

## Plano de Trabalho Docente – 2016

### Ensino Técnico

Plano de Curso nº 59		aprovado pela portaria Cetec nº 746	de: 10 /09/2015
Etec Tiquatira			
Código: 208	Código: 208		
Eixo Tecnológico: Produção Cultural e Design			
Habilitação Profissional: Técnico em Comunicação Visual			
Qualificação: Técnica de Nível Médio de Desenhista de Projetos Gráficos			
Componente Curricular: Aplicativos Informatizados em Design Gráfico II			
Módulo: 2	C. H. Semanal: 5		
Professor: Wilson Neres de Andrade			

**Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec**

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

**Atribuições:**

- Realizar diagramação para mídias impressas.
- Fechar arquivos para impressão.
- Pesquisar *softwares* relativos a área de Comunicação Visual.
- *Realizar desenhos e ilustrações através de software gráfico.*

**Atividades Profissionais:**

**A-CRIAR PROJETO OU PRODUTO DE COMUNICAÇÃO VISUAL**

- Avaliar idéias ou conceitos propostos.

**B-PESQUISAR PROBLEMA, ASSUNTO OU TEMA PARA ELABORAÇÃO DO PROJETO OU PRODUTO DE COMUNICAÇÃO VISUAL**

- Definir metodologia de desenvolvimento do projeto.

**D-REALIZAR PESQUISAS**

- Experimentar idéias.
- Manter-se informado sobre a produção corrente.
- Realizar pesquisas de mercado.
- Pesquisar padrões de reprodutibilidade.

**E-DEMONSTRAR COMPETÊNCIAS PESSOAIS**

- Interagir com outras linguagens visuais.
- Manter-se atualizado profissionalmente.
- Perceber as necessidades do cliente.

## II – Competências, Habilidades e Bases Tecnológicas do Componente Curricular

Componente Curricular: Aplicativos Informatizados em Design Gráfico 2 - AIDGII

Módulo: 2

Nº	Competências	Nº	Habilidades	Nº	Bases Tecnológicas
	<p>Desenvolver projetos utilizando softwares gráficos de acordo com as especificidades e características do projeto de comunicação visual.</p> <p>Finalizar projetos de comunicação visual. utilizando os recursos digitais.</p>		<p>Selecionar e utilizar as diferentes ferramentas da computação gráfica de acordo com o projeto de comunicação visual.</p> <p>Utilizar softwares gráficos para execução de projetos de comunicação visual.</p>		<p>Desenvolvimento de projetos gráficos: mídia impressa, embalagens, itens de identidade visual, catálogos e similares.</p> <p>Técnicas de pintura e ilustração digital.</p>

### III – Procedimento Didático e Cronograma de Desenvolvimento

**Componente Curricular:** Aplicativos Informatizados em Design Gráfico 2 - AIDGII

**Módulo: 2**

Habilidade	Bases Tecnológicas	Procedimentos Didáticos	Cronograma / Dia e Mês
1. Selecionar e utilizar as diferentes ferramentas da computação gráfica de acordo com o projeto de comunicação visual.	<p><b>Bases Tecnológicas</b> 1. Desenvolvimento de projetos gráficos: mídia impressa, embalagens, itens de identidade visual, catálogos e similares.</p> <p><b>Competências</b> 1. Desenvolver projetos utilizando softwares gráficos de acordo com as especificidades e características do projeto de comunicação visual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>O que é Comunicação Visual?</li> <li>Sobre softwares gráficos.</li> </ul> <p>Imagens: vetor e bitmap.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Apresentação do componente curricular e critério de avaliação.</li> <li>Apresentação do Cronograma e proposta de trabalho.</li> <li>Exercício: vetorizando uma imagem, utilizando Illustrator ou Coreldraw.</li> </ul> <p>Convertendo imagem vetor em bitmap.</p>	<b>18 a 22/07</b>
<p>1. Selecionar e utilizar as diferentes ferramentas da computação gráfica de acordo com o projeto de comunicação visual.</p> <p>2. Utilizar softwares gráficos para execução de projetos de comunicação visual.</p>	<p><b>Bases Tecnológicas</b> 1. Desenvolvimento de projetos gráficos: mídia impressa, embalagens, itens de identidade visual, catálogos e similares.</p> <p><b>Competências</b> 1. Desenvolver projetos utilizando softwares gráficos de acordo com as especificidades e características do projeto de comunicação visual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Aula Teórica</b></li> </ul> <p>- Convertendo imagem vetor em bitmap. - Apresentando a interface do Photoshop. - Conhecendo os primeiros recursos do trabalho com imagens.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Exercício</b></li> </ul> <p>- Trabalhando com a primeira imagem (02_atividade branquinha)</p>	<b>25 a 29/07</b>

**Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec**

<p>1. Selecionar e utilizar as diferentes ferramentas da computação gráfica de acordo com o projeto de comunicação visual.</p> <p>2. Utilizar softwares gráficos para execução de projetos de comunicação visual.</p>	<p><b>Bases Tecnológicas</b> 1. Desenvolvimento de projetos gráficos: mídia impressa, embalagens, itens de identidade visual, catálogos e similares.</p> <p><b>Competências</b> 1. Desenvolver projetos utilizando softwares gráficos de acordo com as especificidades e características do projeto de comunicação visual.</p>	<p>- <b>Aula Teórica</b> - Aplicando alterações de cor, forma e aspecto visual nas imagens: seleções / ferramentas borracha e carimbo / trabalhando com textos / degradês.</p> <p>- <b>Exercício</b> - Mudando cores e eliminando partes da imagem (03_atividade_lago).</p> <p>- <b>Aula Teórica</b> - Conhecendo a importância das seleções. - O que são camadas.</p> <p>- <b>Exercício</b> - Trabalhando com seleções e camadas (05_camadas_seleções).</p>	<p><b>01 a 05/08</b></p>
<p>1. Selecionar e utilizar as diferentes ferramentas da computação gráfica de acordo com o projeto de comunicação visual.</p> <p>2. Utilizar softwares gráficos para execução de projetos de comunicação visual.</p>	<p><b>Bases Tecnológicas</b> 1. Desenvolvimento de projetos gráficos: mídia impressa, embalagens, itens de identidade visual, catálogos e similares. 2. Técnicas de pintura e ilustração digital.</p> <p><b>Competências</b> 1. Desenvolver projetos utilizando softwares gráficos de acordo com as especificidades e características do projeto de comunicação visual. 2. Finalizar projetos de comunicação visual, utilizando os recursos digitais.</p>	<p><b>Atividade avaliativa_1:</b> cartão postal - criação de imagem./ Tema Brasil (sorteio das cidades).</p>	<p><b>08 a 12/08</b></p>

Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec

<p>1. Selecionar e utilizar as diferentes ferramentas da computação gráfica de acordo com o projeto de comunicação visual.</p> <p>2. Utilizar softwares gráficos para execução de projetos de comunicação visual.</p>	<p><b>Bases Tecnológicas</b></p> <p>1. Desenvolvimento de projetos gráficos: mídia impressa, embalagens, itens de identidade visual, catálogos e similares.</p> <p>2. Técnicas de pintura e ilustração digital.</p> <p><b>Competências</b></p> <p>1. Desenvolver projetos utilizando softwares gráficos de acordo com as especificidades e características do projeto de comunicação visual.</p> <p>2. Finalizar projetos de comunicação visual, utilizando os recursos digitais.</p>	<p><b>Atividade avaliativa_1:</b> cartão postal - criação de imagem./ Tema Brasil (sorteio das cidades).</p> <p><b>Entrega e avaliação da atividade_1 impressa.</b></p> <p><b>Atividade avaliativa_2:</b> scrapbook – tema: banda preferida (fotos pessoais ou Google).</p>	<p><b>15 a 19/08</b> <b>22 a 26/08</b></p>
<p>1. Selecionar e utilizar as diferentes ferramentas da computação gráfica de acordo com o projeto de comunicação visual.</p> <p>2. Utilizar softwares gráficos para execução de projetos de comunicação visual.</p>	<p><b>Bases Tecnológicas</b></p> <p>1. Desenvolvimento de projetos gráficos: mídia impressa, embalagens, itens de identidade visual, catálogos e similares.</p> <p><b>Competências</b></p> <p>1. Desenvolver projetos utilizando softwares gráficos de acordo com as especificidades e características do projeto de comunicação visual.</p>	<p><b>Atividade avaliativa_2:</b> scrapbook – tema: banda preferida (fotos pessoais ou Google).</p>	<p><b>29/08</b> <b>02/09</b></p>

Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec

<p>1. Selecionar e utilizar as diferentes ferramentas da computação gráfica de acordo com o projeto de comunicação visual.</p> <p>2. Utilizar softwares gráficos para execução de projetos de comunicação visual.</p>	<p><b>Bases Tecnológicas</b> 1. Desenvolvimento de projetos gráficos: mídia impressa, embalagens, itens de identidade visual, catálogos e similares.</p> <p><b>Competências</b> 1. Desenvolver projetos utilizando softwares gráficos de acordo com as especificidades e características do projeto de comunicação visual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Entrega e avaliação da atividade_2 impressa.</b></li> <li>• Conhecendo o Indesign.</li> <li>• Explorando a Interface.</li> </ul> <p><b>Exercício de fixação:</b> Exercício: criando páginas simples de revista, utilizando o Indesign como ferramenta.</p>	<p style="text-align: center;"><b>05 a 09/09</b></p>
<p>1. Selecionar e utilizar as diferentes ferramentas da computação gráfica de acordo com o projeto de comunicação visual.</p> <p>2. Utilizar softwares gráficos para execução de projetos de comunicação visual.</p>	<p><b>Bases Tecnológicas</b> 1. Desenvolvimento de projetos gráficos: mídia impressa, embalagens, itens de identidade visual, catálogos e similares.</p> <p><b>Competências</b> 1. Desenvolver projetos utilizando softwares gráficos de acordo com as especificidades e características do projeto de comunicação visual.</p>	<p><b>Exercício de fixação:</b> Exercício: criando páginas duplas de revista, utilizando o Indesign como ferramenta.</p> <p><b>Projeto_01:</b> criação de uma revista, utilizando o Indesign como ferramenta. (1.Briefing)</p>	<p style="text-align: center;"><b>28 / 04 a 01 / 05</b></p>

Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec

<p>1. Selecionar e utilizar as diferentes ferramentas da computação gráfica de acordo com o projeto de comunicação visual.</p> <p>2. Utilizar softwares gráficos para execução de projetos de comunicação visual.</p>	<p><b>Bases Tecnológicas</b> 1. Desenvolvimento de projetos gráficos: mídia impressa, embalagens, itens de identidade visual, catálogos e similares.</p> <p><b>Competências</b> 1. Desenvolver projetos utilizando softwares gráficos de acordo com as especificidades e características do projeto de comunicação visual.</p>	<p><b>Projeto_01:</b> criação de uma revista, utilizando o Indesign como ferramenta. (1. Briefing)</p>	<p><b>04 / 05 a 08 / 05</b></p>
<p>1. Selecionar e utilizar as diferentes ferramentas da computação gráfica de acordo com o projeto de comunicação visual.</p> <p>2. Utilizar softwares gráficos para execução de projetos de comunicação visual.</p>	<p><b>Bases Tecnológicas</b> 1. Desenvolvimento de projetos gráficos: mídia impressa, embalagens, itens de identidade visual, catálogos e similares. 2. Técnicas de pintura e ilustração digital.</p> <p><b>Competências</b> 1. Desenvolver projetos utilizando softwares gráficos de acordo com as especificidades e características do projeto de comunicação visual. 2. Finalizar projetos de comunicação visual, utilizando os recursos digitais.</p>	<p><b>Projeto_01:</b> criação de uma revista, utilizando o Indesign como ferramenta. (2. Pesquisas e desenvolvimento de layouts)</p>	<p><b>11 / 05 a 15 / 05</b></p>

Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec

<p>1. Selecionar e utilizar as diferentes ferramentas da computação gráfica de acordo com o projeto de comunicação visual.</p> <p>2. Utilizar softwares gráficos para execução de projetos de comunicação visual.</p>	<p><b>Bases Tecnológicas</b></p> <p>1. Desenvolvimento de projetos gráficos: mídia impressa, embalagens, itens de identidade visual, catálogos e similares.</p> <p>2. Técnicas de pintura e ilustração digital.</p> <p><b>Competências</b></p> <p>1. Desenvolver projetos utilizando softwares gráficos de acordo com as especificidades e características do projeto de comunicação visual.</p> <p>2. Finalizar projetos de comunicação visual, utilizando os recursos digitais.</p>	<p><b>Projeto_01:</b> criação de uma revista, utilizando o Indesign como ferramenta. (2. Pesquisas e desenvolvimento de layouts)</p>	<p><b>18 / 05 a 22 / 05</b></p>
---	---	--	---------------------------------

**Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec**

<p>1. Selecionar e utilizar as diferentes ferramentas da computação gráfica de acordo com o projeto de comunicação visual.</p> <p>2. Utilizar softwares gráficos para execução de projetos de comunicação visual.</p>	<p><b>Bases Tecnológicas</b></p> <p>1. Desenvolvimento de projetos gráficos: mídia impressa, embalagens, itens de identidade visual, catálogos e similares.</p> <p>2. Técnicas de pintura e ilustração digital.</p> <p><b>Competências</b></p> <p>1. Desenvolver projetos utilizando softwares gráficos de acordo com as especificidades e características do projeto de comunicação visual.</p> <p>2. Finalizar projetos de comunicação visual, utilizando os recursos digitais.</p>	<p><b>Projeto_01:</b> criação de uma revista, utilizando o Indesign como ferramenta. (4. Preparando o arquivo para a impressão)</p>	<p><b>25 / 05 a 06 / 06</b></p>
---	---	---	---------------------------------

**Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec**

<p>1. Selecionar e utilizar as diferentes ferramentas da computação gráfica de acordo com o projeto de comunicação visual.</p> <p>2. Utilizar softwares gráficos para execução de projetos de comunicação visual.</p>	<p><b>Bases Tecnológicas</b></p> <p>1. Desenvolvimento de projetos gráficos: mídia impressa, embalagens, itens de identidade visual, catálogos e similares.</p> <p>2. Técnicas de pintura e ilustração digital.</p> <p><b>Competências</b></p> <p>1. Desenvolver projetos utilizando softwares gráficos de acordo com as especificidades e características do projeto de comunicação visual.</p> <p>2. Finalizar projetos de comunicação visual, utilizando os recursos digitais.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Apresentação e avaliação do trabalho impresso.</b></li> </ul> <p><b>Período de recuperação.</b></p>	<p><b>09 / 06 a 20 / 06</b></p>
---	---	---	---------------------------------

Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec

<p>1. Selecionar e utilizar as diferentes ferramentas da computação gráfica de acordo com o projeto de comunicação visual.</p> <p>2. Utilizar softwares gráficos para execução de projetos de comunicação visual</p>	<p><b>Bases Tecnológicas</b></p> <p>1. Desenvolvimento de projetos gráficos: mídia impressa, embalagens, itens de identidade visual, catálogos e similares.</p> <p>2. Técnicas de pintura e ilustração digital.</p> <p><b>Competências</b></p> <p>1. Desenvolver projetos utilizando softwares gráficos de acordo com as especificidades e características do projeto de comunicação visual.</p> <p>2. Finalizar projetos de comunicação visual, utilizando os recursos digitais</p>	<p><b>Semana de Apresentação dos TCC's.</b></p> <p><b>Reunião de Conselho de Classe.</b></p> <p><b>Encerramento das atividades.</b></p> <p>- Entrega de menções finais a secretaria.</p> <p>- Atribuição de Aulas</p>	<p><b>23 / 06 a 03 / 07</b></p>
--	--	---	---------------------------------

#### IV - Plano de Avaliação de Competências

Competência	Instrumento(s) e Procedimentos de Avaliação <sup>1</sup>	Critérios de Desempenho	Evidências de Desempenho
<p>1.Desenvolver projetos utilizando softwares gráficos de acordo com as especificidades e características do projeto de comunicação visual.</p> <p>2.Finalizar projetos de comunicação visual. utilizando os recursos digitais.</p>	<p><b>Observação Direta:</b> Realiza as atividades propostas em sala de aula. Pontual nas aulas e cumpre com os prazos na entrega de atividades.</p> <p><b>Recuperação Contínua:</b> Desenvolve com qualidade, pertinência e entrega os exercícios realizados dentro e fora de sala de aula.</p> <p><b>Projeto 1:</b> Ao final do 1º Bimestre entrega a capa da revista desenvolvida no Photoshop.</p> <p><b>Projeto 2:</b> Ao final do 2º Bimestre entrega a revista impressa desenvolvida no In design.</p> <p><b>Projeto Interdisciplinar:</b> Criação do projeto Gráfico de uma Revista</p>	<p>Entende a importância do desenvolvimento de um boneco e toda a realização de uma pesquisa e estudo do processo criativo do projeto gráfico antes de desenvolvê-los nos aplicativos (softwares).</p> <p>Analisa as relações entre a necessidade do projeto e ferramentas específicas dos aplicativos de designer gráfico.</p> <p>Entende a relação do uso das ferramentas de tratamento, edição e retoques de imagens para produção de projeto visual de qualidade e adequado ao público alvo.</p> <p>Elabora layout, realiza diagramação e fecha arquivos para impressão</p>	<p>Entrega os instrumentos de avaliação conforme solicitado: <b>Projeto 1 e Projeto 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adequação dos conceitos de Forma/Função. Uso das ferramentas de acordo com as necessidades do projeto.</li> <li>- Qualidade na impressão, corte e vinco do projeto.</li> <li>- Entrega das atividades de acordo com o cronograma.</li> <li>- Desenvolve os exercícios propostos e os projetos 1 e 2 no laboratório de informática.</li> </ul>

**Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec**

		<p>atendendo as conformidades do briefing do projeto e assim atingindo com qualidade os objetivos propostos.</p> <p>Se atenta às tendências, pesquisa novidades na comunicação visual conseguindo retransmitir essas informações e conhecimentos aos seus projetos de designer.</p> <p>Desenvolve as atividades em sala, visando à participação, iniciativa, coerência, senso crítico, cooperação, responsabilidade, argumentação e pró-atividade.</p>	
--	--	--	--

**Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec**

**V – Plano de atividades docentes\***

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

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

**Administração Central**  
**Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec****VI – Material de Apoio Didático para Aluno (inclusive bibliografia)**

Adobe Photoshop CS5

- Marcos Serafim de Andrade

Editora Senac

Diagramação com InDesign CS6

- João Fidalgo e Marcel Fialho José

Editora Érica

Curso Completo - Design Gráfico

- Nobu Chinen

Editora Escala

Fundamentos de Design Criativo

- Gavin Ambrose e Paul Harris

Editora Bookman

**VII – Propostas de Integração e/ou Interdisciplinares e/ou Atividades Extra****\* Projeto 2 (interdisciplinar):**

**Aplicativos Informatizados em Design Gráfico II:** Criação do projeto Gráfico de uma Revista (Tema: Revista para o público infantil). Diagramação, Editoração Eletrônica e Tratamento de Imagens, utilizando Photoshop e Indesign como ferramentas.

**Formas Expressivas Bidimensionais II:** Elaboração de Ilustrações para compor a revista.

**Marketing e Criação Publicitária Aplicados à Comunicação Visual I:** Anúncios para a revista (Tema: destinado ao público infantil).

**Produção de Imagens Fotográficas I:** Produção de Imagens Fotográficas para compor a revista (Tema: Culinária para crianças).

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

A recuperação contínua deverá ser inserida no trabalho pedagógico realizado no dia a dia da sala de aula e decorre da avaliação diagnóstica do desempenho do aluno, constituindo intervenções imediatas, dirigidas às dificuldades específicas, assim que estas forem constatadas.

**IX – Identificação:**

Nome do professor: Wilson Neres de Andrade

Assinatura:

Data:

**X – Parecer do Coordenador de Curso:**

O parecer deverá ser emitido à luz do Plano de Curso, ou seja, o Coordenador de Curso deverá verificar se o Plano de Trabalho Docente planejado diz respeito ao que está estabelecido do Plano de Curso, em especial no que está definido para o Componente Curricular.



**CENTRO PAULA SOUZA**

**GOVERNO DO ESTADO  
DE SÃO PAULO**

**Administração Central  
Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec**

Nome do coordenador (a): ALESSANDRO SEGALA ROMANO

Assinatura:

Data: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Data e ciência do Coordenador Pedagógico

**XI- Replanejamento**