

PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS

TURMA: 1º Período	PERÍODO: 24/05/2021 a 16/08/2021	
CURSO: Superior de Tecnologia em Design Gráfico	ATIVIDADE SÍNCRONA: terça-feira	HORÁRIO: 19:00 h às 20:15 h
COMPONENTE CURRICULAR: Cor, Forma e Percepção	ATENDIMENTO AOS DISCENTES: quinta-feira	HORÁRIO: 20:15 às 21:15 h
PROFESSOR(A): Fabianne Azevedo dos Santos	CARGA HORÁRIA (% a definir): 80 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. Elementos Básicos da Comunicação Visual.	1	Ambientação	Iniciar a Unidade 1 com informação sobre a disciplina e conhecer os elementos básicos da comunicação visual	- Web aula (Google Meet); - Slides narrados (Vídeo).	Fórum e pesquisa sobre o tema a ser postada na sala de aula virtual.	24/05 a 29/05	-	-	6h
2	1. Elementos Básicos da Comunicação Visual.	2	Sintaxe da Linguagem Visual	Estudar como se vê e lê os dados em meios da linguagem visual.	- Web aula (Google Meet); - Slides narrados (Vídeo); - Texto (Documentos Google).	Formulário de exercícios	31/05 a 05/06	50	-	6 h
3	1. Elementos Básicos da Comunicação Visual.	3	Bauhaus	Conhecer uma das escolas mais importantes para a arte e o design e estudar a influência dos projetos elaborados nessa escola para a atualidade em relação as formas e os elementos básicos da comunicação visual	- Web aula (Google Meet); - Slides narrados (Vídeo); Vídeo da internet (ex: <i>youtube</i>)	Fórum e pesquisa sobre o tema a ser postada na sala de aula virtual.	07/06 a 12/06	-	50	6 h
4	1. Técnicas visuais	4	Gestalt	Conhecer as leis da Gestalt para elaboração de informações visuais.	- Web aula (Google Meet); - Slides narrados (Vídeo);	Lista de Exercícios (Google Formulários).	14/06 a 19/06	-	-	6 h

					- Leitura de capítulo de livro; - Documentos Google.					
5	1. Técnicas visuais	5	Gestalt	Discutir sobre a aplicabilidade das leis da Gestalt na linguagem gráfica.	- Web aula (Google Meet); - Slides narrados (Vídeo); - Polleverywhere (quiz – Atividade síncrona.	Pesquisa sobre o tema a ser postada na sala de aula virtual.	21/06 a 26/06	50	-	6 h
6	1. Técnicas visuais	6	Técnicas Visuais	Estudar as principais Técnicas visuais de acordo com o livro Gestalt do Objeto	- Web aula (Google Meet); - Vídeo Aula (10 min); - Texto (Documentos Google); - Leitura de capítulo de livro.	Fórum e Formulário de exercícios e/ou Questionário.	28/06 a 03/07	-	50	6 h
7	1. Geração de Formas	7	Optical Art	Conhecer a Optical Art e produzir imagens a partir deste conceito.	- Web aula (Google Meet); - Vídeo 10min de artistas e trabalhos que utilizam a técnica.	Fórum e pesquisa sobre o tema a ser postada na sala de aula virtual.	05/07 a 10/07	-	-	6 h
8	1. Geração de Formas	8	Geração de Formas	Entender as técnicas de Repetição, Gradação e Radiação na linguagem gráfica.	- Web aula (Google Meet); - Slides narrados (Vídeo); - Texto (Documentos Google); - Leitura de capítulo de livro Princípios de Forma e Desenho.	Produção e postagem de imagens do trabalho na sala de aula virtual	12/07 a 17/07	50	-	7 h
9	1. Geração de Formas	9	Pixel Art	Conhecer a técnica de pixel art e produzir trabalho de acordo com a técnica abordada.	- Web aula (Google Meet); - Slides narrados (Vídeo); - Vídeo 10min de artistas e trabalhos que utilizam a técnica.	Produção e postagem da imagem do trabalho a ser postada na sala de aula virtual.	19/07 a 24/07	-	50	7 h

10	1. Cor	10	Teoria da Cor	Iniciar o conhecimento sobre a teoria da cor e sua aplicabilidade na linguagem gráfica.	- Web aula (Google Meet). - Slides narrados (Vídeo);	Fórum e pesquisa sobre o tema a ser postada na sala de aula virtual.	26/07 a 31/07	-	-	7 h
11	1. Cor	11	Três Tríades e Harmonias das cores	Conhecer e aplicar as combinações das cores.	- Web aula (Google Meet); - Vídeo Aula (10 min); - Texto (Documentos Google); - Leitura de capítulo de livro.	Lista de Exercícios (Documentos Google)	02/08 a 07/08	50	-	7 h
12	1. Cor	12	Três Tríades e Harmonias das cores	Entender e aplicar as combinações das cores.	- Web aula (Google Meet); - Vídeo Aula (10 min); - Texto (Documentos Google); - Polleverywhere (quiz – Atividade síncrona.	Lista de Exercícios (Documentos Google)	09/08 a 14/08	-	50	7 h
13	1. Cor	13	Teoria da Cor	Finalizar a disciplina com a entrega de notas e pendências	Web aula (Google Meet);	Produção e postagem dos trabalhos na sala de aula virtual	16/08 a 21/08	-	-	7 h
-	Prova Final	-	Conteúdo compilado	Apresentar o conhecimento e domínio das técnicas e teorias discutidas na disciplina	Apostila de orientação para atividade referente a prova final da disciplina	Lista de Exercícios (Documentos Google)	23/08 a 28/08	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 quatro unidades.</p> <p>Unidade 1 (Elementos básicos) = 100 pontos (somatórios dos exercícios do tópico 1 ao 3)</p> <p>Unidade 2 (Técnicas Visuais) = 100 pontos (somatórios dos exercícios do tópico 4 ao 6)</p> <p>Unidade 3 (Formas) = 100 pontos (somatórios dos exercícios do tópico 7 ao 9)</p> <p>Unidade 4 (Cor) = 100 pontos (somatórios dos exercícios do tópico 10 ao 13)</p>	100

PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS

TURMA: 1º período	PERÍODO: 26 de julho até 23 de setembro
CURSO: CST em Design Gráfico	ATIVIDADE SÍNCRONA: Segunda-feira
COMPONENTE CURRICULAR: Desenho I	ATENDIMENTO AOS DISCENTES: Terça-feira
PROFESSOR(A): Marcela Maria Silva Leite	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	Desenho com lápis grafite/ Grafite/ Papel/ Escala tonal/ Hachuras e Texturas/	<ul style="list-style-type: none"> -Conhecer o Ambiente de Aprendizagem Google Classroom; -Conhecer a disciplina e seus objetivos; -Aprender escala tonal; -Entender sobre as avaliações e entregas das atividades; -Estudar sobre hachuras e hachuras cruzadas; -Exercitar a técnica de escala tonal e hachura; -Compreender a atividade para entrega; -Tirar dúvidas. 	<ul style="list-style-type: none"> -Web-aula (Google meet) com Slides e vídeo sobre desenho, os primeiros passos, a hachura e seu uso em desenhos mais complexos. -Vídeos demonstrativos da técnica pré-gravados. -Material guia digital para os exercícios. 	<ul style="list-style-type: none"> -Exercício de aquecimento. (5 pontos) -Exercício de elaboração de hachuras e texturas. (15 pontos) <p>Entrega: 08/08</p>	26/07 à 31/07	20	-	6h
2	1	2	Escala tonal com hachuras e texturas/ Como criar volume: Introdução a luz e sombra/	<ul style="list-style-type: none"> -Aprender sobre combinação de hachuras e o uso delas para a criação de volume aparente no desenho; -Praticar a técnica de uso e combinação de hachuras para criar volume; 	<ul style="list-style-type: none"> -Web-aula (Google meet) com Slides e vídeo sobre combinação de hachuras e volume. -Vídeos demonstrativos da técnica pré-gravados. 	<ul style="list-style-type: none"> -Exercício de escalas tonais com hachuras e texturas. (20 pontos) -Exercício de cubos com hachuras e texturas. (15 pontos) <p>Entrega: 15/08</p>	02/08 à 07/08	35	-	6h

				<ul style="list-style-type: none"> -Exercitar a escala tonal com hachuras e texturas; -Compreender a atividade para entrega; -Tirar dúvidas. 	<ul style="list-style-type: none"> -Material guia digital para os exercícios. 					
3	1	3	Como criar volume: Introdução a luz e sombra/ Esferas e técnicas de criação de volume/ Pontilhismo/	<ul style="list-style-type: none"> -Conhecer técnicas de criação de volume: Hachura paralela, Hachura cruzada, Rabisco, Movimentos circulares, Esfumado e Pontilhismo; -Compreender a atividade para entrega; -Exercitar as técnicas na elaboração de esferas; -Tirar dúvidas. 	<ul style="list-style-type: none"> -Web-aula (Google meet) com Slides e vídeo sobre pontilhismo e texturas. -Vídeos demonstrativos da técnica pré-gravados. -Material guia digital para os exercícios. 	<ul style="list-style-type: none"> -Exercício de 9 esferas com as técnicas de criação de volume. (45 pontos) <p>Entrega: 22/08</p>	09/08 à 14/08	45	-	7h
-	-	-	REPOSIÇÃO	<ul style="list-style-type: none"> -Repor atividades da primeira nota . 	-	-	16/08 à 21/08	-	-	-
4	1	4	Desenhando com o lado direito do cérebro/ Desenho do espaço negativo/	<ul style="list-style-type: none"> -Aprender sobre como desenhar a partir do espaço negativo; -Conhecer sobre a teoria de desenhar com o lado direito do cérebro; -Exercitar as teorias em exercícios práticos; -Compreender a atividade para entrega; -Tirar dúvidas. 	<ul style="list-style-type: none"> -Web-aula (Google meet) com Slides e vídeo sobre desenho de observação. -Vídeos demonstrativos da técnica pré-gravados. -Material guia digital para os exercícios. 	<ul style="list-style-type: none"> -Exercício de dois desenhos a partir do espaço negativo. (10 pontos por objeto) <p>Entrega: 29/08</p>	16/08 à 21/08	20	-	7h
5	1	5	Desenho “a olho”; Desenho de observação/ Proporção/	<ul style="list-style-type: none"> -Entender os princípios de proporção no desenho; -Aprender sobre a técnica de desenho “a olho” e comparação relativa; -Exercitar a técnica de desenho “a olho” e comparação relativa; -Compreender a atividade para entrega; -Tirar dúvidas. 	<ul style="list-style-type: none"> -Web-aula (Google meet) com Slides e vídeo sobre proporção no desenho e suas técnicas. -Vídeos demonstrativos da técnica pré-gravados. -Material guia digital para os exercícios. 	<ul style="list-style-type: none"> -Exercício de desenho através da técnica “a olho” e proporção. Desenhar 2 objetos de perto replicando tamanho e proporções na folha. (10 pontos por objeto) <p>Entrega: 05/09</p>	23/08 à 28/08	20	-	7h

6	1	6	Desenho “a olho”; Desenho de observação/ Método de comparação relativa/	<ul style="list-style-type: none"> -Entender um pouco mais sobre os princípios de proporção no desenho; -Aprender o método de comparação relativa e medição avançada com o lápis. -Compreender a atividade para entrega; -Tirar dúvidas. 	<ul style="list-style-type: none"> -Web-aula (Google meet) com Slides e vídeo sobre ampliação e redução de desenhos. -Vídeos demonstrativos da técnica pré-gravados. -Material guia digital para os exercícios. 	<ul style="list-style-type: none"> -Exercício de Desenho de observação com o método de comparação relativa. Desenhar objetos de longe, técnica de medição com o lápis. (30 pontos) <p>Entrega: 12/09</p>	30/08 à 04/09	30	-	7h
7	1	7	Desenho “a olho”; Desenho de observação; Aula Síncrona de orientação e tira dúvidas	<ul style="list-style-type: none"> -Apresentar o trabalho em andamento; -Receber orientação; -Tirar dúvidas; -Participar do momento de desenho cronometrado síncrono. 	<ul style="list-style-type: none"> -Web-aula (Google meet). -Material guia digital para os exercícios. 	<ul style="list-style-type: none"> -Continuação da elaboração do exercício de Desenho de observação com o método de comparação relativa. 	06/09 à 11/09	-	-	7h
8	1	8	Ampliação e redução desenhos/ Desenho “a olho”; Desenho de observação: Natureza-morta/	<ul style="list-style-type: none"> -Aprender sobre técnicas de ampliação e redução de desenhos; -Exercitar a técnica de ampliação e redução de desenhos; -Aprender sobre Desenho de observação de Natureza-morta; -Exercitar o Desenho de observação a partir de Natureza-morta; -Compreender a atividade para entrega; -Participar do momento de desenho cronometrado síncrono; -Tirar dúvidas. 	<ul style="list-style-type: none"> -Web-aula (Google meet) com Slides e vídeo sobre -Vídeos demonstrativos da técnica pré-gravados. -Material guia digital para os exercícios. 	<ul style="list-style-type: none"> -Exercício de ampliação e redução de desenhos. (Opcional) -Exercício de Desenho de observação a partir de Natureza-morta. (30 pontos) <p>Entrega: 23/09</p>	13/09 à 18/09	30	-	7h
9	1	9	Desenho “a olho”; Desenho de observação: Recortes de Ambientes/ Ética ao copiar para estudar e ao usar referências nos seus trabalhos/	<ul style="list-style-type: none"> -Aprender sobre Desenho de observação de Recortes de Ambientes; -Exercitar o Desenho de observação a partir de Recortes de Ambientes; 	<ul style="list-style-type: none"> -Web-aula (Google meet) com as apresentações dos resultados. -Material guia digital para os exercícios. -Explicação da Prova Final. 	<ul style="list-style-type: none"> -Exercício de Desenho de observação a partir de Recortes de Ambientes. (Opcional) 	20/09 à 23/09	-	-	6h

			Como continuar exercitando o desenho?	-Compreender sobre: Ética ao copiar para estudar e ao usar referências nos seus trabalhos; -Discutir sobre como continuar exercitando o desenho; -Participar do momento de desenho cronometrado síncrono; -Tirar dúvidas.						
-	-	-	REPOSIÇÃO	-Repor atividades da segunda nota .	-	-	20/09 à 23/09	-	-	-
-	-	-	PROVA FINAL	-Recuperar nota do semestre	-	-Prova Final: elaboração e envio do projeto referente a prova final	24/09 à 25/09	100	-	0h

Pontuação das Atividades Individuais e Colaborativas realizadas na Ambiente Virtual de Aprendizagem	Pontos
<p>Primeira Nota: Somatório dos pontos (Tópico 1-3) : 20 pontos + 35 pontos + 45 pontos = 100 pontos</p> <p>Segunda Nota: Somatório dos pontos (Tópico 4-8): 20 pontos + 20 pontos + 30 pontos + 30 pontos = 100 pontos</p> <p>Nota Final: :SOMATÓRIO da Primeira nota (100 pontos) e Segunda nota (100 pontos) dividido por 2 (MÉDIA ARITMÉTICA).</p> <p><u>Primeira nota + Segunda nota</u> = Nota Final da Disciplina 2</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: 1º Período	PERÍODO: 26/07 a 18/09
CURSO: Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico	ATIVIDADE SÍNCRONA: Segunda-feira 20:15h às 21:15h
COMPONENTE CURRICULAR: PERSPECTIVA E SOMBRA	ATENDIMENTO AOS DISCENTES: Quarta-feira HORÁRIO: 19:00h às 20:00h
PROFESSOR(A): Wilson Gomes de Medeiros	CARGA HORÁRIA (% a definir): 40 horas à distância

TÓPICO	UNIDADE (BIMESTR E/ SEMESTR E)	AULA	TEMA	OBJETIVOS	RECURSOS DIDÁTICO- PEDAGÓGICOS	INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO	PERÍODO	ATIVIDADE INDIVIDUAL/ PONTUAÇÃO	ATIVIDADE COLABORATIV A/ PONTUAÇÃO	CARGA - HORÁ RIA (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: 07/08 	26/07 a 31/07	-		5h
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. Entrega: 07/08 	02/08 a 07/08	30		5h

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: 21/08 	09/08 a 14/08	30		5h
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: 21/08 	16/08 a 21/08	40		5h
			REPOSIÇÃO DA AVALIAÇÃO 01*	<ul style="list-style-type: none"> • Recuperação das atividades em atraso 		<ul style="list-style-type: none"> • Entrega: 28/08 				
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 ponto 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: 04/09 	23/08 a 28/08	50		5h
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. • Desenvolver sólidos em perspectiva cônica • Apresentar as perspectivas 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 e orientação 	30/08 a 04/09	-		5h

7	1	7	Perspectiva cônica	<ul style="list-style-type: none"> • Apresentar as perspectivas com um e com dois e três pontos de fuga • Desenvolver perspectivas em maior nível de complexidade 	<ul style="list-style-type: none"> • Web aula (Google Meet); • Vídeos de Youtube e outras plataformas • Material digitalizado (imagens) para exercitar • Slides 	• Entrega: 16/09	06/09 a 11/09	50		5h
8	1	8	Perspectiva cônica	<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver perspectivas em maior nível de complexidade 	<ul style="list-style-type: none"> • Web aula (Google Meet); • Vídeos de Youtube e outras plataformas • Material digitalizado (imagens) para exercitar • Slides 	-	13/09 a 18/09			5h
			REPOSIÇÃO DA AVALIAÇÃO 02*	• Recuperação das atividades em atraso		Entrega: 20/09		-		
			PROVA FINAL	• Recuperar as deficiências em relação às avaliações anteriores, para os alunos que não atingiram a nota necessária.	• Avaliação	Entrega: até 24/09	24/09 a 25/09			

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 ao 8 = 100 pontos</p> <p>SOMATÓRIO da Unidade 1 (100 pontos) e Unidade 2 (100 pontos) dividido por 2.</p> <p>* Cada alunos só terá direito a uma reposição de nota (total ou parcialmente)</p>	<p><u>Unid 1 + Unid 2</u> = Nota Final</p> <p>2</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: 1º Período	PERÍODO: 26/07/2021 a 18/09/2021	
CURSO: Superior de Tecnologia em Design Gráfico	ATIVIDADE SÍNCRONA: quarta-feira	HORÁRIO: 20h15 às 21h15
COMPONENTE CURRICULAR: Plástica I	ATENDIMENTO AOS DISCENTES: quinta-feira	HORÁRIO: 19h às 20h
PROFESSOR(A): Fabianne Azevedo dos Santos	CARGA HORÁRIA (% a definir): 50h; 60h/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 Unidade 1 com informação sobre a disciplina e conhecer a técnica de volumetria e paper craft.	- Web aula (Google Meet); - slide narrado. - material didático (texto) no tópico.	Fórum e modelagem de volumetrias	26/07 a 31/07	-	-	7h
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	02/08 a 07/08	100	-	7h
3	2. Stencil	3	Stencil	Conhecer e iniciar a aplicação da técnica de impressão manual (stencil)	- Web aula (Google Meet); - Vídeo Aula (10 minutos).	Produção do teste do stencil final e postagem na sala de aula virtual.	09/08 a 14/08	-	-	7h
4	2. 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.	16/08 a 21/08	100	-	7h
5	3. Encadernação	5	Caderno 1	Conhecer os tipos de encadernação manual, seus procedimentos e materiais e produzir o caderno 1 com costura	- Web aula (Google Meet); - Slide narrado; - Vídeo aula (10 minutos).	Fórum, Pesquisa de referências postada na sala de aula virtual e postagem das imagens da produção do	23/08 a 28/08	40	-	8h

				aparente	- material didático (texto) no tópico	caderno 1.				
6	3. Encadernação	6	Caderno 2	Iniciar a produção do caderno 2 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 2 na sala de aula virtual.	30/08 a 04/09	-	-	8 h
7	3. Encadernação	7	Caderno 2	Finalizar o caderno 2 com costura invisível.	Web aula (Google Meet); Vídeo Aula (10 min). Material didático (texto) no tópico.	Produção e postagem da imagem do caderno 2 finalizado na sala de aula virtual.	06/09 a 11/09	60	-	8 h
8	3. Encadernação	9	Paper, stencil e encadernação	Finalizar a disciplina com a entrega de notas e pendências	Web aula (Google Meet); Vídeo Aula (10 min). Vídeo aula da internet (ex: <i>youtube</i>)	Produção e postagem da imagem das atividades pendentes na sala de aula virtual.	13/09 a 18/09	-	-	8 h
-	Prova Final	-	Stencil	Apresentar o conhecimento e domínio da técnica Stencil.	Apostila de orientação para atividade referente a prova final da disciplina	Produção e postagem da imagem do produto na sala de aula virtual.	20/09 a 25/09	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 2)</p> <p>Unidade 2 (Stencil) = 100 pontos (Exercício do tópico 4)</p> <p>Unidade 3 (Encadernação) = 100 pontos (somatórios dos exercícios do tópico 5 e 7: 40 + 60, respectivamente)</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: 2º Período	PERÍODO: 02/08 a 18/09
CURSO: CST em Design Gráfico	ATIVIDADE SÍNCRONA: Quinta-feira HORÁRIO: 15h30 às 16h30
COMPONENTE CURRICULAR: Análise Gráfica	ATENDIMENTO AOS DISCENTES: Sexta-feira HORÁRIO: 15h30 às 16h30
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 14/08: Analisar 3 peças gráficas baseada nos níveis da mensagem visual (pragmático, sintático e semântico).	02/08 a 07/08		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 21/08. Procurar em livros e revistas 5 exemplos de elementos estético-formais, identificá-los visualmente e classificá-los.	09/08 a 14/08		20	6
3	1	3	* 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 28/08. Analisar 3 peças gráficas, identificando os princípios projetuais aplicados em cada peça.	16/08 a 21/08		20	6

4	1	4	* 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 04/09. Analisar 3 peças gráficas, identificando a utilização dos dispositivos de composição nas peças gráficas analisadas.	23/08 a 28/08	-	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 11/09. Analisar 3 peças gráficas de acordo com os elementos de linguagem visual.	30/08 a 04/09	-	20	6
6	1	6	* Redesign (análise e avaliação de cases); * Tipografia e formas.	* Compreender o processo de redesign, entender os aspectos modificados em peças estudadas, bem como o propósito das mudanças executadas em cada uma delas; * Conhecer os artifícios tipográficos e suas características utilizadas na análise gráfica de peças.	* Webaula (Google Meet); * Material de Apoio em pdf; * Peças Gráficas para a análise;	* Tarefa a ser depositada no Classroom, até o dia 18/09. 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.	06/09 a 11/09	-	100	6
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 18/09. Responder fórum sobre o assunto.	13/09 a 18/09	-	20	6
-	1	-	* Prova Final	* Recuperar a média do semestre	* Google Drive	* Material a ser depositado no Drive (redesign de peça indicada pela docente)	24/09 a 25/09	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> <ul style="list-style-type: none">• <u>Avaliação 1 + Avaliação 2</u> = NOTA FINAL DA DISCIPLINA 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 de 1 a 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:

PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS

TURMA: 2º período / 2021.1	PERÍODO: 24/05/2021 à 04/09/2021
CURSO: Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico	ATIVIDADE SÍNCRONA: Segunda-feira HORÁRIO: 15:30 às 16:30 horas
COMPONENTE CURRICULAR: Computação Aplicada ao Design I	ATENDIMENTO AOS DISCENTES: Quarta-feira HORÁRIO: 15:30 às 16:30 horas
PROFESSOR(A): Rodrigo Pessoa Medeiros	CARGA HORÁRIA (% a definir): 67 h/80 Aulas

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 das ferramentas gráficas	Web-aula (Google meet) Atividade síncrona	Sem avaliação	24/05 a 29/05	Sem pontuação	Sem pontuação	6 h/a
2	1	2	Imagens e extensões	- Entender as principais extensões de imagem - Analisar as imagens usadas em artefatos digitais	Slides e Tutorial Gravado	Documento google e arquivos de imagem (.zip)	31/05 a 05/06	100	Sem pontuação	6 h/a
3	1	3	Repertório visual	- Introduzir os estudantes as possibilidades das ferramentas gráficas e suas variantes	Web-aula (Google meet) Atividade síncrona	Planilha Google	07/06 a 12/06	100	Sem pontuação	6 h/a

4	1	4	Introdução ao Photoshop: seleção, camada de ajuste	- Compreender o funcionamento do Adobe Photoshop	Web-aula (Google meet) síncrona Slides e tutoriais assíncrono	Arquivo no Photoshop (.PSD) do resultado da(o) aluna(o)	14/06 a 19/06	100	Sem pontuação	6 h/a
-	-	-	Reposição dos tópicos	- Repor as atividades dos tópicos 01 ao 04	-	-	14/06 a 19/06	100	-	-
5	1	5	Photoshop: seleção, camada de ajuste, fotomontagem básica, seleção e coloração	- Compreender as ferramentas de seleção e camada de ajuste no Photoshop	Web-aula (Google meet) síncrona Slides e tutoriais assíncrono	Arquivo no Photoshop (.PSD) do resultado da(o) aluna(o)	21/06 a 26/06	100	Sem pontuação	6 h/a
6	1	6	Photoshop: seleção, coloração, matiz e saturação, distorções das imagens, maquiagem	- Entender o funcionamento da seleção + matiz e saturação - Utilizar o princípio da matiz e saturação para criação de maquiagem em fotografia	Web-aula (Google meet) síncrona Slides e Tutorial Gravado	Arquivo no Photoshop (.PSD) do resultado da(o) aluna(o)	28/06 a 03/07	100	Sem pontuação	5 h/a
7	1	7	Photoshop: recuperação de imagem, ferramenta de carimbo, pincel de mistura, ferramenta de pincel, ferramenta régua	- Entender o conceito de recuperação de imagem; - Entender a utilização dos pinceis e carimbo; - Perceber a utilização da ferramenta régua	Web-aula (Google meet) síncrona Slides, passo a passo e Tutorial em vídeo Gravado	Arquivo no Photoshop (.PSD) do resultado da(o) aluna(o)	05/07 a 10/07	100	Sem pontuação	5 h/a



8	1	8	Photoshop: criação de gif animado, fotomontagem mais avançada, retirada de fundo	<ul style="list-style-type: none"> - Entender o processo de criação de gif animado para campanhas em redes social; - Perceber o conceito das fotomontagens no photoshop; - Conseguir efetuar o processo da reCrada de fundo de imagem no Photoshop com os recursos existentes no Photoshop CS6 	Web-aula (Google meet) síncrona Slides, passo a passo, Tutorial em vídeo Gravado e Fórum de discussão assíncrono	Arquivo no Photoshop (.PSD) do resultado da(o) aluna(o)	12/07 a 17/07	100	Sem pontuação	5 h/a
-	-	-	Reposição dos tópicos	- Repor as atividades dos tópicos 05 ao 08	-	-	12/07 a 17/07	100	-	-
9	1	9	Illustrator: introdução ao programa, pranchetas, ferramentas de formas, blend ou mesclagem, duplicar formas, rotacionar, pathfinder	Apresentar a interface do Illustrator; <ul style="list-style-type: none"> - Compreender a diferença entre o Illustrator e o Photoshop; - Compreender o processo de criação de vetores. 	-Web-aula (Google meet) síncrona Slides, passo a passo, Tutorial em vídeo Gravado e Fórum de discussão assíncrono	Arquivo no Illustrator (.AI) do resultado da(o) aluna(o)	19/07 a 24/07	100	Sem pontuação	5 h/a
10	1	10	Illustrator: Pathfinder e ferramenta construtor de forma	<ul style="list-style-type: none"> - Conhecer a ferramenta pathfinder; - Desenvolver habilidades na ferramenta de construtor de formas; 	Web-aula (Google meet) síncrona Slides, passo a passo, Tutorial em vídeo Gravado e Fórum de discussão assíncrona	Arquivo no Illustrator (.AI) do resultado da(o) aluna(o)	26/07 a 31/07	100	Sem pontuação	5 h/a

11	1	11	Illustrator: Criar padrão, ferramenta de blend com linha, efeitos, máscara de recorte	<ul style="list-style-type: none"> - Compreender o processo de criar padronagem no Illustrator; - Rever o processo de mesclagem; - Utilizar a máscara de recorte como processo criação no Illustrator; 	Web-aula (Google meet) síncrona Slides, passo a passo, Tutorial em vídeo Gravado e Fórum de discussão assíncrono	Arquivo no Illustrator (.AI) do resultado da(o) aluna(o)	02/08 a 07/08	100	Sem pontuação	5 h/a
12	1	12	Illustrator: Textos, tipografia, layout, grid, copia rápida de elementos, cópia em cima, caneta (pen tool)	<ul style="list-style-type: none"> - Compreender o uso de tipografia no Illustrator; - Fornecer informação para a utilização das ferramentas de cópia rápida nos vetores - Introduzir o processo da criação com a ferramenta de caneta 	Web-aula (Google meet) síncrona Slides, passo a passo, Tutorial em vídeo Gravado e Fórum de discussão assíncrono	Arquivo no Illustrator (.AI) do resultado da(o) aluna(o)	09/08 a 14/08	100	Sem pontuação	5 h/a
13	1	13	Illustrator: Caneta, Vetorização, Coloração	<ul style="list-style-type: none"> - Compreender o processo de criação de vetores com caneta; - Processo de coloração de vetores 	Web-aula (Google meet) síncrona Slides, passo a passo e Tutorial em vídeo Gravado	Arquivo no Illustrator (.AI) do resultado da(o) aluna(o)	16/08 a 21/08	100	Sem pontuação	5 h/a
14	1	14	Illustrator: Vetorização, coloração de personagem	<ul style="list-style-type: none"> - Reforçar o aprendizado no processo de vetorização; - Fornecer princípios e ferramentas para o aluno desenvolver as suas próprias criações vetoriais 	Web-aula (Google meet) síncrona Slides e tutoriais assíncrono	Arquivo no Illustrator (.AI) do resultado da(o) aluna(o)	23/08 a 28/08	100	Sem pontuação	5 h/a

15	1	15	Oficina de criação gráfica	- Promover a autonomia do discente na execução de peças gráficas	Web-aula (Google meet) síncrona Slides e tutorais assíncrono	Arquivo do resultado da(o) aluna(o)	30/08 a 04/09	100	Sem pontuação	5 h/a
-	-	-	Reposição dos tópicos	- Repor as atividades dos tópicos 09 ao 15	-	-	30/08 a 04/09	100	-	-
-	-	-	Prova final	- Demonstrar conhecimentos nos programas gráficos Photoshop e Illustrator.	Prova online síncrona	Arquivo Photoshop e Illustrator do resultado da(o) aluna(o)	24/09/2021	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 08; Nota 03: Média aritmética das notas dos tópicos 09 ao 15; Nota final: Média aritmética das duas notas	100 Pontos
Prova final: Até 100 pontos	100 pontos

PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS

TURMA: 2º Período	PERÍODO: 24/05 a 31/07
CURSO: Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico	ATIVIDADE SÍNCRONA: Quarta-feira HORÁRIO: 14:00 às 15:00hs
COMPONENTE CURRICULAR: DESENHO II	ATENDIMENTO AOS DISCENTES: Quinta-feira HORÁRIO: 15:30 às 16:30hs
PROFESSOR(A): Wilson Gomes de Medeiros	CARGA HORÁRIA (% a definir): 60 horas à distância

TÓPICO	UNIDADE (BIMESTR E/ SEMESTR E)	AULA	TEMA	OBJETIVOS	RECURSOS DIDÁTICO- PEDAGÓGICOS	INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO	PERÍODO	ATIVIDADE INDIVIDUAL/ PONTUAÇÃO	ATIVIDADE COLABORATIV A/ PONTUAÇÃO	CARGA - HORÁ RIA (h/a)
1	1	1	FIGURA HUMANA: Proporções e desenho Esquemático da cabeça.	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer as proporções gerais da cabeça masculina e feminina Perceber as relações entre as partes (olhos, nariz, boca etc.) Conhecer as diferenças entre homem e mulher 	<ul style="list-style-type: none"> Web aula (Google Meet); Desenho ao vivo durante a aula. Vídeoaula apresentando as proporções e desenhando as cabeças a partir de esquemas e formas básicas; Material digitalizado (imagens) para exercitar Slides 	<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. Entrega até o dia 05/06 	24/05 a 29/05	50	6h
2	1	2	CÂNONES DA FIGURA HUMANA: Proporções e desenho Esquemático do corpo.	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer as proporções gerais da cabeça masculina e feminina Perceber as relações entre as partes (olhos, nariz, boca etc.) Conhecer as diferenças entre homem e mulher 	<ul style="list-style-type: none"> Web aula (Google Meet); Demonstração ao vivo durante a aula síncrona. Vídeoaula apresentando as proporções e desenhando o corpo a partir de esquemas e formas básicas; Material digitalizado (imagens) para exercitar Slides 	<ul style="list-style-type: none"> Atividade prática Entrega até o dia 05/06 	31/05 a 05/06	50	6h



			REPOSIÇÃO	Entrega de atividades pendentes.			12/07			
3	1	3	CHARACTER DESIGN	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer os princípios de desenho de personagens Aprender algumas técnicas de desenho a partir de formas básicas para desenvolvimento de personagens. 	<ul style="list-style-type: none"> Web aula (Google Meet); Desenho ao vivo durante a aula. Vídeoaula apresentando as proporções de vários personagens, feitos a partir de esquemas e formas básicas; Material digitalizado (imagens) para exercitar Slides 	<ul style="list-style-type: none"> Exercício Prático – Os alunos irão desenhar personagens a partir de referências visuais Entrega:19/06. 	07/06 a 12/06	50	6h
4	1	4	CHARACTER DESIGN Model sheet	<ul style="list-style-type: none"> Desenvolver processos de criação de personagens Conhecer o model sheet a partir de exemplos de personagens Usar formas básicas para desenvolvimento de personagens. 	<ul style="list-style-type: none"> Web aula (Google Meet); Desenho ao vivo durante a aula. Vídeoaula apresentando as proporções de vários personagens, feitos a partir de esquemas e formas básicas; Material digitalizado (imagens) para exercitar Slides 	<ul style="list-style-type: none"> Exercício Prático – Os alunos irão desenhar personagens a partir de referências visuais Os alunos irão desenvolver propostas de personagens com tema feito a partir de sua própria imagem. Entrega: 26/06 	14/06 a 19/06	50	6h
5	1	5	CHARACTER DESIGN desenvolvimento	<ul style="list-style-type: none"> Continuar desenvolvimento de desenho de personagens. Orientar os trabalhos desenvolvidos. 	<ul style="list-style-type: none"> Web aula (Google Meet); Desenho ao vivo durante a aula. Vídeoaula apresentando as proporções de vários personagens, feitos a partir de esquemas e formas básicas; Material digitalizado (imagens) para exercitar Slides 	<ul style="list-style-type: none"> Exercício Prático – Desenhar personagens a partir de referências visuais Gerar propostas de personagens com tema feito a partir de sua própria imagem. 	21/06 a 26/06		6h



			REPOSIÇÃO	Entrega de atividades pendentes.			03/07			
6	1	6	Síntese Gráfica	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer conceitos relativos à síntese gráfica Compreender o desenho como ferramenta para desenvolvimento de síntese visual Conhecer exemplos de síntese gráfica e estilização feitos a partir do desenho; 	<ul style="list-style-type: none"> Web aula (Google Meet); Desenho ao vivo durante a aula. Videoaula; Material digitalizado (imagens) para exercitar Slides 	<ul style="list-style-type: none"> A partir de imagens de referências, os alunos irão desenvolver desenho de síntese gráfica A partir de imagens, os alunos irão trabalhar o processo de criação de síntese gráfica Entrega: 10/07 (domingo). 	28/06 a 03/07		6h
7	1	7	Síntese gráfica	<ul style="list-style-type: none"> Desenvolvimento de ícones Orientação dos alunos em relação ao desenvolvimento do projeto de síntese gráfica 	<ul style="list-style-type: none"> Web aula (Google Meet); 	<ul style="list-style-type: none"> Desenvolvimento das atividades/orientação 	05/07 a 10/07	50		6h
8	1	8	Desenho de expressão: Desenho Gestual	<ul style="list-style-type: none"> Desenvolver a técnica de desenho livre por meio do gesto. Aplicar a técnica na execução de desenhos. 	<ul style="list-style-type: none"> Apresentação da técnica por meio de demonstração ao vivo (google meet) Vídeoaula curta apresentando a técnica do desenho gestual; Slides para acompanhamento Pastas com imagens de referências para desenvolvimento da atividade 	<ul style="list-style-type: none"> Lista de exercícios práticos; Os alunos farão exercícios de desenho gestual a partir de imagens de referência Entrega: 24/07 	12/07 a 17/07	20		6h
9	1	9	Desenho de expressão:	<ul style="list-style-type: none"> Explorar possibilidades do desenho voltados para solução de design 	<ul style="list-style-type: none"> Demonstração ao vivo (google meet) Vídeoaula; Slides para acompanhamento 	<ul style="list-style-type: none"> Exercícios a partir de imagens e referências Entrega: 31/07 	19/07 a 24/07	30		6h

					<ul style="list-style-type: none"> Pastas com imagens de referências para desenvolvimento da atividade 					
10	1	10	Desenho de expressão:	<ul style="list-style-type: none"> Explorar possibilidades do desenho voltados para solução de design 	<ul style="list-style-type: none"> Demonstração ao vivo (google meet) Vídeoaula; Slides para acompanhamento Pastas com imagens de referências para desenvolvimento da atividade 	<ul style="list-style-type: none"> Desenvolvimento das atividades/orientação 	26/07 a 31/07			6h
			REPOSIÇÃO	<ul style="list-style-type: none"> Entrega de atividades pendentes. 			07/08			
			FINAL	<ul style="list-style-type: none"> 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 	13/08	100		

Pontuação das Atividades Individuais e Colaborativas realizadas na Ambiente Virtual de Aprendizagem	300 Pontos
<p>A pontuação foi realizada da seguinte maneira: Unidade 1 – soma das atividades (50 pontos + 50 pontos) = 100 pontos Unidade 2 – soma das atividades: (50 pontos + 50 pontos) = 100 pontos Unidade 2 – soma das atividades: (50 pontos + 20 pontos + 30 pontos) = 100 pontos</p> <p><u>Unidade 1 + Unidade 2 + Unidade 3 =</u> Nota Final da Disciplina 3</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: 02/08 a 11/09/2021	
CURSO: Superior de Design Gráfico	ATIVIDADE SÍNCRONA: Terça-feira	HORÁRIO: 15h30min – 16h30min
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	2021.1	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.		02 a 07/08	-	7h	
2	2021.1	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		09 a 14/08		7h	
3	2021.1	3	Fotografia de produto – Parte 1	- Conhecer os tipos de fotografia de produto;	- Videoaula (10 min). - Web aula (Google Meet).	- [U1] Produzir cinco fotografias com composições criativas.	16 a 21/08	40	-	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>	Data de entrega: 04/09.				
4	2021.1	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>- [U2] Entregar cinco fotografias planejadas baseadas nos Quadro de Conceitos, Documento de referência e esboços. Data de entrega: 11/09.</p>	23 a 28/08	60	-	7h
5	2021.1	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. 		30/08 a 04/09		-	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	2021.1	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.		06 a 11/09		-	6h
-	2021.1	-	Avaliação Final	-	-	-	13 a 18/09	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) = 40 pts</p> <p>Unidade 2 (U2) = 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. Obs.: [1] Não é uma média, mas sim um somatório. [2] As Atividades 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>

PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS

TURMA: 2º período	PERÍODO: 24/05 a 04/09/2021	
CURSO: CST em Design Gráfico	ATIVIDADE Síncrona: Segunda-feira	HORÁRIO: das 14h às 15h
COMPONENTE CURRICULAR: Metodologia de Projeto	ATENDIMENTO AOS DISCENTES: Terça-feira	HORÁRIO: das 14h às 15h
PROFESSOR(A): Rafael Leite Efrem de Lima	CARGA HORÁRIA (% a definir): 100h	

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	Princípios básicos de design: proximidade, alinhamento, repetição e contraste	Apresentar a disciplina	Aula síncrona + slides	Análise de uma peça gráfica que julguem ruim	24/05 a 29/05	---	25 (trabalho em dupla)	6
				Entender alguns princípios de organização e hierarquização da informação						
				Saber analisar uma peça gráfica de acordo com os princípios						
2	1	2	Noções básicas de grid	Entender o que é o grid e para que serve	Aula síncrona + slides + videoaula	Redesign da peça gráfica analisada anteriormente, fazendo uso dos princípios vistos no tópico anterior e de grid.	31/05 a 05/06		25 (trabalho em dupla)	6
				Saber construir um grid e aplicá-lo.						
3	1	3	Noções básicas de tipografia	Entender o que é tipografia e diferentes classificações	Aula síncrona + slides + texto A taça de cristal, de Beatrice Warde + Vídeo no Youtube (entrevista com Ellen	Criação de caracteres tipográficos em caixa alta e caixa baixa a partir de um gabarito e composição de uma	07/06 a 12/06	10	---	6

					Lupton para o DiaCrítico 2016) + Aula síncrona	palavra a partir desses caracteres				
				Saber como combinar tipografias		Composição de um cartão de visitas		---	40 (trabalho em dupla)	
4	1	4	Metodologia científica x metodologia de projeto	Entender as relações entre uma metodologia de pesquisa científica e de uma metodologia de design	Aula síncrona + slides + texto de Massimo Vigneli + vídeo explicando o que é resenha	Resenha de artigo científico publicado na Estudos em Design ou InfoDesign	14/06 a 19/06	10	---	6
				Entender o que são ferramentas, técnicas e métodos						
5	1	5	Metodologias clássicas de projeto	Entender as condições históricas de desenvolvimento do pensamento metodológico em design.	Aula síncrona + slides	Fórum – levantamento de técnicas de projeto	21/06 a 26/06	5	---	6
			Reposição	Prazo final para entrega de atividades pendentes [do tópico 1 ao tópico 3]			28/06			
6	1	6	Palestra com algum(a) designer	Apreender o máximo de informações passadas pelos palestrantes	Palestra online + material explicando como fazer um relatório	Relatório da palestra	28/06 a 03/07	5		7
7	1	7	Design Thinking e Graphic Design Thinking + 1ª etapa: definição do problema	Entender o que é o design thinking e seu lugar junto a outras metodologias	Aula síncrona + slides + Documentos Google + Jamboard ou Miro	Aplicação do briefing e construção de um mapa mental	05/07 a 10/07	---	20 (trabalho em trio)	7
				Entender a importância do pensamento visual no processo de design						
				Construir um briefing e um mapa mental						

8	1	8	1ª etapa: Definição do problema – Análise de dados visuais	Entender o processo de análise de dados visuais	Videoaula + slides + Aula síncrona para orientação + Jamboard ou Miro	Análises cromática, tipográfica, simbólica, formal e estrutural Aplicação de matriz de marca	12/07 a 17/07	---	10 (trabalho em trio)	7
				Aplicar técnicas de análise de dados visuais		Aplicar matriz de posicionamento (versão adaptada no Formulário Google)			10 (trabalho em trio)	
9	1	9	Produção de cartão de visita	Finalizar o processo de produção do cartão de visita	Aula síncrona para orientação	Produção do cartão de visita	19/07 a 24/07	---	40 (trabalho em trio)	7
10	1	10	Construção da proposta do novo projeto	Colaborar com a definição da próxima atividade	Aula síncrona + Jamboard ou Miro + textos sobre História do design / identidade cultural / saúde	Construção do briefing	26/07 a 31/07	---	---	7
			Reposição	Prazo final para entrega de atividades pendentes [do tópico 4 ao tópico 9]			02/08			
11	1	11	2ª etapa: Geração de ideias: Técnicas de criatividade	Aprender como funciona o processo criativo	Videoaula + slide + Jamboard ou Miro + Aula síncrona	Aplicação de técnicas de criatividade	02/08 a 07/08	---	---	7
				Saber aplicar técnicas de criatividade (as técnicas serão definidas a partir do projeto escolhido na aula 10)						
12	1	12	2ª etapa: Geração de ideias: Técnicas de criatividade	Saber aplicar técnicas de criatividade	Videoaula + slide + Jamboard ou Miro + Aula síncrona	Aplicação de técnicas de criatividade	09/08 a 14/08	---	---	7
13	1	13	3ª etapa: Solução	Saber aplicar técnicas de seleção de alternativas	Videoaula + slide + Jamboard ou Miro + Aula síncrona	Aplicação de técnicas de criatividade	16/08 a 21/08	---	---	7

14	1	14	Orientação	Esclarecer possíveis problemas	Aula síncrona com horários definidos por equipes	Orientação	23/08 a 28/08	---	---	7
15	1	15	Apresentação	Apresentar o projeto completo	Aula síncrona	Apresentação do projeto	30/08 a 04/09	---	100	7
			Reposição	Prazo final para entrega do projeto			04/09			
			Final	Criação de capas de livro para uma coleção	Aula síncrona	Apresentação do projeto	06/09 a 11/09	100	---	7

* Planejamento de 2 bimestres e 1 semestre.

Pontuação das Atividades Individuais e Colaborativas realizadas na Ambiente Virtual de Aprendizagem	Pontos
AV1: Somatório das atividades semanais remotas dos tópicos 1 ao 3 = 100 pontos AV2: Somatório das atividades semanais remotas dos tópicos 4 ao 9 = 100 pontos AV3: Último projeto = 100 pontos Média: (AV1 + AV2 + AV3)/3	300
** 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: 2º Período	PERÍODO: 02/08/2021 a 11/09/2021	
CURSO: Superior de Tecnologia em Design Gráfico	ATIVIDADE SÍNCRONA: quarta-feira	HORÁRIO: 14h às 15h
COMPONENTE CURRICULAR: Plástica II	ATENDIMENTO AOS DISCENTES: quinta-feira	HORÁRIO: 14h às 15h
PROFESSOR(A): Fabianne Azevedo dos Santos	CARGA HORÁRIA (% a definir): 33h; 40h/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.	02/08 a 07/08	-	-	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.	09/08 a 14/08	100	-	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. Reposição da Unidade 1 (tópicos 1 e 2)	16/08 a 21/08	100	-	7 h
4	1. String Art	4	String Art parte 1	Conhecer e entender a relação da técnica string art com desenhos de representação gráfica	- 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. Reposição da Unidade 2 (tópico 3)	23/08 a 28/08	-	-	7 h
5	1. String Art	5	String Art parte 2	Aplicar a técnica de string art em um trabalho	- Web aula (Google Meet).	Produção e postagem da imagem do produto	30/08 a 04/09	100	-	6 h

				prático.	- Vídeo Aula (10 min)	na sala de aula virtual.				
6	1. String Art	6	Pop Up, Volumetria, String Art	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. Reposição da unidade 3 (tópicos 4 e 5)	06/09 a 11/09	-	-	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.	13/09 a 18/09	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 2) = 100 pontos</p> <p>Unidade 2 (tópico 3) = 100 pontos</p> <p>Unidade 3 (tópico 5) = 100 pontos</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: 3º período	PERÍODO: 24 de maio até 28 de agosto
CURSO: CST em Design Gráfico	ATIVIDADE SÍNCRONA: Segunda-feira
COMPONENTE CURRICULAR: Computação Aplicada ao Design II	ATENDIMENTO AOS DISCENTES: Quinta-feira
PROFESSOR(A): Marcela Maria Silva Leite	CARGA HORÁRIA (% a definir): 80h

TÓPICO	UNIDADE (BIMESTRE/ SEMESTRE)	AULA	TEMA	OBJETIVOS	RECURSOS DIDÁTICO- PEDAGÓGICOS	INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO	PERÍODO	ATIVIDADE INDIVIDUAL/ PONTUAÇÃO	ATIVIDADE COLABORATIVA/ PONTUAÇÃO	CARGA - HORÁRI A (h/a)
1	1	1	Apresentação da disciplina e seus encargos. Photoshop: Introdução aos perfis de cores e uso dos canais de cores. Ferramentas de edição avançada de imagens. Máscaras de seleção avançadas.	-Conhecer a disciplina e seus objetivos; -Entender sobre as avaliações e entregas das atividades; -Compreender a escolha de imagem de livre uso comercial no desenvolvimento dos trabalhos e adição dos resultados ao portfólio pessoal; -Aprender o uso dos perfis de cores, canais de cores e máscaras de seleção; -Entender a atividade para entrega; -Acompanhar o início da Atividade Individual aliada ao tutorial pré-gravado; -Relembrar os cuidados com texto e imagem na entrega dos arquivos finais abertos; -Tirar dúvidas.	-Web-aula (Google meet) síncrona ; -Apresentação em Slides; -PDF guia da atividade; -Tutoriais em vídeo pré-gravado.	3 atividades práticas a partir de vídeo tutorial: Máscara de Camada (5 pontos) Intervalo de Cores (5 pontos) Canais de Cores (10 pontos) Entrega: 06/06	24/05 à 29/05	20	-	6h
2	1	2	Photoshop: Manipulação de imagens avançada, Fotomontagens. Efeitos especiais e finalização de arquivos.	-Entender sobre manipulação de imagens avançada, fotomontagens e efeitos especiais; -Ver trabalhos mais avançados de fotomontagem e adição de efeitos especiais; -Aprender novas técnicas no Photoshop e sobre finalização de arquivos; -Entender a atividade para entrega; -Acompanhar o início da Atividade Individual aliada ao tutorial pré-gravado;	-Web-aula (Google meet) síncrona ; -Apresentação em Slides; -PDF guia da atividade; -Tutoriais em vídeo pré-gravado.	Atividade práticas de a partir de vídeo tutorial: Exercício 1 - Efeito duas cores (5 pontos) Exercício 2 - Remoção de elementos e objetos (5 pontos) Exercício 3 - Aumento de nitidez (5 pontos)	31/05 à 05/06	25	-	6h



				-Tirar dúvidas.		Exercício 4 - Mudança de cor (5 pontos) Exercício 5 - Recorte de cabelo com outras ferramentas (5 pontos) Entrega: 13/06				
3	1	3	Photoshop: Manipulação de imagens avançada, Fotomontagens. Efeitos especiais e finalização de arquivos.	-Entender sobre manipulação de imagens avançada, fotomontagens e efeitos especiais; -Ver trabalhos mais avançados de fotomontagem e adição de efeitos especiais; -Aprender novas técnicas no Photoshop e sobre finalização de arquivos; -Entender a atividade para entrega; -Acompanhar o início da Atividade Individual aliada ao tutorial pré-gravado; -Tirar dúvidas.	-Web-aula (Google meet) síncrona ; -Apresentação em Slides; -PDF guia da atividade; -Tutoriais em vídeo pré-gravado.	Exercício 1 - Manipulação de imagem/Montagem (20 pontos) Exercício 2 - Colagem (10 pontos) Entrega: 13/06	07/06 à 12/06	30	-	6h
4	1	4	Photoshop: Manipulação de imagens avançada, Fotomontagens. Efeitos especiais e finalização de arquivos.	-Entender sobre manipulação de imagens avançada, fotomontagens e efeitos especiais; -Ver trabalhos mais avançados de fotomontagem e adição de efeitos especiais; -Aprender novas técnicas no Photoshop e sobre finalização de arquivos; -Entender a atividade para entrega; -Acompanhar o início da Atividade Individual aliada ao tutorial pré-gravado; -Tirar dúvidas.	-Web-aula (Google meet) síncrona ; -Apresentação em Slides; -PDF guia da atividade; -Tutoriais em vídeo pré-gravado.	Atividade - Pôster de Filme Entrega: 27/06	14/06 à 19/06	25		6h
-	-	-	REPOSIÇÃO	-Repor atividades do Módulo de Photoshop	-	-	21/06 à 26/06	-	-	-
5	1	5	Illustrator: Vetorização avançada. Barra de Ferramentas. Barra de Menus.	-Revisar ferramentas básicas de vetorização; -Aprender sobre o Flat Design e as possibilidades no Motion Design; -Exercitar as ferramentas na personagens em estilo flat. -Entender a atividade para entrega;	-Web-aula (Google meet) síncrona ; -Apresentação em Slides; -PDF guia da atividade;	Atividade - Personagem Flat Entrega: 04/07	21/06 à 26/06	30	-	6h

				-Acompanhar o início da Atividade Individual aliada ao tutorial pré-gravado; -Tirar dúvidas.	-Tutoriais em vídeo pré-gravado.					
6	1	6	Illustrator: Ilustração vetorial avançada. Composição de peças gráficas.	-Aprender sobre Feed Integrado de Instagram, Carrossel e peça publicitárias realizadas no Illustrator; -Exercitar as ferramentas na criação de um Feed integrado; -Entender a atividade para entrega; -Acompanhar o início da Atividade Individual aliada ao tutorial pré-gravado; -Tirar dúvidas.	-Web-aula (Google meet) síncrona ; -Apresentação em Slides; -PDF guia da atividade; -Tutoriais em vídeo pré-gravado.	Atividade - Feed integrado do Instagram Entrega: 04/07	28/06 à 03/07	30	-	6h
7	1	7	Illustrator: Composição de peças gráficas. Pesquisa de formatos de arquivos e finalização de arquivos.	-Aprender sobre criação e fechamento de arquivo para impressão: sangria, marcas de corte e marcas de registro; -Exercitar as ferramentas na criação de um panfleto promocional para impressão em gráfica; -Entender a atividade para entrega; -Acompanhar o início da Atividade Individual aliada ao tutorial pré-gravado; -Tirar dúvidas.	-Web-aula (Google meet) síncrona ; -Apresentação em Slides; -PDF guia da atividade; -Tutoriais em vídeo pré-gravado.	Atividade - Panfleto para Impressão Entrega: 18/07	05/07 à 10/07	40	-	6h
-	-	-	REPOSIÇÃO	-Repór atividades do Módulo de Illustrator	-	-	12/07 à 17/07	-	-	-
8	1	8	Indesign: Iniciando o Adobe InDesign. Repetição Programada e Página de Jornal.	-Aprender sobre o InDesign e suas utilizações; -Conhecer a área de trabalho e as ferramentas iniciais; -Exercitar as ferramentas na criação de uma Capa de revista; -Entender a atividade para entrega; -Acompanhar o início da Atividade Individual aliada ao tutorial pré-gravado; -Tirar dúvidas.	-Web-aula (Google meet) síncrona ; -Apresentação em Slides; -PDF guia da atividade; -Tutoriais em vídeo pré-gravado.	Atividade - Capa de revista Entrega: 25/07	12/07 à 17/07	30	-	6h
9	1	9	Indesign: Fluxo Automático, Página Mestre e Biblioteca. Livros e Objetos Gráficos.	-Aprender mais sobre o InDesign e suas utilizações; -Conhecer mais ferramentas e suas utilizações; -Exercitar as ferramentas na criação de uma Página Dupla de revista; -Entender a atividade para entrega;	-Web-aula (Google meet) síncrona ; -Apresentação em Slides;	Atividade - Página Dupla de revista -Página Dupla (20 pontos)	19/07 à 24/07	35	-	6h



			Diagramação de Livros; Revistas; Jornais.	-Acompanhar o início da Atividade Individual aliada ao tutorial pré-gravado; -Tirar dúvidas.	-PDF guia da atividade; -Tutoriais em vídeo pré-gravado.	Entrega: 01/08				
10	1	10	Indesign: Livros e Objetos Gráficos. Diagramação de Livros; Revistas; Jornais.	-Aprender mais sobre o InDesign e suas utilizações; -Conhecer mais ferramentas e suas utilizações; -Exercitar as ferramentas na criação de um cardápio; -Entender a atividade para entrega; -Acompanhar o início da Atividade Individual aliada ao tutorial pré-gravado; -Tirar dúvidas.	-Web-aula (Google meet) síncrona ; -Apresentação em Slides; -PDF guia da atividade; -Tutoriais em vídeo pré-gravado.	Atividade - Cardápio Entrega: 08/08	26/07 à 31/07	35	-	6h
-	-	-	REPOSIÇÃO	-Repor atividades do Módulo de InDesign	-	-	02/08 à 07/08	-	-	-
11	1	11	Indesign: Livros e Objetos Gráficos. Diagramação de Livros; Revistas; Jornais. Diagramação de conto (Parte 1)	-Aprender sobre diagramação no InDesign e suas utilizações; -Conhecer mais ferramentas e suas utilizações; -Exercitar as ferramentas na diagramação de um conto; -Entender a atividade para entrega; -Acompanhar o início da Atividade Individual aliada ao tutorial pré-gravado; -Tirar dúvidas.	-Web-aula (Google meet) síncrona ; -Apresentação em Slides; -PDF guia da atividade; -Tutoriais em vídeo pré-gravado.	Atividade - Diagramação de conto (Parte 1) Entrega: 15/08	02/08 à 07/08	30	-	5h
12	1	12	Indesign: Livros e Objetos Gráficos. Diagramação de Livros; Revistas; Jornais. Diagramação de conto (Parte 2)	-Aprender sobre diagramação no InDesign e suas utilizações; -Conhecer mais ferramentas e suas utilizações; -Exercitar as ferramentas na diagramação de um conto; -Entender a atividade para entrega; -Acompanhar o início da Atividade Individual aliada ao tutorial pré-gravado; -Tirar dúvidas.	-Web-aula (Google meet) síncrona ; -Apresentação em Slides; -PDF guia da atividade; -Tutoriais em vídeo pré-gravado.	Atividade - Diagramação de conto (Parte 2) Entrega: 22/08	09/08 à 14/08	40	-	5h
13	1	13	Indesign: Diagramação de Livros; Revistas; Jornais.	-Aprender sobre diagramação no InDesign e suas utilizações; -Conhecer mais ferramentas e suas utilizações;	-Web-aula (Google meet) síncrona ; -Apresentação em Slides;	Atividade - Diagramação de conto e fechamento como ebook (Parte 3)	16/08 à 21/08	30	-	5h

			Diagramação de conto (Parte 3)	-Exercitar as ferramentas na diagramação de um conto; -Conhecer os tipos de fechamento de arquivo para paginados; -Entender a atividade para entrega; -Acompanhar o início da Atividade Individual aliada ao tutorial pré-gravado; -Tirar dúvidas.	-PDF guia da atividade; -Tutoriais em vídeo pré-gravado.	Entrega: 28/08				
14	1	14	Indesign: Orientação Final e Tira Dúvidas.	-Orientar em caso de dúvidas finais; -Explicação da prova final;	-Web-aula (Google meet) síncrona ; -Apresentação em Slides;.	-	23/08 à 28/08	-	-	5h
-	-	-	REPOSIÇÃO	-Repor atividades do Módulo de Indesign	-	-	23/08 à 28/08	-	-	-
-	-	-	PROVA FINAL	-Recuperar nota do semestre	-	-Prova Final: elaboração e apresentação de projeto referente a prova final	30/08 à 04/09	100	-	0h

* Planejamento de 2 bimestres e 1 semestre.

Pontuação das Atividades Individuais e Colaborativas realizadas na Ambiente Virtual de Aprendizagem	Pontos
<p>(Módulo do Photoshop) Nota 01: soma dos pontos dos tópicos 1-4 ;</p> <p>(Módulo do Illustrator) Nota 02: soma dos pontos dos tópicos 5-7 ;</p> <p>(Módulo do InDesign) Nota 03: soma dos pontos dos tópicos 8-10 ;</p> <p>(Módulo do InDesign) Nota 04: soma dos pontos dos tópicos 11-13 ;</p> <p>Primeira Nota: Somatório dos pontos (Tópico 1-4) : 20 pontos + 25 pontos + 30 pontos + 25 pontos = 100 pontos</p> <p>Segunda Nota: Somatório dos pontos (Tópico 5-7): 30 pontos + 30 pontos + 40 pontos = 100 pontos</p>	100



Terceira Nota: Somatório dos pontos (Tópico 8-10): 30 pontos + 40 pontos + 30 pontos = 100 pontos

Quarta Nota: Somatório dos pontos (Tópico 11-13): 30 pontos + 40 pontos + 30 pontos = 100 pontos

Nota Final: SOMATÓRIO das 4 Notas, dividido por 4 (MÉDIA ARITMÉTICA).

Primeira nota + Segunda nota + Terceira nota + Quarta nota = NOTA FINAL DA DISCIPLINA

4

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: 26/07 a 23/09/2021
CURSO: Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico	ATIVIDADE SÍNCRONA: Terça-feira HORÁRIO: 14:00 às 15:00
COMPONENTE CURRICULAR: Desenho III	ATENDIMENTO AOS DISCENTES: Quarta-feira HORÁRIO: 15:30 às 16:30
PROFESSOR(A): Daniel Alvares Lourenço	CARGA HORÁRIA: 50 horas/60 aulas

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 14/08/2021.	26/07 à 31/07/2021	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 21/08/2021.	02/08 à 07/08/2021	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 28/08/2021. 	09/08 à 14/08/2021	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 04/09/2021. 	16/08 à 21/08/2021	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 entregar uma prévia do Projeto de Estamparia. Dia: 11/09/2021 	23/08 à 28/08/2021	-----	20	7h

					-Apresentar a proposta de projeto de estamparia (projeto com até três alunos).					
6	1	6	Projeto de Estamparia	- Auxiliar no desenvolvimento dos desenhos do projeto de estamparia; - Vídeos complementares sobre criação de personagens.	- Web aula (Google Meet); -- Vídeos complementares para auxiliar em desenvolvimento de personagens futuros.	- Exercício Prático – Os alunos deverão entregar o projeto finalizado. Dia: 20/09/2021	30/08 à 04/09/2021	-----	80	7h
7	1	7	Projeto Estamparia-Continuação 1	- 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 – Entregar parte do projeto finalizado.	06/09 à 11/09/2021	-----	-----	6h
8	1	8	Projeto Estamparia-Continuação 2	- Entender, por meio das apresentações, como diversificar nas criações de estampas. - Avaliar como foi o desenvolvimento da disciplina;	- Web aula (Google Meet);	- Exercício Prático – Entregar parte do projeto finalizado.	13/09 à 18/09/2021	-----	-----	6h
9	1	9	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. Apresentação e Reposição do projeto: 22/09/2021	20/09 à 25/09/2021	-----	-----	6h

10	1		PROVA FINAL	-----	-----	-Prova Final-	24/09 à 25/09/2021	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: 20 pontos + 80 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:

PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS

TURMA: 3º período	PERÍODO: 19/07/2021 a 23/09/2021	
CURSO: CST em Design Gráfico	ATIVIDADE SÍNCRONA: Terça-feira	HORÁRIO: das 15h30 às 16h30
COMPONENTE CURRICULAR: Estética	ATENDIMENTO AOS DISCENTES: Quinta-feira	HORÁRIO: das 15h30 às 16h30
PROFESSOR(A): Rafael Leite Efrem de Lima	CARGA HORÁRIA (% a definir): 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	Introdução à Estética	Apresentar a disciplina	Aula síncrona com uso do Polleverywhere	---	19/07 a 24/07	---	---	6
				Entender a importância do estudo da Estética para o Design						
2	1	2	Idade Dogmática: O Belo para Platão	Conhecer as principais influências do pensamento platônico e o contexto de suas elaborações	Videoaula + slides, leitura de excerto do texto O Banquete, de Platão, videoclipe da música A Maçã, de Raul Seixas	Tarefa (texto online) - Análise da música A Maçã, de Raul Seixas, através do excerto do texto O Banquete, de Platão.	26/07 a 31/07	---	5 (em dupla)	6
				Compreender a dimensão da Estética dentro dos sistemas de pensamento de Platão;					100 (grupo que vai apresentar o texto)	
				Discutir o impacto das ideias de Platão no Design até hoje.	Aula síncrona com discussão do texto do grupo 1 – Cap. 1 – Forma e material - do livro Mundo Codificado, de Vilém Flusser.	Mediação do texto com a turma por parte do grupo 1				

3	1	3	Idade Dogmática: O Belo para Platão e as categorias estéticas de Aristóteles	<p>Conhecer as principais influências dos pensamentos aristotélico e o contexto de suas elaborações</p> <p>Compreender a dimensão da Estética dentro do sistema de pensamento de Aristóteles;</p>	Aula síncrona + slides	Tarefa (envio de arquivo) - Análise de um cartaz de filme a partir das categorias estéticas de Aristóteles.	02/08 a 07/08	---	5 (em dupla)	6
4	1		Idade Crítica: Kant e o juízo estético	<p>Compreender porque Kant é uma ruptura no pensamento filosófico;</p> <p>Compreender o juízo estético em relação às demais faculdades de juízo ou julgamento;</p> <p>Discutir o impacto das ideias de Kant na crítica da Arte do século XX e do Design.</p>	<p>Videoaula + slides</p> <p>Aula síncrona com discussão do texto do grupo 2 – O juízo estético, de Clement Greenberg</p>	<p>Fórum (discussão simples) - O que eles consideram um bom design?</p> <p>Mediação do texto com a turma por parte do grupo 2</p>	09/08 a 14/08	10	<p>---</p> <p>100 (grupo que vai apresentar o texto)</p>	6
5	1		Idade Crítica: Hegel – a importância da história; a relação entre arte, religião e filosofia; os sistemas da arte.	<p>Compreender a importância da história no sistema de pensamento hegeliano;</p> <p>Compreender como Hegel relacionava arte, religião e filosofia;</p> <p>Compreender a classificação estética hegeliana.</p>	Aula síncrona + slides + texto Pintura enquanto arte pura, de Wassily Kandinsky.	Leitura do texto Pintura enquanto arte pura, de Wassily Kandinsky	16/08 a 21/08	---	---	6



6	1	6	Idade Moderna: Walter Benjamin e a obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica	Entender Benjamin como um pensador da modernidade. Compreender as principais discussões sobre refuncionalização da arte, aura, valor de culto e de exposição	Aula síncrona + slides + artigo "O conceito de aura, de Walter Benjamin, e a indústria cultural".	Resenha do artigo "O conceito de aura, de Walter Benjamin, e a indústria cultural".	23/08 a 28/08	---	20 (em dupla)	6
7	1	7	Funções do objetos: prática, estética e simbólica; Normas e valores estéticos; Comunicação estética.	Compreender as diferentes funções de um objeto;	Videoaula + slides	Tarefa (envio de arquivo) – Análise das funções de 3 objetos de uma mesma categoria	30/08 a 04/09	---	20 (trabalho em trio)	6
				Entender como se opera o processo de percepção estética				---	100 (grupo que vai apresentar o texto)	
8	1	8	Técnicas Visuais e os cinco estilos de design	Compreender técnicas de composição de imagem e seus significados culturalmente estabelecidos	Aula síncrona + slides + cap. do livro Sintaxe da Linguagem Visual, de Donis A. Dondis.	Tarefa (envio de arquivo) - Análise de 5 marcas de acordo com os estilos visuais, sendo uma marca por estilo	06/09 a 11/09	---	20 (trabalho em dupla)	6
				Aplicar os conhecimentos das técnicas e dos estilos na análise de marcas						
9	1	9	Design e emoção; Teorias do Consumo; Kitsch	Compreender a relação entre design e emoção	Artigo Design e Emoção: alguns pensamentos sobre artefatos de memória, de Vera	Análise do clipe Xirley, de Gaby Amarantos	13/09 a 18/09	---	20 (trabalho em dupla)	6



					Damazio + vídeos do YouTube					
				Compreender a importância das Teorias do Consumo para o design	Videoaula + slides + documentário Criança, a alma do negócio					
				Compreender o papel desempenhado pelo Kitsch dentro do design	Aula síncrona com mediação do grupo responsável pelo texto A estrutura do mal gosto, do livro Apocalípticos e integrados, de Umberto Eco + Documentário Do Kitsch ao Cult	Mediação do texto com a turma por parte do grupo responsável pelo texto de Umberto Eco			100 (grupo que vai apresentar o texto)	
10	01	10	Orientação para a atividade final	Tirar dúvidas referente à atividade final	Aula síncrona	---	20/09 a 23/09	---	---	6
			FINAL		Artigo científico analisando estilo visual da marca, percepção dos consumidores (o que eles acham da marca, dos produtos e/ou serviços, quais valores eles atribuem à marca, se as expectativas foram correspondidas etc.)		24 a 25/09	100	---	

* Planejamento de 2 bimestres e 1 semestre.

Pontuação das Atividades Individuais e Colaborativas realizadas na Ambiente Virtual de Aprendizagem	Pontos
<ul style="list-style-type: none"> Seminário: 100 pontos Atividades Semanais dos Tópicos 1 a 9: somatório de 100 pontos 	200

<ul style="list-style-type: none">• Média: (Nota do Ensaio + Nota das Atividades Semanais) / 2 = Média da disciplina	
** 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: 3º período	PERÍODO: 24/05/2021 a 24/07/2021	
CURSO: CST em Design Gráfico	ATIVIDADE SÍNCRONA: Segunda-feira	HORÁRIO: 14h às 15h
COMPONENTE CURRICULAR: Planejamento Visual I	ATENDIMENTO AOS DISCENTES: Quarta-feira	HORÁRIO: 14h às 15h
PROFESSOR(A): Renata Cadena	CARGA HORÁRIA: 100h/a	

TÓPIC O	UNID ADE (BIME STRE/ SEME STRE)	AU LA	TEMA	OBJETIVOS	RECURSOS DIDÁTICO- PEDAGÓGICOS	INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO	PERÍODO	ATIVIDAD E INDIVIDU AL/ PONTUAÇ ão	ATIVIDADE COLABORATI VA/ PONTUAÇÃO	CARGA - HORÁRIA (h/a)
1	1	1	Apresentação da disciplina	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer o Plano Instrucional da Disciplina 	<ul style="list-style-type: none"> Web-aula apresentando o Plano Instrucional da disciplina e para apresentação dos estudantes Videoaula sobre Painel Semântico (10 min) Painel comentado com exemplos de marcas abstratas (slides narrados: 10 minutos) 	Exercício individual (serviço) – (entrega pelo Google Sala de Aula)	24/05 a 29/05	–	–	6h
2	1	2	Marca x Identidade de marca	<ul style="list-style-type: none"> Discutir sobre princípios da Identidade Visual e de marca Praticar a ferramenta de vetorização Bézier 	<ul style="list-style-type: none"> Web-aula sobre Princípios da Identidade de marca (Atividade síncrona) Texto: FORTY, Adrian. Design e identidade corporativa. In: Objetos de desejo. São Paulo: Cosac Naify, 2007. 301-319. Jogo do Bézier 	Debate sobre o texto de Adrian Forty	31/05 a 05/06	–	–	6h
3	1	3	Estratégia, Público e Mensagem	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer os fundamentos da identidade de marca 	<ul style="list-style-type: none"> Web-aula sobre os fundamentos da identidade de marca Painel comentado com exemplos de marcas pictóricas (slides narrados: 10 minutos) 	Entrega da Marca Abstrata (entrega pelo Google Sala de Aula)	07/06 a 12/06	10	–	6h



4	1	4	Manual de marca / Brandbook	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer a estrutura de um manual de marca • Discutir a diferença de manual de marca para brandbook 	<ul style="list-style-type: none"> • Web-aula sobre Manual de Marca (Atividade síncrona) • Texto do livro <i>Marcas – Design Estratégico</i> (28 páginas) 	Exercício em dupla – criação de Marca Pictórica (empresa de alimentos)	14/06 a 19/06	15	–	6h
5	1	5	Naming	<ul style="list-style-type: none"> • Discutir sobre o processo de Naming • Estudar sobre taglines e slogans 	<ul style="list-style-type: none"> • Web-aula sobre Naming (Atividade síncrona) • Capítulo do livro <i>Design de Identidade de Marca</i> (4 páginas) 	Entrega da Marca Pictórica (entrega pelo Google Sala de Aula)	21/06 a 26/06	10	–	6h
6	1	6	Caligrafia e Lettering	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer técnica para caligrafia e para lettering • Discutir sobre monogramas 	<ul style="list-style-type: none"> • Web-aula sobre ferramentas de caligrafia e criação de pena caligráfica (Atividade síncrona) • Trecho do livro <i>A arte da caligrafia</i> • Trecho do livro <i>Os segredos de ouro do Lettering</i> (10 páginas) 	Exercício em dupla – criação do Logotipo	28/06 a 03/07	15	–	6h
7	1	7	Tipografia para Identidade Visual	<ul style="list-style-type: none"> • Estudar critérios para a seleção tipográfica em identidade de marca 	<ul style="list-style-type: none"> • Web-aula sobre seleção tipográfica (Atividade síncrona) • Capítulo do livro <i>A linguagem Invisível da Tipografia</i> (16 páginas) • Painel comentado com exemplos de monogramas (slides narrados: 10 minutos) 	Entrega do Logotipo [evento] (entrega pelo Google Sala de Aula)	5/7 a 10/07	10	–	6h
8	1	8	Design de emblemas e Marcas de lugares	<ul style="list-style-type: none"> • Praticar o design de emblemas • Discutir sobre identidade e branding de lugares 	<ul style="list-style-type: none"> • Matéria sobre Place Branding (14 páginas) • Painel comentado com exemplos de emblemas (slides narrados: 10 minutos) 	Exercício em dupla – Emblema de País (entrega pelo Google Sala de Aula)	12/7 a 17/07	15	–	6h
9	1	9	Palestra	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer profissionais e práticas de mercado 	<ul style="list-style-type: none"> • Palestra sobre Branding (Atividade síncrona) 	Entrega do exercício do emblema	19/7 a 24/7	100	–	6h
10	1	10	Metodologia de Design de Identidade Visual	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer a metodologia de Identidade de Visual 	<ul style="list-style-type: none"> • Web-aula sobre Metodologia de Identidade Visual (Atividade síncrona) • Capítulo do livro <i>Sistema de Identidade Visual</i> (10 páginas) 	Exercício de criação de um monograma [produto] (entrega pelo Google Sala de Aula)	26/07 a 31/7	5	–	6h



11	1	11	Metodologia de Design de Identidade de marca	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer a metodologia de Identidade de Marca Diferenciar metodologias de Identidade Visual e de Marca 	<ul style="list-style-type: none"> Web-aula sobre Metodologia de Identidade de Marca (Atividade síncrona) Capítulo do livro <i>Design de Identidade de Marca</i> (10 páginas) 	Exercício em grupo (dupla ou trio): Seleção e da Empresa/Organização (entrega pelo Google Sala de Aula) Entrega do exercício do monograma	02/08 a 7/08	5	–	5h
12	1	12	Processo: Pesquisa	<ul style="list-style-type: none"> Discutir o processo de Pesquisa para a Criação do Design de Identidade de Marca Entender a elaboração de um briefing 	<ul style="list-style-type: none"> Web-aula sobre etapa da Pesquisa (Atividade síncrona) Capítulo do livro <i>Design de Identidade de Marca</i> (16 páginas) 	Exercício em grupo (dupla ou trio): Caracterização da empresa (entrega pelo Google Sala de Aula)	09/08 a 14/08	5	–	5h
13	1	13	Processo: Criação de estratégia	<ul style="list-style-type: none"> Discutir o processo de criação de estratégia de marca Aplicar o conhecimento em um projeto de Identidade de Marca 	<ul style="list-style-type: none"> Web-aula sobre criação de estratégia e discussão sobre matéria da Nescafé (Atividade síncrona) Capítulo do livro <i>Design de Identidade de Marca</i> (10 páginas) Matéria sobre Branding da Nescafé (12 páginas) 	Exercício em grupo: Finalização do relatório de auditoria (mínimo de 2 auditorias) e Definição de Estratégia (entrega pelo Google Sala de Aula)	16/8 a 21/08	5	–	5h
14	1	14	Processo: Design da identidade	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer o processo de Design de Identidade e suas características Treinar a elaboração de uma linguagem visual coesa para o propósito da empresa 	<ul style="list-style-type: none"> Web-aula de orientação coletiva de estratégia e pré-design (Atividade síncrona) Slides narrados sobre Design de marca (2 vídeos de 10 min) 	Exercício em grupo: Rascunhos da identidade visual de marca (entrega pelo Google Sala de Aula)	23/8 a 28/08	5	–	5h
15	1	15	Processo: Criação dos pontos de contato	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer a diversidade de maneiras como uma marca pode ser apresentada ao usuário e especificidades de alguns pontos de contato Treinar a seleção/criação de pontos de contato efetivos 	<ul style="list-style-type: none"> Web-aula de orientação de design e pontos de contato (Atividade síncrona) Slides narrados sobre Pontos de Contato (2 vídeos de 10 min) 	Exercício em grupo: Aplicação de identidade de marca em 3 pontos de contato (entrega pelo Google Sala de Aula)	30/08 a 04/09	75	–	5h
16	1	16	Processo: Gerenciamento de ativos	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer e identificar as estratégias necessárias para a gestão da identidade de marca 	<ul style="list-style-type: none"> Web-aula de orientação do manual de marca (Atividade síncrona) 	Exercício em grupo: Entrega final do manual de identidade de marca	06/09 a 11/09			5h

					• Capítulo do livro <i>Design de Identidade de Marca</i> (10 páginas)	(entrega pelo Google Sala de Aula)				
17	1	17	Verificação dos projetos	• Testar soluções e verificar propostas	• Web-aula para a orientação de atividades (Atividade síncrona) • Slides sobre apresentação de projetos		13/09 a 18/9			5h
18	1	18	Apresentação dos projetos	• Apresentar a realização da atividade final	• Web-aula para apresentação dos projetos (Atividade síncrona)	Entrega do exercício em grupo (entrega pelo Google Sala de Aula)	20/09 a 23/09	100	–	5h
–	–	–	Reposição da Avaliação 3	• Repor avaliação 3		Entrega do exercício em grupo (entrega pelo Google Sala de Aula)	20/09 a 23/09	100	–	–
–	–	–	Prova Final	• Recuperar a avaliação do semestre		Trabalho individual (entrega pelo Google Sala de Aula)	24/09 a 25/09	100	–	–

Pontuação das Atividades Individuais e Colaborativas realizadas na Ambiente Virtual de Aprendizagem	Pontos
<ul style="list-style-type: none"> • Nota 1: 100 pontos Marca abstrata [Tópicos de 1 a 3] • Nota 2: 100 pontos Marca pictórica [Tópicos de 4 a 5] • Nota 3: 100 pontos Logotipo [Tópicos de 6 a 7] • Nota 4: 100 pontos Emblema [Tópicos de 8 a 9] • Nota 5: 100 pontos Monograma [Tópicos de 10 a 11] • Nota 6: 100 pontos Projeto de Identidade de Marca (Atividade em grupo) <p>Composição: 20 pontos – Entrega da Estratégia 80 pontos – Projeto final completo [Tópicos 12 a 18]</p> <p>A Média final será uma média ponderada, em que as Notas 1, 2, 3, 4 e 5 estão com um peso de 10% cada e a Nota 6 tem um peso de 50%</p>	100 pontos

Assinatura do Docente:

PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS

TURMA: 4º período / 2021.1	PERÍODO: 26/07/2021 à 11/09/2021
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): 33 h/40 Aulas

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	26/07 a 31/07	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	02/08 a 07/08	Sem pontuação	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	09/08 a 14/08	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	16/08 a 21/08	100	Sem pontuação	6 h/a
-	-	-	Reposição dos tópicos	- Repor as atividades dos tópicos 01, 03 e 04	-	-	16/08 a 21/08	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	23/08 a 28/08	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	30/08 a 04/09	100	Sem pontuação	5 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	06/09 a 11/09	Sem pontuação	Sem pontuação	5 h/a
-	-	-	Reposição dos tópicos	- Repor as atividades dos tópicos 05 ao 07	-	-	06/09 a 11/09	100	-	-
-	-	-	Prova final	- Demonstrar conhecimentos nos processos da ergonomia informacional.	Prova online	Questionário Google	24/09/2021	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

PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS

TURMA: 4º PERÍODO	PERÍODO: 26/07 A 23/09
CURSO: DESIGN GRÁFICO	ATIVIDADE SÍNCRONA: TERÇA-FEIRA HORÁRIO: 19H00 ÀS 20H00
COMPONENTE CURRICULAR: MARKETING, PUBLICIDADE E PROPAGANDA	ATENDIMENTO AOS DISCENTES: QUINTA-FEIRA HORÁRIO: 19H00 ÀS 20H00
PROFESSOR(A): VÍTOR FEITOSA NICOLAU	CARGA HORÁRIA (% a definir): 50h (CH) /60h AULA

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"> - Aula Síncrona com apresentação do conteúdo através de Slides; - Quiz Semanal; - Atendimento por videoconferência ao discente; - Capítulo de Livro sobre Consumo Material e Experiencial; - Vídeo Complementar sobre Consumo Responsável. 	- Atividade no formato de Quiz (AV1).	26/07 a 31/07	- AV1: Quiz Semanal (20pts)		6h
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"> - Aula Síncrona com apresentação do conteúdo através de Slides; - Quiz Semanal; - Atendimento por videoconferência ao discente; - Capítulo de Livro sobre Pesquisa de Marketing - Vídeo Complementar sobre Gestão de Conteúdo. 	- Atividade no formato de Quiz (AV1).	02/08/ a 07/08	- AV1: Quiz Semanal (20pts)		6h

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"> - Aula Síncrona com apresentação do conteúdo através de Slides; - Quiz Semanal; - Atendimento por videoconferência ao discente; - Artigo sobre Modelo de Negócios; - Vídeo Complementar sobre Mercado Financeiro. 	- Atividade no formato de Quiz (AV1).	09/08 a 14/08	- AV1: Quiz Semanal (20pts)		6h
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"> - Aula Síncrona com apresentação do conteúdo através de Slides; - Quiz Semanal; - Atendimento por videoconferência ao discente; - Texto sobre Teoria e Prática do Marketing; - Vídeo Complementar de um Estudo Caso do Marketing. 	<ul style="list-style-type: none"> - Atividade no formato de Quiz (AV1). - Apresentação da AV2: Novos Conceitos. 	16/08 a 21/08	- AV1: Quiz Semanal (20pts)	- AV2: Novos Conceitos (100pts)	7h
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"> - Aula Síncrona com apresentação do conteúdo através de Slides; - Quiz Semanal; - Atendimento por videoconferência ao discente; - Capítulo de Livro sobre Marketing de Serviços; - Vídeo Complementar sobre Mix de Marketing. 	- Atividade no formato de Quiz (AV1).	23/08 a 28/08	- AV1: Quiz Semanal (20pts)		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. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aula Síncrona com apresentação do conteúdo através de Slides; - Atendimento por videoconferência ao discente; - Revisão de Literatura sobre Marketing Digital; 	<ul style="list-style-type: none"> - Entrega da AV2: Novos Conceitos. - Apresentação da AV3: Marketing Pessoal 	30/08 a 04/09		<ul style="list-style-type: none"> - AV2: Novos Conceitos (100pts) - AV3: Marketing Pessoal (100pts) 	7h

				- Desenvolver uma metodologia de Design Thinking aplicada aos negócios.	- Vídeo Complementar sobre Algoritmos.					
7	1	7	Conceito de Publicidade e Propaganda.	- Conhecer o que é a publicidade, a propaganda, os veículos de comunicação.	- Aula Síncrona com apresentação do conteúdo através de Slides; - Atendimento por videoconferência ao discente; - Depoimento de um Diretor de Agência; - Capítulo de Livro sobre o que é Publicidade.	- Reposição da AV2: Novos Conceitos.	06/09 a 11/09		- AV2: Novos Conceitos (100pts)	7h
8	1	8	Agência de Publicidade. Briefing. Criação Publicitária. Mídias e Formatos. Verba Publicitária.	- Saber a composição de uma agência de publicidade e sua rotina de trabalho. - Conhecer as mídias, seus formatos. - Aprender a divisão da verba publicitária.	- Aula Síncrona com apresentação do conteúdo através de Slides; - Atendimento por videoconferência ao discente; - Entrevista com um Direto de Arte.	- Entrega da AV3: Marketing Pessoal.	13/09 a 18/09		- AV3: Marketing Pessoal (100pts)	7h
9	1	9	Ética nos negócios. Aspectos Legais.	- Conhecer sobre a legislação brasileira relacionada a Comunicação e a Publicidade. - Debater sobre a ética no mundo dos negócios.	- Aula Síncrona com apresentação do conteúdo através de Slides; - Atendimento por videoconferência ao discente; - Artigo sobre ética no Marketing; - Vídeo Complementar sobre Ética no Trabalho.	- Reposição da AV3: Marketing Pessoal	20/09 a 23/09		- AV3: Marketing Pessoal (100pts)	7h
-	1	-	Prova Final	- Recuperar a média abaixo do coeficiente mínimo.	-	-	24/09	-	Prova Final - 100	-

Pontuação das Atividades Individuais e Colaborativas realizadas na Ambiente Virtual de Aprendizagem	Pontos
AV1: Exercício de fixação no formato de Quiz	AV1 (somatório dos resultados da atividade semanal) = 100

- Descrição: Serão realizadas atividades semanais no formato de quiz ao final da aula síncrona. São 05 (cinco) Quizzes realizados nas cinco primeiras aulas, cada um com 05 (cinco) questões. A prática tem caráter avaliativo. 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.	
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. - Apresentação: 17/08 - Entrega: 03/09 - Reposição: 06/09	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: 31/08 - Entrega da Atividade: 17/09 - Reposição: 20/09	AV3 = 100
CÁLCULO DA MÉDIA:	(AV1+AV2+AV3) /3 (média aritmética)
PROVA FINAL (24/09):	PF = 100 (Cálculo padrão para Média Final)

Assinatura do Docente: _____

Vítor Feitosa Nicolau

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	PERÍODO: 24/05 a 14/08	
CURSO: CST em Design Gráfico	ATIVIDADE SÍNCRONA: Quarta-feira	HORÁRIO: 19h às 20h15
COMPONENTE CURRICULAR: Materiais e Processos Gráficos I	ATENDIMENTO AOS DISCENTES: Sexta-feira	HORÁRIO: 19h às 20h15
PROFESSOR(A): Elaine Feitosa da Silva	CARGA HORÁRIA (% a definir): [50 h/60 Aulas]	

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; * Introdução aos processos de impressão gráfica.	* Conhecer cronograma das aulas e perfil da turma; * Conhecer história dos processos de impressão e sua evolução; * Entender como funcionam os três primeiros processos de impressão (xilogravura, tipografia e litografia).	* Webaula (Google Meet); * Material de Apoio em pdf; * Vídeos do Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=2645Scfct54 , https://www.youtube.com/watch?v=7KYCqpsfje4 e https://www.youtube.com/watch?v=Un8ZQHSucmk .	* Participação em fórum sobre o assunto via Classroom, até o dia 12/06.	24/05 a 29/05	-	-	5
2	1	2	* Abordagem sobre outros processos gráficos.	* Entender como funcionam outros processos de impressão (atualidade): flexografia, rotogravura, serigrafia, impressão offset e digital.	* Webaula (Google Meet); * Material de Apoio em pdf; * Vídeos do Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=Qdq7yxLuDY , https://www.youtube.com/watch?v=2_Uw2ZcZ_as e https://www.youtube.com/watch?v=NvmtlkOS3zE .	* Participação em fórum sobre o assunto via Classroom, até o dia 19/06.	31/05 a 04/06	20	-	5

3	1	3	* Retícula e meios-tons; * CMYK X RGB	* Relembrar os conceitos e tipos de retícula; * Compreender as características e diferenças entre os padrões de cores CMYK e RGB (Impressão x telas).	* Webaula (Google Meet); * Material de Apoio em pdf; * Vídeos do Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=iHU8eUL1EZA e https://www.youtube.com/watch?v=yGWxfRSP53E .	* Participação em fórum sobre o assunto via Classroom, até o dia 26/06.	07/06 a 12/06	-	-	5
4	1	4	* Resoluções (impressão); * Vetor x Imagem (impressão).	* Compreender questões de resolução aplicadas à impressão (PPI e LPI); * Entender a diferença entre vetores e imagens em materiais impressos.	* Webaula (Google Meet); * Material de Apoio em pdf.	* Participação em fórum sobre o assunto via Classroom, até o dia 03/07.	14/06 a 19/06	80	-	5
5	1	5	* Outros tipos de processos de impressão.	* Conhecer e entender como funcionam outros tipos de processos de impressão e alguns acabamentos importantes.	* Webaula (Google Meet); * Material de Apoio em pdf; * Vídeos do Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=LsjZ3tC3YBk&t=176s	* Participação em fórum sobre o assunto via Classroom, até o dia 10/07.	21/06 a 26/06	-	-	5
6	1	6	* Visita de especialista gráfico.	* Compreender como funciona o dia a dia da gráfica, bem como suas características e particularidades na sua relação com o cliente.	* Webaula (Google Meet).	* Relatório sobre a visita do profissional - entregar via Classroom, até o dia 17/07 (atividade em dupla).	28/06 a 03/07	-	100	5
7	1	7	* Tipos de papéis e gramaturas.	* Conhecer o identificar os principais tipos e classificações de papéis; * Entender o conceito de gramatura, bem como entender como aplicar gramaturas em projetos gráficos;	* Webaula (Google Meet); * Material de Apoio em pdf; * Vídeos do Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=gDVETENQaYA e https://www.youtube.com/watch?v=2lgOhSAqPTA .	Participação em fórum sobre o assunto via Classroom, até o dia 24/07:	05/07 a 10/07	-	-	5

8	1	8	* Formatos diversos e melhor aproveitamento de papel.	* Conhecer os principais formatos de papeis existentes no mercado, suas particularidades e compreender o processo de aproveitamento de papel.	* Webaula (Google Meet); * Material de Apoio em pdf.	Entrega de atividade via Classroom, até o dia 31/07: Pensar em material gráfico, indicar tipo de papel, gramatura e formato. justificar (de acordo com o melhor aproveitamento) a utilização de tamanho do papel para criação de projeto gráfico de flyer.	12/07 a 17/07	-	20	5
9	1	9	* Criação de arquivos para impressão.	* Entender as diretrizes utilizadas na criação de arquivos para impressão.	* Webaula (Google Meet).	* Participação em fórum sobre o assunto via Classroom até dia 07/08:	19/07 a 24/07	-	-	5
10	1	10	* Fechamento de arquivos para impressão.	* Entender as diretrizes utilizadas no fechamento de arquivos para impressão.	* Webaula (Google Meet).	* Tarefa a ser depositada no Classroom até dia 14/08: Projeto gráfico do flyer – arquivo fechado para impressão.	26/07 a 31/07	-	80	5
11	1	11	* Especificações e orçamento.	* Entender as especificações e particularidades na hora de solicitar um orçamento.	* Webaula (Google Meet).	* Tarefa a ser depositada no Classroom até dia 14/08. Enviar especificações para orçamento de material. (pontuação extra)	02/08 a 07/08	-	20	5
12	1	12	* Revisão da disciplina, análise dos projetos e discussão sobre melhorias.	* Revisar o conteúdo da disciplina, discutir a respeito dos pontos a serem melhorados, bem como analisar projetos.	* Webaula (Google Meet).	* Participação em fórum via Classroom sobre o assunto.	09/08 a 14/08	-	-	5
-	1	-	* Prova Final	* Recuperar a média do semestre	* Google Drive	* Material a ser depositado no Drive até 21/08.	16/08 a 21/08	100	-	-

* Planejamento de 2 bimestres e 1 semestre.

Pontuação das Atividades Individuais e Colaborativas realizadas na Ambiente Virtual de Aprendizagem	300 pontos
<p>Avaliação 01 (tópico 2 + tópico 4) = 20 + 80 = 100 pontos.</p> <p>Avaliação 02 (tópico 6) = 100 pontos.</p> <p>Avaliação 03 (tópico 8 + tópico 10) = 20 + 80 = 100 pontos.</p> <p>Pontuação Extra (tópico 11) = 25 pontos</p> <ul style="list-style-type: none">• $\frac{\text{Avaliação 1} + \text{Avaliação 2} + \text{Avaliação 3}}{3}$ = NOTA FINAL DA DISCIPLINA• A pontuação extra será utilizada, somando-se a nota obtida para a Avaliação 1, caso o aluno tenha perdido uma das atividades que compõem o conjunto. <p>Reposição Avaliação 1 = 100 pontos.</p> <p>Reposição Avaliação 2 = 100 pontos.</p> <p>Reposição Avaliação 3 = 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: 4º Período	PERÍODO: 24/05/2021 a 18/09/2021
CURSO: Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico	ATIVIDADE Síncrona: segunda-feira HORÁRIO: 19h às 20h
COMPONENTE CURRICULAR: PLANEJAMENTO VISUAL II	ATENDIMENTO AOS DISCENTES: quarta-feira HORÁRIO: 20:15h às 21:15h
PROFESSOR(A): Wilson Gomes de Medeiros	CARGA HORÁRIA (% a definir): 100h

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 HISTÓRIA DA EMBALAGEM E ELEMENTOS GRÁFICOS	<ul style="list-style-type: none"> • Apresentar o conteúdo da disciplina • Conhecer aspectos históricos do desenvolvimento das embalagens • Conhecer as funções da embalagem e sua evolução. 	<ul style="list-style-type: none"> • Web aula • Texto • Disponibilização de slides para acompanhamento pelo aluno 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de exercícios práticos; • Entrega: 05/06. 	24/05 29/05		20	6h
2	1	2	CONCEITOS DE DESIGN DE EMBALAGEM	<ul style="list-style-type: none"> • Entender os principais conceitos relacionados ao universo das embalagens • Conhecer aspectos de marketing voltados para embalagem 	<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; • Entrega: 12/06. 	31/05 05/06			6h
3		3	ANATOMIA DA EMBALAGEM LINGUAGEM E ELEMENTOS VISUAIS DA EMBALAGEM.	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer os principais elementos visuais que constituem as embalagens. • Compreender o design estrutural das embalagens. • Entender quais elementos formais que são importantes no desenvolvimento das embalagens, como cor, forma, hierarquia, diagramação, textura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Slides narrados • (Google Meet); • Slides narrados • PDF 	<ul style="list-style-type: none"> • Exercício de análise de elementos que compõem uma embalagem • Entrega: 19/06. 	07/06 12/06		20	6h



4	1	4	REDESIGN DE EMBALAGENS	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer cases de projetos de redesign 	<ul style="list-style-type: none"> • Vídeo de youtube • Material em PDF apresentando exemplos • Slides 	<ul style="list-style-type: none"> • Seleção de embalagem para redesign • Iniciar proposta de redesign para embalagem escolhida <p>Entrega: 26/06.</p>	14/06 19/06		60	6h
5	1	5	REDESIGN DE EMBALAGENS (CONTINUAÇÃO)	<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver atividade projetual propondo um novo design para embalagem já existente. 	<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"> • Desenvolver a proposta de redesign da embalagem 	21/06 26/06			6h
6	1	6	METODOLOGIAS DE DESIGN DE EMBALAGEM	<ul style="list-style-type: none"> • Compreender de modo abrangente metodologias utilizadas no desenvolvimento de embalagens. • Conhecer conceitos chave para o design de embalagem. 	<ul style="list-style-type: none"> • Web aula (Google Meet); • Slides • Materiais complementares 	<ul style="list-style-type: none"> • Fazer breve resumo do tema abordado na aula. • Google docs <p>Entrega: 10/07</p>	28/06 03/07	20		7h
			REPOSIÇÃO DA AVALIAÇÃO 01*	<ul style="list-style-type: none"> • Recuperação das atividades em atraso 	-	<ul style="list-style-type: none"> • Entrega:12/07 		-	-	-
7	1	7	BRIEFING E ESTUDO DE CAMPO	<ul style="list-style-type: none"> • Compreender os conceitos relativos ao briefing • Elementos que constituem um briefing. • Apresentar alguns conceitos relativos à pesquisa visual de embalagens • Aprender alguns tipos de pesquisa: pesquisa iconográfica, pesquisa pela internet, pesquisa em PDV 	<ul style="list-style-type: none"> • Web aula (Google Meet); • Slides narrados • Material complementar 	<ul style="list-style-type: none"> • Google docs • Apresentação por vídeo gravado (opcional) • Elaborar pesquisa/estudo de campo <p>Entrega: 17/07</p>	05/07 10/07	40		7h
8	1	8	ESTRATÉGIA DE DESIGN	<ul style="list-style-type: none"> • Compreender conceitos de estratégia de design. • Ver exemplos e técnicas para geração de conceitos de design • Brainstorming 	<ul style="list-style-type: none"> • Web aula • (Google Meet); • Slides narrados • Videoaula 	<ul style="list-style-type: none"> • Atividade prática de geração de conceitos / Google docs <p>Entrega: 17/07</p>	12/07 17/07	20		7h



9	1	9	GERAÇÃO DE CONCEITOS	<ul style="list-style-type: none"> • Proporcionar ferramentas para auxiliar na seleção de conceitos 	<ul style="list-style-type: none"> • Web aula • (Google Meet); • Slides narrados • Materiais complementares 	<ul style="list-style-type: none"> • Atividade prática: Desenvolver conceito (brainstorming) • Google docs / apresentação • Entrega: 31/07 	19/07 24/07	30		7h
			REPOSIÇÃO DA AVALIAÇÃO 02*	<ul style="list-style-type: none"> • Recuperação das atividades em atraso 	-	<ul style="list-style-type: none"> • Entrega: 07/08 		-	-	-
10	1	10	GERAÇÃO DE CONCEITOS SELEÇÃO DE CONCEITO	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer ferramentas para auxiliar na seleção de conceitos • Desenvolver conceitos de design a partir da geração de alternativas 	<ul style="list-style-type: none"> • Web aula • (Google Meet); • Slides narrados • Materiais complementares 	<ul style="list-style-type: none"> • Atividade prática: apresentar o conceito selecionado • Google docs / apresentação 	26/07 31/07			
11	1	11	DESENVOLVIMENTO DO PROJETO DE EMBALAGEM	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar e desenvolver o conceito selecionado • Estudo de cores, tipografias, elementos visuais 	<ul style="list-style-type: none"> • Web aula • (Google Meet); • Slides narrados • Materiais complementares 	<ul style="list-style-type: none"> • Apresentar a etapa de desenvolvimento do projeto • Entrega: 14/08. 	02/08 07/08	30		7h
			NORMAS TÉCNICAS EM EMBALAGENS	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer as principais normas obrigatórias que constam no design de embalagem. • Entender que existem diferentes normas para categorias de embalagens 	<ul style="list-style-type: none"> • Slides narrados • Texto sobre normas técnicas 					
12	1	12	DESENVOLVIMENTO DO PROJETO DE EMBALAGEM	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboração do conceito selecionado • Estudo de cores, tipografias, elementos visuais 	<ul style="list-style-type: none"> • Web aula • (Google Meet); • Slides narrados • Videoaula 	<ul style="list-style-type: none"> • Apresentar a etapa de desenvolvimento do projeto • Entrega: 21/08 	09/08 14/08			7h
13	1	13	DESENVOLVIMENTO DO PROJETO DE EMBALAGEM	<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver o conceito selecionado • Elaborar estudos de cores, tipografias, elementos visuais • Gerar mockups para estudo das propostas desenvolvidas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Encontro síncrono • (Google Meet); 	<ul style="list-style-type: none"> • Apresentar a etapa de desenvolvimento do projeto • Entrega: 28/08. 	16/08 21/08	20		7h

14	1	14	IMPLANTAÇÃO DO PROJETO	<ul style="list-style-type: none"> • Acrescentar o detalhamento ao projeto • Desenvolver o mockup da embalagem • Implementar no projeto dados técnicos 	<ul style="list-style-type: none"> • (Google Meet); • Slides narrados • Videoaula 	<ul style="list-style-type: none"> • Google apresentação • Apresentação por vídeo • Entrega: 28/08 	23/08 28/08	20		7h
15	1	15	AULA PARA CONSIDERAÇÕES SOBRE A DISCIPLINA	<ul style="list-style-type: none"> • Debater sobre o andamento da disciplina e sobre possíveis melhorias; • Explanar as embalagens desenvolvidas 	<ul style="list-style-type: none"> • Web aula • (Google Meet); • Narração de áudio das considerações dos projetos desenvolvidos 	<ul style="list-style-type: none"> • Não avaliativo 	30/08 04/09	-		7h
			REPOSIÇÃO DA AVALIAÇÃO 03*	• Recuperação das atividades em atraso	-	• Entrega: 04/09				
			FINAL	Avaliação para alunos que ficaram na final.	<ul style="list-style-type: none"> • -Google docs • - PDF 	• Atividade envolvendo os conhecimentos desenvolvidos na disciplina	23/09 a 24/09	100		

Pontuação das Atividades Individuais e Colaborativas realizadas na Ambiente Virtual de Aprendizagem	300 Pontos
<p>A pontuação foi realizada da seguinte maneira:</p> <p>Nota 1 – Tópicos 01 a 05 = 100 pontos</p> <p>Nota 2 – Tópicos 06 a 08 = 100 pontos</p> <p>Nota 3 – Tópicos 09 a 15 = 100 pontos</p> <p>SOMATÓRIO da Notas dividido por 3.</p> <p><u>Unidade 1 + Unidade 2 + Unidade 3</u> = <u>Nota Final da Disciplina</u></p> <p>3</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:

PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS

<p>TURMA: Quinto Período</p> <p>CURSO: Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico</p> <p>COMPONENTE CURRICULAR: Metodologia Científica</p> <p>PROFESSOR(A): Daniel Alvares Lourenço</p>	PERÍODO: 24/05 a 09/08/2021	
	ATIVIDADE SÍNCRONA: Segunda-feira	HORÁRIO: 19:00 às 20:00
	ATENDIMENTO AOS DISCENTES: Quarta-feira	HORÁRIO: 19:00 às 20:00
CARGA HORÁRIA: [33 h/40 Aulas]		

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 e Pesquisa Científica/ Fichamento	<ul style="list-style-type: none"> - Apresentar a disciplina; - Entender a relação dos tipos de pesquisa existentes com a pesquisa científica; - Compreender como é a produção de um fichamento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Web aula (Google Meet); - Texto "O Design e a Pesquisa"; - Documentos com as especificações do TCC; - Vídeo Aula sobre os tipos de conhecimentos e sobre fichamento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fórum de discussão sobre a temática da pesquisa. - O fórum ficará aberto para respostas até o dia 12/06/2021. 	24/05 a 29/05/2021	-----	-----	4h
2	1	2	Diagrama de Venn	<ul style="list-style-type: none"> - Compreender a temática da pesquisa a ser elaborada ao longo do semestre; - Entender como o Diagrama de Venn pode ser utilizado para o desenvolvimento da pesquisa científica. 	<ul style="list-style-type: none"> - Web aula (Google Meet); - Texto sobre metodologia; - Pasta com diversos exemplos de pesquisas com o Diagrama de Venn aplicado; 	<ul style="list-style-type: none"> - Exercício Prático - Cada aluno deverá realizar um "rascunho" do Diagrama de Venn sobre sua Pesquisa; - Entrega do "rascunho" Diagrama de Venn 	31/05 a 05/06/2021	-----	-----	4h

						para o dia 19/06/2021.				
3	1	3	Apresentação do Diagrama de Venn	- Entender, a partir de exemplos dos alunos, como criar o Diagrama de Venn;	- Web aula (Google Meet);	- Exercício Prático - Cada aluno deverá finalizar e entregar o Diagrama de Venn sobre sua Pesquisa; - Entrega do Diagrama de Venn para o dia 26/06/2021.	07/06 a 12/06/2021	10	-----	4h
4	1	4	Objetivos Geral e Específicos	- Compreender do que se trata o objetivo geral de uma pesquisa científica; - Entender como os objetivos específicos podem ser gerados a partir do objetivo geral.	- Web aula (Google Meet); - Texto sobre objetivos geral e específicos.	- Exercício Prático - Escrever os objetivos geral e específicos da pesquisa. - Entrega para o dia 03/07/2021.	14/06 a 19/06/2021	10	-----	4h
5	1	5	Referências Bibliográficas e Normas da ABNT/ Estrutura da Fundamentação Teórica	- Compreender as normas da ABNT e como utilizá-las em um texto científico;	- Web aula (Google Meet); - Material com as normas da ABNT atualizadas e Guia rápido com as normas da ABNT. - Realizar os dois exercícios propostos que envolvem o uso das normas da ABNT.	- Exercício Prático – Os alunos deverão realizar um texto com parte do referencial teórica. O texto deve conter 10 autores que contemplem o referencial. - Entrega dos exercícios sobre Normas da ABNT; - Entrega PARCIAL do texto para o dia 10/07/2021.	21/06 a 26/06/2021	-----	-----	3h

6	1	6	Apresentação de TCCs de alunos formados em Design Gráfico no IFPB	- Compreender, a partir das apresentações dos Trabalhos de Conclusão de Curso, como é o processo de desenvolvimento de uma pesquisa acadêmica.	- Web aula com os convidados para apresentarem o TCCs. (Google Meet);	- Fórum de discussão sobre as apresentações de TCCs. O fórum estará aberto até o dia 17/07/2021.	28/06 a 03/07/2021	-----	-----	3h
7	1	7	Orientação sobre o trabalho dos 10 autores / Aula sobre estrutura do TCC/ Pesquisa Qualitativa e Quantitativa	- Entender, a partir da orientação e discussão sobre os autores e temáticas dos projetos de tccs dos alunos, como construir um texto coerente com a escrita de pesquisa. - Diferenciar uma pesquisa qualitativa de uma pesquisa quantitativa.	- Web aula (Google Meet); - Texto complementar sobre Pesquisa Qualitativa e Quantitativa.	- Exercício Prático – Os alunos deverão realizar um texto com parte do referencial teórica. O texto deve conter 10 autores que contemplem o referencial. - Entrega de parte do texto para o dia 24/07/2021.	05/07 a 10/07/2021	10	-----	3h
8	1	8	Problema de Pesquisa	- Compreender, a partir da aula sobre desenvolvimento do problema de pesquisa, como desenvolver o problema prático e o problema de pesquisa.	- Web aula (Google Meet); - Texto complementar sobre problema de pesquisa.	- Exercício Prático – Os alunos deverão entregar o problema de pesquisa redigido. - Entrega do texto para o dia 31/07/2021.	12/07 a 17/07/2021	10	-----	3h
9	1	9	Introdução e Resumo	- Entender como é o processo de escrita da introdução e o resumo de uma pesquisa científica.	- Web aula (Google Meet); - Exemplos de introdução e resumo de Trabalhos de Conclusão de Curso.	- Exercício Prático – Deverá ser entregue uma parte da introdução e entregar uma parte do resumo da pesquisa. - Entrega do texto para o dia 07/08/2021.	19/07 a 24/07/2021	20	-----	3h

10	1	10	Estrutura da Fundamentação Teórica/ Sumário	- Entender como se constrói o escopo teórico do texto; -Compreender, a partir de exemplos de sumário, como desenvolver o sumário da pesquisa.	- Web aula (Google Meet);	- Exercício Prático – Deverá ser entregue parte do sumário comentado. - Entrega para o dia 14/08/2021.	26/07 a 31/07/2021	-----	-----	3h
11	1	11	Continuação Estrutura da Fundamentação Teórica/ Sumário	- Entender como se constrói o escopo teórico do texto; -Compreender, a partir de exemplos de sumário, como desenvolver o sumário da pesquisa.	- Web aula (Google Meet);	Deverá ser entregue o sumário comentado da pesquisa. Entrega final do Trabalho dos 10 autores. - Entrega para o dia 21/08/2021.	02/08 a 07/08/2021	40	-----	3h
12	1	12	Finalização do desenvolvimento do PRÉ-TCC	- Compreender como finalizar todas as etapas de desenvolvimento do pré-tcc	- Web aula (Google Meet);	-----	09/08 a 14/08/2021	-----	-----	3h
13	1	---	DEFESAS	- Apresentação dos projetos desenvolvidos nas disciplinas;	- As defesas ocorrerão pelo Google Meet.	-----	08/09 a 10/09/2021	100	-----	-----
14	1	---	DEFESAS	- Apresentação dos projetos desenvolvidos nas disciplinas;	- As defesas ocorrerão pelo Google Meet.	-----	13/09 a 15/09/2021	100	-----	-----
15	1	---	PROVA FINAL	- O aluno só poderá ir para a prova final se participar da banca de avaliação final da disciplina.			16/09/2021 a 17/09/2021	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 + 10 pontos + 10 pontos + 10 pontos + 20 pontos + 40 pontos = 100 pontos</p> <p>Segunda Nota : Entrega e apresentação do pré-tcc= 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:

PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS

TURMA: 5º Período	PERÍODO: 24/05 a 23/09	
CURSO: CST em Design Gráfico	ATIVIDADE SÍNCRONA: a definir	HORÁRIO: : a definir
COMPONENTE CURRICULAR: Planejamento Visual 3	ATENDIMENTO AOS DISCENTES: : a definir	HORÁRIO: : a definir
PROFESSOR(A): Turla Angela Alquete de Arreguy Baptista	CARGA HORÁRIA (% a definir): 100 h/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 e Ambientação	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer a ementa e Plano Instrucional da disciplina; Identificar a estrutura do classroom. 	Webaula (Google Meet)		24/05 a 29/05	-	-	1h
			Design Editorial no Brasil e no Mundo	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer o design editorial no Brasil e no mundo; 	Webaula (Google Meet) Material didático produzido pela docente em pdf. Jamboard Google Documentos	Produção de Texto Linha do Tempo		20	-	5h
2	1	2	Construção de Grids	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer as principais características e aplicações dos grids retangulares, de colunas, modulares e hierárquicos. 	Webaula (Google Meet) videoaula Material didático produzido pela docente em pdf. Google Drive	Tarefa – análise e produção de grids	31/05 a 05/06	30	-	6h

					Podcast					
3	1	3	Desconstrução de Grids	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer as técnicas de desconstrução de grids. 	Webaula (Google Meet) Material didático produzido pela docente em pdf. Google documentos	-	07/06 a 12/06	-		6h
4	1	4	Tipografia no Projeto Editorial	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer os principais elementos tipográficos; Discutir a aplicação da tipografia no projeto editorial. 	Webaula (Google Meet) Material didático produzido pela docente em pdf. Google Drive	Tarefa - Projeto de Encarte de Álbum de Música	14/06 a 19/06	-	-	6h
5	1	5	Cor, Imagem e Conceito no Projeto Editorial	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer os fundamentos e as principais características da cor; Discutir a aplicação da cor no projeto editorial. Entender os sentidos das imagens; Discutir sobre conceito e conteúdo de publicações; 	Webaula (Google Meet) Material didático produzido pela docente em pdf. Podcast Google Drive	Tarefa - Projeto de Encarte de Álbum de Música	21/06 a 26/06	-	-	6h
6	1	6	Apresentação Projeto de Encarte de Álbum de Música	<ul style="list-style-type: none"> Identificar os principais elementos e conceitos trabalhados na disciplina; Aplicar os conceitos e elementos na construção do material gráfico. Apresentar o encarte desenvolvido 	Webaula (Google Meet) – Apresentação do Projeto de Encarte de Álbum de Música Google Drive	Trabalho - Apresentação do Projeto de Encarte de Álbum de Música	28/06 a 03/07	50	-	6h

-	1	-	Reposição – Avaliação 01	<ul style="list-style-type: none"> • Repor avaliação 01. 	Google Drive	Entrega do Encarte + atividades (tópico 1 a 6)	05/07 a 10/07	-	100	-
7	1	7	Design de Livro – Componentes e Características	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer as características do projeto editorial de livros; • Conhecer os formatos, tipos de papeis, acabamentos e impressão. • Conhecer os Componentes e Características dos livros impressas 	Webaula (Google Meet) Videoaula Material didático produzido pela docente em pdf. Texto extracurricular Google Drive	Tarefa – Projeto Livro	05/07 a 10/07	-	-	6h
8	1	8	Design de Livro – Componentes e Características	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer os Componentes e Características dos livros digitais 	Webaula (Google Meet) Videoaula Material didático produzido pela docente em pdf. Texto extracurricular Google Drive	Tarefa – Projeto Livro	12/07 a 17/07	-	30	6h
9	1	9	Design de Livro – Construção de Margens e Manchas Gráficas	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer e aplicar os modelos de margens e manchas gráficas comumente utilizados para projeto editorial de livros. • Trabalhar a diagramação da do livro; 	Webaula (Google Meet) Videoaula Material didático produzido pela docente em pdf. Fórum de discussão. Google Drive	Fórum Tarefa – Projeto Livro	19/07 a 24/07	-	20	6h

10	1	10	Design de Livro – Projeto Editorial	<ul style="list-style-type: none"> Trabalhar a diagramação do livro. 	Webaula (Google Meet) Google Drive	Tarefa – Projeto Livro	26/07 a 31/07	-	-	6h
11	1	11	Apresentação do Projeto Editorial do Livro	<ul style="list-style-type: none"> Identificar os principais elementos e conceitos trabalhados na disciplina; Aplicar os conceitos e elementos na construção do livro; Apresentar o livro desenvolvido. 	Webaula (Google Meet) Apresentação do Livro Google Drive	Trabalho - Apresentação do Projeto Editorial do Livro	02/08 a 07/08	-	50	5h
-	1	-	Reposição – Avaliação 02	<ul style="list-style-type: none"> Repor avaliação 02. 	Google Drive	Entrega do Livro + atividades (tópico 7 a 11)	09/08 a 14/08	-	100	-
12	1	12	Design de Jornal - Características	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer as características do projeto editorial de jornais e similares; 	Webaula (Google Meet) Material didático produzido pela docente em pdf. Google Drive Podcast	-	09/08 a 14/08	-	-	5h
13	1	13	Design de Revista – Características	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer as características do projeto editorial de revistas e similares; Conhecer os formatos, tipos de papeis, acabamentos e impressão; 	Webaula (Google Meet) Material didático produzido pela docente em pdf. Google Drive Podcast	Tarefa – Revista Meio Pixel	16/08 a 21/08	-	20	5h
14	1	14	Design de Revista – Projeto Editorial	<ul style="list-style-type: none"> Componentes e Características das revistas impressas 	Webaula (Google Meet)	Tarefa – Revista Meio Pixel	23/08 a 28/08	-	-	5h

					Material didático produzido pela docente em pdf. Jamboard Google Drive					
15	1	15	Design de Revista – Projeto Editorial	<ul style="list-style-type: none"> Componentes e Características das revistas digitais 	Webaula (Google Meet) Material didático produzido pela docente em pdf. Google Drive	Tarefa – Revista Meio Pixel	30/08 a 04/09	-	20	5h
16	1	16	Design de Revista – Projeto Editorial	<ul style="list-style-type: none"> Trabalhar a diagramação da revista; 	Webaula (Google Meet) Google Drive	Tarefa – Revista Meio Pixel	06/09 a 11/09	-	-	5h
17	1	17	Design de Revista – Projeto Editorial	<ul style="list-style-type: none"> Trabalhar a diagramação da revista (continuação); 	Webaula (Google Meet) Google Drive	Tarefa – Revista Meio Pixel	13/09 a 18/09	-	20	5h
18	1	18	Apresentação do Projeto Editorial da Revista Meio Pixel	<ul style="list-style-type: none"> Identificar os principais elementos e conceitos trabalhados na disciplina; Aplicar os conceitos e elementos na construção do da revista; Apresentar a Revista Meio Pixel 	Webaula (Google Meet) – Apresentação Meio Pixel Google Drive	Trabalho – Entrega e Apresentação do Projeto Editorial da Revista Meio Pixel	21/09	-	40	5h
-	1	-	Reposição – Avaliação 03	<ul style="list-style-type: none"> Repor avaliação 03. 	Google Drive	Entrega da Revista Meio Pixel + atividades (tópico 12 a 18)	23/09	-	100	-
-	1	-	Prova Final	<ul style="list-style-type: none"> Recuperar a média do semestre. 	Google Drive	Trabalho	24 e 25/09	100	-	-

* Planejamento de 2 bimestres e 1 semestre.

<p>Pontuação das Atividades Individuais e Colaborativas realizadas na Ambiente Virtual de Aprendizagem</p> <ul style="list-style-type: none">Avaliação 01 (tópicos de 01 a 06) – $20+30+50 = 100$Avaliação 02 (tópicos de 07 a 11) – $30+20+50 = 100$Avaliação 03 (tópicos de 12 a 18) – $20+20+20+40 = 100$ Reposição Avaliação 01 = 100Reposição Avaliação 02 = 100Reposição Avaliação 03 = 100 Prova Final = 100	100 pontos por avaliação
<p><i>** O docente deve especificar no plano a fórmula de cálculo da pontuação.</i></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: 5º período- 2021.1	PERÍODO: 26/07 a 25/09	
CURSO: Design Gráfico	ATIVIDADE SÍNCRONA: Segunda-feira	HORÁRIO: 20:15 às 21:15h
COMPONENTE CURRICULAR: Sinalização	ATENDIMENTO AOS DISCENTES: Quarta-feira	HORÁRIO: 20:15 às 21:15h
PROFESSOR(A): Luciana Dinoá	CARGA HORÁRIA (% a definir): 60h/a	

TÓPICO	UNIDADE	AULA	TEMA	OBJETIVOS	RECURSOS DIDÁTICO- PEDAGÓGICOS	INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO	PERÍODO	ATIVIDADE INDIVIDUAL/ PONTUAÇÃO	ATIVIDADE COLABORATIVA/ PONTUAÇÃO	CARGA - HORÁRIA (h/a)
1	1	1	Tipos de projeto de Sinalização e Importância da sinalização	Conhecer os diversos setores onde podem ser aplicados projetos de sinalização Compreender a importância e a origem da sinalização	-Web aula (Google Meet) -slides da aula (Google docs) -Artigo sobre sinalização (Google docs)	Fórum – pergunta sobre Conteúdo do artigo Disponibilizado Entrega: 31/07	26/07 a 31/07	Sem pontuação	----	7h
2	1	2	Funções dos elementos de sinalização	Identificar as funções das diferentes placas de sinalização de acordo com a sua mensagem	-Web aula (Google Meet) -Leitura de Capítulo de livro (Google docs) -Roteiro para pesquisa (Google docs)	Avaliação 01 em grupo: Fotografar placas de acordo com a sua função Entrega: 14/08	02/08 a 07/08	----	50	7h
3	1	3	Materiais utilizados em Placas de sinalização	Conhecer os principais materiais empregados nas placas de sinalização e as suas características de uso	-Web aula (Google Meet) -slides (Google docs) -Roteiro para pesquisa (Google docs)	Avaliação 01 em grupo: Pesquisa sobre materiais seguindo roteiro Entrega 21/08	09/08 a 14/08	-----	50	7h



4	1	4	Metodologia de projeto Aplicada à sinalização	Entender o desenvolvimento do projeto de um sistema de sinalização Conhecer as diferentes fases de um projeto de sinalização	- Web aula (Google Meet) - Roteiro para elaboração de projeto (Google docs) - Exemplos de Manuais de Sinalização (Google docs)	Avaliação 02 em grupo: parte 1 do Manual De Sinalização: Coleta de Informações (Atividade em Grupo) Entrega 28/08	16/08 a 21/08	----	30	7h
5	1	5	Palestra sobre temática de Sinalização	Complementar o conteúdo ministrado na disciplina, a partir da discussão de projetos apresentados por um convidado externo	- Palestra com convidado Ex aluno (Google Meet)	Fórum: pergunta sobre a temática abordada na palestra Entrega: 28/08	23/08 a 28/08	Sem pontuação	----	7h
6	1	6	Sistema de Mensagem Planejamento das mensagens e distribuição das placas em planta baixa	Entender como se faz uma análise de fluxos a partir de uma planta baixa Mapear os diferentes tipos de placas em uma planta baixa	- Web aula (Google Meet) -Exemplos de planejamento de fluxos e placas (Google Docs)	Avaliação 02 em grupo: continuação parte 1 do Manual de Sinalização – planejamento Entrega 11/09	30/08 a 04/09	----	70	7h
7	1	7	Sistema Gráfico Características da tipografia e dos pictogramas para sinalização	Conhecer os requisitos básico para utilização de uma tipografia adequada Compreender a utilização de pictogramas e o seu desenvolvimento	- Web aula (Google Meet) - Artigo sobre Tipografia (Google docs) - Vídeo YouTube pictogramas	Avaliação 03 em grupo: parte 2 do Manual de Sinalização - fase de design gráfico Entrega 25/09	06/09 a 11/09	----	100	6h
8	1	8	Legislação aplicada à sinalização	Conhecer as normas que tratam de acessibilidade em sinalização	- Web aula (Google Meet) - Artigo sobre Acessibilidade (Google docs)	Fórum – pergunta sobre Acessibilidade Entrega: 18/09	13/09 a 18/09	Sem pontuação	-----	6h

					- Slides Vídeo no YouTube: acessibilidade em sinalização					
9	1	9	Sistema Gráfico Uso das cores na sinalização e as diferentes possibilidade de layout	Compreender a função das cores na sinalização Conhecer o desenvolvimento do layout da parte gráfica das placas de sinalização	- Web aula (Google Meet) - Artigo sobre cores (Google docs) - Vídeo YouTube: uso das cores na sinalização de uma escola	Fórum sobre vídeo (não avaliativo) Entrega: 25/09	20/09 a 25/09	----	Sem pontuação	6h
			Prova Final	Realizar prova final	Google Docs	Elaboração de modelos de placas de sinalização	27/09 a 02/10	Nota Final		

* Planejamento 1 semestre.

Pontuação das Atividades Individuais e Colaborativas realizadas na Ambiente Virtual de Aprendizagem	300 Pontos
<p>O cálculo para obtenção da média da disciplina será da seguinte forma:</p> <p>NOTA 1: Somatório das notas das atividades dos tópicos de 2 e 3 – Total 100 pontos</p> <p>NOTA 2: Somatório das notas das atividades do tópicos 4 e 6. – Total 100 pontos</p> <p>NOTA 3: Nota da atividade do tópico 7. – Total 100 pontos</p> <p>NOTA 1+ NOTA 2 + NOTA 3 = Nota Final da disciplina</p> <p>3</p>	

Assinatura do Docente:

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

PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS

TURMA: 5º PERÍODO	PERÍODO: 19/07 A 23/09
CURSO: DESIGN GRÁFICO	ATIVIDADE SÍNCRONA: TERÇA-FEIRA
COMPONENTE CURRICULAR: TECNOLOGIAS DA IMAGEM	HORÁRIO: 20h15 ÀS 21H15
PROFESSOR(A): VÍTOR FEITOSA NICOLAU	ATENDIMENTO AOS DISCENTES: QUINTA-FEIRA
	HORÁRIO: 20h15 ÀS 21H15
	CARGA HORÁRIA (% a definir): 50h (CH) /60h (AULA)

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.	<ul style="list-style-type: none"> - Apresentar conceitos básicos sobre as Narrativas visuais; - Inserir no aluno o universo do audiovisual. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aula Síncrona com apresentação do conteúdo através de Slides; - Quiz Semanal; - Atendimento por videoconferência ao discente; - Capítulo de Livro sobre Narrativa Visual; - Vídeo Complementar sobre A Jornada do Herói. 	- Atividade no formato de Quiz (AV1).	19/07 a 24/07	- AV1: Quiz Semanal (20pts)		6h
2	1	2	Roteiro Cinematográfico. Ficção e Documentário. Elementos do Roteiro. Storyboard e Animatic. Minutagem e Decupagem da Cena.	<ul style="list-style-type: none"> - Reconhecer um roteiro e suas partes; - Saber construir um roteiro simples; - Compreender os elementos que compõem o roteiro. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aula Síncrona com apresentação do conteúdo através de Slides; - Quiz Semanal; - Atendimento por videoconferência ao discente; - Capítulo de Livro sobre Roteiro; - Vídeo Complementar sobre 5 pontos para um bom roteiro. 	- Atividade no formato de Quiz (AV1).	26/07 a 31/07	- AV1: Quiz Semanal (20pts)		6h
3	1	3	Cinema. História e Evolução do Cinema. Narrativa Cinematográfica	- Compreender a evolução da imagem estática para em movimento.	<ul style="list-style-type: none"> - Aula Síncrona com apresentação do conteúdo através de Slides; - Quiz Semanal; 	- Atividade no formato de Quiz (AV1).	02/08/ a 07/08	- AV1: Quiz Semanal (20pts)		6h

					<ul style="list-style-type: none"> - Atendimento por videoconferência ao discente; - Artigo sobre o Cinema; - Vídeo Complementar sobre História do Cinema. 					
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"> - Aula Síncrona com apresentação do conteúdo através de Slides; - Quiz Semanal; - Atendimento por videoconferência ao discente; - Capítulo de Livro sobre O Som; - Vídeo Complementar sobre Foley. 	<ul style="list-style-type: none"> - Atividade no formato de Quiz (AV1). - Apresentação da AV2: Roteiro 	09/08 a 14/08	- AV1: Quiz Semanal (20pts)	- AV2: Roteiro (100pts)	6h
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"> - Aula Síncrona com apresentação do conteúdo através de Slides; - Quiz Semanal; - Atendimento por videoconferência ao discente; - Capítulo de Livro sobre Edição. - Vídeo Complementar sobre Formatos e Codecs. 	<ul style="list-style-type: none"> - Atividade no formato de Quiz (AV1). 	16/08 a 21/08	- AV1: Quiz Semanal (20pts)		6h
6	1	6	Animação e Motion Graphic. Cartelas. Vinhetas. Title Design. Cromakey e Computação Gráfica. Efeitos Visuais em 3D.	<ul style="list-style-type: none"> - Compreender o que é uma animação e o seu passo-a-passo; - Conhecer os efeitos de computação gráfica. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aula Síncrona com apresentação do conteúdo através de Slides; - Atendimento por videoconferência ao discente; - Artigo sobre Computação Gráfica; - Vídeo Complementar sobre Title Design. 	<ul style="list-style-type: none"> - Entrega da AV2: Roteiro - Apresentação da AV3: Animatic 	23/08 a 28/08		<ul style="list-style-type: none"> - AV2: Roteiro (100pts) - AV3: Animatic (100pts) 	6h
7	1	7	Elementos da Sintaxe Visual. Planos Fotográficos e Ângulos da Câmera. Movimento da Câmera.	<ul style="list-style-type: none"> - Saber ler uma imagem em movimento; 	<ul style="list-style-type: none"> - Aula Síncrona com apresentação do conteúdo através de Slides; 	<ul style="list-style-type: none"> - Reposição da AV2: Roteiro 	30/08 a 04/09		- AV2: Roteiro (100pts)	6h

				- Apresentar os planos fotográficos, ângulos e movimento de câmera.	- Atendimento por videoconferência ao discente; - Capítulo de Livro sobre os Planos e Movimento; - Vídeo Youtube do Canal HYSI.					
8	1	8	Cortes, Edição e Efeitos da Edição Cinematográfica.	- Saber diferenciar os tipos de edições possíveis; - Conhecer os efeitos de transições.	- Aula Síncrona com apresentação do conteúdo através de Slides; - Atendimento por videoconferência ao discente; - Texto Complementar sobre Edição; - Vídeo Youtube sobre Transições.		06/09 a 11/09			6h
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.	- Aula Síncrona com apresentação do conteúdo através de Slides; - Atendimento por videoconferência ao discente; - Capítulo de Livro sobre os Elementos Formais; - Vídeo Youtube com vídeo do Canal HYSI.	- Entrega da AV3: Animatic	13/09 a 18/09		- AV3: Animatic (100pts)	6h
10	1	10	O Mercado de Produção Audiovisual.	- Apresentar a atualidade do mercado de produção audiovisual; - Conhecer o espaço do designer gráfico na produção.	- Palestra sobre o Mercado; - Atendimento por videoconferência ao discente.	- Reposição da AV3: Animatic	20/09 a 23/09		- AV3: Animatic (100pts)	6h
-	1	-	Prova Final	- Recuperar a média abaixo do coeficiente mínimo.	-	-	24/09	-	Prova Final - 100	-

Pontuação das Atividades Individuais e Colaborativas realizadas na Ambiente Virtual de Aprendizagem	Pontos
AV1: Exercício de fixação no formato de Quiz	AV1 (somatório dos resultados da atividade semanal) = 100

- Descrição: Serão realizadas atividades semanais no formato de quiz ao final da aula síncrona. São 05 (cinco) Quizzes realizados nas cinco primeiras aulas, cada um com 05 (cinco) questões. A prática tem caráter avaliativo. 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 realizá-las a qualquer momento durante a disciplina.	
AV2: Criação de um Roteiro para uma Animação. - Apresentação: 10/08 - Entrega: 27/08 - Reposição: 30/08	AV2 = 100
AV3: Animatic de uma animação. - Apresentação da Atividade: 23/08 - Entrega da Atividade: 17/09 - Reposição: 20/09	AV3 = 100
CÁLCULO DA MÉDIA:	(AV1+AV2+AV3) /3 (média aritmética)
PROVA FINAL (24/09):	PF = 100 (Cálculo padrão para Média Final)

Assinatura do Docente: _____

Vítor Feitosa Nicolau

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: 6º período / 2021.1	PERÍODO: 25/05/2021 à 23/09/2021
CURSO: Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico	ATIVIDADE Síncrona: Terça-feira HORÁRIO: 14:00 às 15:00 horas
COMPONENTE CURRICULAR: Planejamento Visual IV	ATENDIMENTO AOS DISCENTES: Quarta-feira HORÁRIO: 14:00 às 15:00 horas
PROFESSOR(A): Rodrigo Pessoa Medeiros	CARGA HORÁRIA (% a definir): 83 h/100 Aulas

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	Conhecendo os artefatos digitais	- Conhecer e analisar os tipos de websites;	Web-aula (Google meet) Atividade síncrona / Slides	Documento Google	24/05 a 29/05	100	Sem pontuação	6 h/a
2	1	2	Introdução à Interface, Tipos de interface, Suportes de interfaces e Metodologia de produção de websites e aplicativos	- Compreender o processo de criação de artefatos digitais.	Web-aula (Google meet) Atividade síncrona / Slides	Documento google	31/05 a 05/06	Sem pontuação	Sem pontuação	

3	1	3	Navegação e Acessibilidade	- Analisar como os conceitos de navegação e acessibilidade modificam a forma como produzimos os novos artefatos digitais.	Web-aula (Google meet) Atividade síncrona / Slides	Documento google Resumo de texto	07/06 a 12/06	100	Sem pontuação	6 h/a
4	1	4	Introdução ao design centrado no usuário e a metodologia utilizada na disciplina	- Compreender os processos metodológicos utilizados na criação de artefatos digitais.	Web-aula (Google meet) Atividade síncrona / Slides	Documento google	14/06 a 19/06	Sem pontuação	Sem pontuação	6 h/a
5	1	5	Entendimento e Empatia: Matriz de alinhamento e stakeholders	- Compreender os atores envolvidos no projeto a ser executado	Web-aula (Google meet) síncrona Slides assíncrono	Documento google	24/05 a 29/05	100	Sem pontuação	6 h/a
6	1	6	Entendimento e Empatia: Análise de semelhantes / concorrentes	- Analisar concorrentes e projetos similares no mercado e na literatura	Web-aula (Google meet) síncrona Slides assíncrono	Documento e planilha google	21/06 a 26/06	100	Sem pontuação	6 h/a
-	-	-	Reposição dos tópicos	- Repor as atividades dos tópicos 01 ao 06	-	-	28/06 a 03/07	100	-	-
7	7	7	Entendimento e Empatia: Perfil de usuário	- Definir o público alvo do projeto a partir de pesquisa exploratória online (questionário ou entrevista em profundidade)	Web-aula (Google meet) síncrona Slides, Fórum de discussão e vídeo tutorial assíncrono	Documento Google Formulários Google Planilha Google	28/06 a 03/07	100	Sem pontuação	6 h/a

8	1	8	Entendimento e Empatia: personas	- Definir as personas que vão ser embasar as escolhas do projeto	Web-aula (Google meet) síncrona Slides, Fórum de discussão e vídeo tutorial assíncrono	Documentos google	05/07 a 10/07	100	Sem pontuação	6 h/a
9	1	9	Ideação: Matriz de alinhamento e brainstorming	- Reanalisar a matriz de alinhamento do projeto; - Criação de brainstorming do projeto.	Web-aula (Google meet) síncrona Slides assíncrono	Documentos google	12/07 a 17/07	100	Sem pontuação	6 h/a
10	1	10	Ideação: Divide the dollar e Mural de possibilidades	- Analisar o processo de priorização das ideias do brainstorming; - Definição das funcionalidades a serem desenvolvidas;	Web-aula (Google meet) síncrona Slides e vídeo assíncrono	Documentos google Mural	19/07 a 24/07	100	Sem pontuação	6 h/a
11	1	11	Ideação: Arquitetura de informação (mapa do site e fluxo de navegação)	- Conhecer as formas de organização de informação para projetos digitais; - Análise dos processos de arquitetura de informação; - Desenvolver documentos entregáveis de arquitetura de informação	Web-aula (Google meet) síncrona Tutorial, Slides, vídeo e Fórum de discussão assíncrono	Documentos google Arquivo Vetorial	26/07 a 31/07	100	Sem pontuação	5 h/a

12	1	12	Prototipação: Protótipo em papel	<ul style="list-style-type: none"> - Compreender os tipos de protótipos; - Entender a importância do protótipo em papel em projetos digitais; 	Web-aula (Google meet) síncrona Slides e tutoriais assíncrono	Documento Google com os protótipos em papel digitalizados	02/08 a 07/08	100	Sem pontuação	5 h/a
-	-	-	Reposição dos tópicos	- Repor as atividades dos tópicos 07 ao 12	-	-	09/08 a 14/08	100	-	-
13	1	13	Prototipação: Protótipo em papel	<ul style="list-style-type: none"> - Compreender os tipos de protótipos; - Entender a importância do protótipo em papel em projetos digitais; 	Web-aula (Google meet) síncrona Slides e tutoriais assíncrono	Documento Google com os protótipos em papel digitalizados	16/08 a 21/08	100	Sem pontuação	5 h/a
14	1	14	Prototipação: Protótipo em tela	- Compreender o processo de adaptação do protótipo em papel para as interfaces digitais;	Web-aula (Google meet) síncrona Fórum de discussão assíncrono	Arquivo em Figma	23/08 a 28/08	100	Sem pontuação	5 h/a

15	1	15	Prototipação: Moodboard e branding	<ul style="list-style-type: none"> - Investigar as possibilidades visuais do projeto gráfico do artefato a ser criado; - Compreender a importância da definição da identidade visual ser definida antes da criação da interface definitiva. 	Web-aula (Google meet) síncrona Slides assíncrono	Arquivos vetoriais e em PDF	30/08 a 04/09	100	Sem pontuação	5 h/a
16	1	16	Prototipação: Projeto visual da interface	<ul style="list-style-type: none"> - Compreender o processo de criação dos componentes da interface digital: ícones, tipografia, estilos das imagens e outros elementos gráfico baseados na identidade visual criada no branding 	Web-aula (Google meet) síncrona Fórum de discussão assíncrono	Arquivo em Figma	06/09 a 11/09	100	Sem pontuação	5 h/a
17	1	17	Prototipação: Protótipo funcional da interface	<ul style="list-style-type: none"> - Compreender como realizar todas as interações no protótipo da interface digital 	Web-aula (Google meet) síncrona Fórum de discussão assíncrono	Arquivo em Figma Relatório Final	13/09 a 18/09	100	Sem pontuação	5 h/a
18	1	18	Prototipação: Protótipo funcional da interface	<ul style="list-style-type: none"> - Compreender como realizar todas as interações no protótipo da interface digital 	Web-aula (Google meet) síncrona Fórum de discussão assíncrono	Arquivo em Figma	20/09 a 23/09	Sem pontuação	Sem pontuação	5 h/a

-	-	-	Reposição dos tópicos	- Repor as atividades dos tópicos 13 ao 18	-	-	20/09 a 23/09	100	-	-
-	-	-	Prova final	- Demonstrar todo o passo-a-passo para a criação do artefato digital criado na disciplina.	Apresentação online sobre o projeto realizado pelo aluno	Slides Vídeo	24/01/2021	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 06; Nota 02: Média aritmética das notas dos tópicos 07 ao 12; Nota 03: Média aritmética das notas dos tópicos 13 ao 18. Nota final: Média aritmética das três notas	100 Pontos
Pontuação da Prova Final: Até 100 pontos.	100 pontos

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: 26/07 a 18/09	
	ATIVIDADE SÍNCRONA: Quarta-feira	HORÁRIO: 15:30 às 16:30
	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 História dos jogos	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer os conteúdos abordados na disciplina. Conhecer alguns conceitos sobre game design Conhecer sobre os jogos e sua evolução através dos tempos 	<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: 07/08. 	26/07 a 31/07	-	40	4h
2	1	2	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: 14/08. 	02/08 a 07/08	-	60	4h
3	1	3	Mecânica dos jogos	<ul style="list-style-type: none"> Dar continuidade ao tema relativo à mecânica de jogos. 	<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 	09/08 a 14/08	-		4h
			REPOSIÇÃO*	<ul style="list-style-type: none"> Repor a nota da primeira avaliação 	<ul style="list-style-type: none"> Atividade avaliativa 	<ul style="list-style-type: none"> Entrega: 21/08 		-		



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:28/08. 	16/08 a 21/08	-	20	4h
5	1	5	Aplicando conceitos de quadrinhos	<ul style="list-style-type: none"> Compreender alguns conceitos relativos ao processo quadrinhos 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:28/08. 	23/08 a 28/08	-	30	4h
6	1	6	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 Utilizar a animação como ferramenta 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:11/09. 	30/08 a 04/09	-	20	5h
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"> Atividade prática Desenvolvimento e orientação Entrega:18/09. 	06/09 a 11/09	-	30	5h
8	1	8	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"> Atividade prática Desenvolvimento e orientação 	13/09 a 18/09	-		5h
9	1	9	Apresentação dos trabalhos.	Apresentar os projetos desenvolvidos	<ul style="list-style-type: none"> Webaula Apresentação de slides 	<ul style="list-style-type: none"> Seminário 	20/09 a 23/09	-		5h
			REPOSIÇÃO*	Repor a nota da segunda avaliação	<ul style="list-style-type: none"> Atividade avaliativa 	Entrega: 24/09				
			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 	24/09 a 25/09	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 = 100 pontos</p> <p>Nota 2 – Tópicos 04 ao 09 = 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:

PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS

TURMA: 6º período	PERÍODO: 24/05/2021 a 25/09/2021	
CURSO: CST em Design Gráfico	ATIVIDADE SÍNCRONA: Quarta-feira	HORÁRIO: 17h – 18h
COMPONENTE CURRICULAR: Trabalho de Conclusão de Curso	ATENDIMENTO AOS DISCENTES: Quinta-feira	HORÁRIO: 17h – 18h
PROFESSOR(A): Renata Cadena e Verônica Pereira	CARGA HORÁRIA: 160h	

TÓPIC O	UNID ADE (BIME STRE/ SEMESTRE)	AULA	TEMA	OBJETIVOS	RECURSOS DIDÁTICO- PEDAGÓGICOS	INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO	PERÍODO	ATIVIDA DE INDIVID UAL/ PONTU AÇÃO	ATIVIDADE COLABORATI VA/ PONTUAÇÃO	CARGA - HORÁRIA (h/a)
1	1	1	Apresentação	<ul style="list-style-type: none"> • Apresentar a disciplina • Apresentar a estrutura do TCC • Conhecer temas e suprir orientadores 	<ul style="list-style-type: none"> • Web-aula de acompanhamento (Atividade Síncrona) • Google Documentos • Google Drive 	Participação de Orientação	24/05 a 29/05	–	–	10h
2	1	2	Planejamento	<ul style="list-style-type: none"> • Revisar o andamento do TCC; • Programar próximos passos de escrita do TCC 	<ul style="list-style-type: none"> • Web-aula de acompanhamento (Atividade Síncrona) • Google Documentos • Google Drive 	Participação de Orientação	31/05 a 05/06	–	–	10h
3	1	3	Produção e Escrita	<ul style="list-style-type: none"> • Produzir o TCC • Apresentar produção na disciplina 	<ul style="list-style-type: none"> • Web-aula de acompanhamento (Atividade Síncrona) • Google Documentos • Google Drive 	Participação de Orientação	07/06 a 12/06	–	–	10h
4	1	4	Produção e Escrita	<ul style="list-style-type: none"> • Produzir o TCC • Apresentar produção na disciplina 	<ul style="list-style-type: none"> • Web-aula de acompanhamento (Atividade Síncrona) • Google Documentos • Google Drive 	Atividade: entrega da Introdução do TCC	14/06 a 19/06	30	–	10h
5	1	5	Produção e Escrita	<ul style="list-style-type: none"> • Produzir o TCC • Apresentar produção na disciplina 	<ul style="list-style-type: none"> • Web-aula de acompanhamento (Atividade Síncrona) • Google Documentos • Google Drive 	Participação de Orientação	21/06 a 26/06	–	–	10h



6	1	6	Produção e Escrita	<ul style="list-style-type: none"> • Produzir o TCC • Apresentar produção na disciplina 	<ul style="list-style-type: none"> • Web-aula de acompanhamento (Atividade Síncrona) • Google Documentos • Google Drive 	Participação de Orientação	28/06 a 03/07	–	–	10h
7	1	7	Produção e Escrita	<ul style="list-style-type: none"> • Produzir o TCC • Apresentar produção na disciplina 	<ul style="list-style-type: none"> • Web-aula de acompanhamento (Atividade Síncrona) • Google Documentos • Google Drive 	Participação de Orientação	5/7 a 10/07	–	–	10h
8	1	8	Produção e Escrita	<ul style="list-style-type: none"> • Produzir o TCC • Apresentar produção na disciplina 	<ul style="list-style-type: none"> • Web-aula de acompanhamento (Atividade Síncrona) • Google Documentos • Google Drive 	Participação de Orientação	12/7 a 17/07	–	–	10h
9	1	9	Produção e Escrita	<ul style="list-style-type: none"> • Produzir o TCC • Apresentar produção na disciplina 	<ul style="list-style-type: none"> • Web-aula de acompanhamento (Atividade Síncrona) • Google Documentos • Google Drive 	Participação de Orientação	19/7 a 24/7	–	–	10h
10	1	10	Produção e Escrita	<ul style="list-style-type: none"> • Produzir o TCC • Preparar documento de qualificação 	<ul style="list-style-type: none"> • Web-aula de acompanhamento (Atividade Síncrona) • Google Documentos • Google Drive 	Participação de Orientação	26/07 a 31/7 *01/08	–	–	10h
11	1	11	Qualificação	<ul style="list-style-type: none"> • Apresentar o projeto até agora para uma banca 	<ul style="list-style-type: none"> • Web-aula de Defesa de Qualificação (Atividade Síncrona) • Google Documentos • Google Drive 	Avaliação do projeto	02/08 a 7/08	70	–	10h
12	1	12	Produção e Escrita	<ul style="list-style-type: none"> • Produzir o TCC • Apresentar produção na disciplina 	<ul style="list-style-type: none"> • Web-aula de acompanhamento (Atividade Síncrona) • Google Documentos • Google Drive 	Participação de Orientação	09/08 a 14/08	–	–	10h
13	1	13	Produção e Escrita	<ul style="list-style-type: none"> • Produzir o TCC • Apresentar produção na disciplina 	<ul style="list-style-type: none"> • Web-aula de acompanhamento (Atividade Síncrona) • Google Documentos • Google Drive 	Participação de Orientação	16/8 a 21/08	–	–	10h
14	1	14	Produção e Escrita	<ul style="list-style-type: none"> • Produzir o TCC • Apresentar produção na disciplina 	<ul style="list-style-type: none"> • Web-aula de acompanhamento (Atividade Síncrona) • Google Documentos • Google Drive 	Participação de Orientação	23/8 a 28/08	–	–	10h



15	1	15	Produção e Escrita	<ul style="list-style-type: none"> • Produzir o TCC • Apresentar produção na disciplina 	<ul style="list-style-type: none"> • Web-aula de acompanhamento (Atividade Síncrona) • Google Documentos • Google Drive 	Participação de Orientação	30/08 a 04/09	–	–	10h
16	1	16	Produção e Escrita	<ul style="list-style-type: none"> • Finalizar o TCC • Entregar o TCC (18/04) 	<ul style="list-style-type: none"> • Web-aula de acompanhamento (Atividade Síncrona) • Google Documentos • Google Drive 	Participação de Orientação	06/09 a 11/09 *12/09	–	–	10h
17	1	17	Defesas	<ul style="list-style-type: none"> • Defender o projeto 	<ul style="list-style-type: none"> • Web-aula de Defesa de TCC (Atividade Síncrona) • Google Documentos • Google Drive 	Avaliação do projeto	13/09 a 18/9	100	–	10h
18	1	18	Defesas	<ul style="list-style-type: none"> • Defender o projeto 	<ul style="list-style-type: none"> • Web-aula de Defesa de TCC (Atividade Síncrona) • Google Documentos • Google Drive 	Avaliação do projeto	20/09 a 23/09	100	–	10h
–	–	–	Final e Reposição	<ul style="list-style-type: none"> • Garantir ajustes e defesa de eventual estudante com problemas justificados 	<ul style="list-style-type: none"> • Web-aula de Defesa de TCC (Atividade Síncrona) • Google Documentos • Google Drive 	Avaliação do projeto	24/09 a 25/09	100	–	–

Pontuação das Atividades Individuais e Colaborativas realizadas na Ambiente Virtual de Aprendizagem	Pontos
<ul style="list-style-type: none"> • Nota 1: 100 pontos Introdução e Qualificação Composição (somatório): 30 pontos – Nota da Introdução (Tópico 4) 70 pontos – Nota da Qualificação (Tópico 11) • Nota 2: 100 pontos Defesa do TCC (Tópicos 17/18) Composição (média aritmética): Nota do orientador: 50% (Avaliação do documento final e apresentação) + 50% (Nota 1) Nota do avaliador 1 Nota do avaliador 2 	100 pontos