



PLANO DE ENSINO E APRENDIZAGEM POR COMPETÊNCIAS

CURSO: WEB DESIGNER
COMPONENTE CURRICULAR:
CARGA HORÁRIA: 160h
SEMESTRE/ANO: 1º /2010

ORIENTADOR: WILLIANS SILVA

ASSINATURA(S)

COMPETÊNCIAS:					
Criar a interface do site a partir da captação, diagnóstico e tratamento de imagens para Web, segundo conceito de imagem digital, das características e aplicações das ferramentas de produção visual, dos princípios da teoria da cor e da forma, das noções de desenhos bitmap e vetoriais, de importação e exportação de arquivos e de comunicação, aplicando a legislação dentro dos princípios de direito autoral, respeitando as necessidades do cliente.					
PILARES (Conhecimento; Habilidades; Atitudes/Valores)	METODOLOGIA	RECURSOS DIDÁTICOS	INDICADORES DESEMPENHO	ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO	AULA CH
Apresentação do Curso, Noções básicas de Internet (histórico e funcionamento da internet, tipos de conexão, navegadores, site/hotsite/ homepage,	Aula expositiva dialogada e exercícios	Quadro e TV	Cria e seleciona formas básicas, Altera propriedades	Solicitar ao aluno a definição do tema do projeto.	1ª aula (04h)

url/domínio/hospedagem).					
Briefing (Institucional, Técnico e Comercial).					
Apresentação do Fireworks.					
Fundamentos de imagem digital.					
Noções de desenhos vetoriais e bitmap; (Criação de um novo documento. Ferramentas vetoriais: ormas, line, knife, texto, freeform, pen. Ferramentas de seleção: pointer, subselect, crop, scale. Transformação de formas e texto em caminho (path).).					2ª aula (04h)
Teoria da cor e da forma.					
Ferramentas de produção visual(Ferramentas bitmap: marquee, laço, varinha mágica, blur. Máscara. Camada.)					
Princípios de tratamento de imagens(Filtros)					
Manipular, compor e tratar/retocar imagens(sharpen, borracha, rubber).					
Formatos de arquivos.					
Exportar arquivos entre diferentes programas para web.					
Características de importação e exportação de arquivos nos diferentes formatos.					
Gerar imagens vetoriais e bitmap para web(jpg, gif, gif animado e png).					
Capturar e salvar imagens para web.					
Aula destinada a avaliação.			Utilizar/Criar indicadores que foram desenvolvidos	Avaliação 1	5ª aula

			nas aulas anteriores.		(04h)
Utilizar ferramentas gráficas para criação da interface de site. (Desenvolver um layout de site.).					
Características de importação e exportação de arquivos nos diferentes formatos.					
Importar arquivos de imagem bitmap para composição da identidade visual do site.					6ª aula
Lei de Direito Autoral(tipos de licenças sobre imagens, banco de imagens).					(04h)
Desenvolver comunicação na relação pessoal e no uso das tecnologias da informação.					
Pró-atividade.					7ª aula
Respeito às necessidades do cliente.				Projeto-Etapa1: Conforme tema criar a Logomarca e Layout do site.	(04h)
COMPETÊNCIAS:					
Desenvolver um site usando o Dreamweaver de acordo com a necessidade do cliente, compatível com os principais navegadores, com a montagem e estrutura de tags, complementos de tags, com organização dos arquivos que constituem o site, segundo os princípios de criação de links e desenvolvimento de links, criação de páginas, configuradas para navegação no site, publicando o site conforme os princípios de hospedagem e configurações do servidor, com sigilo profissional, paciência e lógica de raciocínio.					
PILARES (Conhecimento;Habilidades; Atitudes/Valores)	METODOLOGIA	RECURSOS DIDÁTICOS	INDICADORES DESEMPENHO	ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO	AULA CH
Princípios de estrutura de código HTML Conceitos de tags HTML (Estrutura básica: tags <P>;<H> ;;<N>;<I>;<U>)					01
Conceitos de tags HTML (Estrutura básica: tags;<A>;<TABLE>;<HR>					02

Conceitos de tags HTML; (IFRAME);					03
Montar e estruturar tags, complementos de tags de acordo com as regras da linguagem Comandos básicos de CSS (formatação do layout e formatação em geral)					04
Aula destinada a avaliação.			Utilizar/Criar indicadores que foram desenvolvidos nas aulas anteriores.	Avaliação 2	05
Montar e estruturar tags, complementos de tags de acordo com as regras da linguagem Comandos básicos de CSS (formatação do layout e formatação em geral) Conceitos de Web Standart Fundamentos das ferramentas para desenvolvimento da página (apresentação do dreamweaver, importar arquivos do Word e Excel, colar especial) Princípios de hospedagem e registro de domínio. Configurações de ferramentas.					06
Princípios de criação de links Internet (download, domínios) Links: (download, e-mail, skype, imagem, outros),					07

<p>âncora, tabela e mapeamento de imagens.</p> <p>Adicionar na página links, imagens, tabelas</p> <p>Interação do fireworks com dreamweaver.</p> <p>Utilizar as ferramentas do Dreamweaver na configuração de páginas</p>					
<p>Conceitos e desenvolvimento de templates (modelos) e regiões editáveis.</p> <p>Atualizar templates.</p> <p>Aplicar templates nas páginas do site Utilizar o Dreamweaver no desenvolvimento de páginas individuais</p>					08
<p>Utilizar o Dreamweaver no desenvolvimento de um site</p> <p>Criação e validação de formulários, configuração do formmail</p>					09
<p>Utilizar o Dreamweaver no desenvolvimento de um site</p> <p>Desenvolvimento formulário de cadastro.</p>					10
<p>Princípios de criação de links</p> <p>Internet (download, domínios)</p> <p>Desenvolver os conteúdos (pop-up, camada e CSS via painel)</p>					11
				Avaliação 3	12

Princípios de criação de links					13
Internet (download, domínios)					
Aplicar no site recursos ou ferramentas disponíveis na internet (vídeos, favicon e outros)					
Publicar o site					
				Projeto- Etapa 2: Gerar template, criar CSS, criar páginas internas com template.	14
COMPETÊNCIAS:					
Animar o site, a partir das características da sua ferramenta, aplicações e tipos de animação, características de importação de arquivos e das teorias da cor e da forma e características de aplicações de som, com publicação do site de acordo com os princípios de hospedagem e configurações do servidor, adotando uma postura pró-ativa com respeito às necessidades do cliente e aplicando a legislação pertinente aos direitos autorais.					
PILARES (Conhecimento;Habilidades; Atitudes/Valores)	METODOLOGIA	RECURSOS DIDÁTICOS	INDICADORES DESEMPENHO	ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO	AULA CH
Características e aplicações da ferramenta de animação (Apresentação do ambiente. Apresentação das ferramentas. Princípios de desenho no Flash.)					01
Características de importação de arquivo nos diferentes formatos.					
Tipos de animação (Linha do Tempo. Frame e KeyFrame. Animação Quadro a quadro e Interpolação Shape.)					02
Criar animação.					
Símbolos gráfico e interpolação Motion.					03

Importar imagens.					04
Camada Guia e Máscara					05
Símbolo Movie Clip.					06
				Avaliação 4	06
Animar banners, botões e imagens.					07
Símbolo Botão. Painel Action (stop, play, nexframe, prevframe, getURL)					08
Desenvolver um site com estrutura de site dentro de um único swf. Cena, Action(gotoAndStop, loadVariables)					08
Aplicar trilha sonora no site.					09
Características de importação de som.					09
Desenvolver um site utilizando um swf para cada página. Action(loadMovie, preloader). Som na cena e no botão. Importando Vídeo.					10
Formulário em flash. Publicando o arquivo flash. Interagindo o flash com o dreamweaver (inserindo swf).					10
Publicar o site em flash.					11
				Projeto-Etapa 3: Desenvolver o banner para o site.	11

COMPETÊNCIAS:

Planejar as etapas do produto de computação gráfica para atender ao cliente, a partir da criação de questionários e do levantamento das necessidades do cliente, com a verificação da viabilidade da execução e fornece um orçamento coerente com os requisitos do projeto, segundo uma postura pró-ativa com respeito e cortesia.

PILARES (Conhecimento;Habilidades; Atitudes/Valores)	METODOLOGIA	RECURSOS DIDÁTICOS	INDICADORES DESEMPENHO	ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO	AULA CH
---	--------------------	-------------------------------	-----------------------------------	-------------------------------------	--------------------

<p>Cortesia.</p> <p>Atender um cliente.(Técnicas para prestar um bom atendimento.)</p>					<p>1ª aula</p> <p>(04h)</p>
<p>Prospecção de clientes.</p> <p>Atendimento ao cliente (video de atendimento no processo de vendas, video de erros e acertos no atendimento telefonico, dinamica em grupo criando situações de atendimento no suporte técnico)</p>					<p>2ª aula</p> <p>(04h)</p>
<p>Postura pessoal e profissional.</p> <p>Elaboração de briefing (Intitucional, Tecnico e Comercial).</p> <p>Criar questionários com dados e informações para o projeto.</p> <p>Meios de comunicação voltados ao planejamento. Planejamento de produção: cronograma execução de projeto (definindo as fases: 1, 2 e 3 - Tarefas, previsão de entrega de tarefa e recursos humanos empregados).</p> <p>Desenvolver cronogramas.</p>				<p>Projeto- Documentação1: Elaborar o cronograma de projeto do site.</p>	<p>3ª aula</p> <p>(04h)</p>
<p>Levantar os custos das etapas do projeto.</p> <p>Estruturação orçamentária(Construindo Proposta de Orçamento.)</p>					<p>4ª aula</p> <p>(04h)</p>
<p>Sistema de apuração de preços: cálculo hora freelancer e hora conselhos regionais, associações e mercado de trabaho (construindo o valor hora pessoal, utilizando o valor hora da ADG, montando planilha "time sheet")</p> <p>Direitos autorais. (Conversando sobre a Lei do software 9.609-98 e a lei de direito de autor 9.610-98)</p>				<p>Projeto- Documentação 2: Elaborar Proposta de Orçamento do site.</p>	<p>5ª aula</p> <p>(04h)</p>

				Projeto-Etapa 4: Desenvolver conteúdos das páginas internas do site.	6ª aula (04h)
				Projeto-Etapa 5: Dúvidas e desenvolver apresentação.	7ª aula (04h)
Expressão verbal e corporal.				Apresentação do Projeto.	8ª aula (04h)

REFERÊNCIAS:

ALVES, William Pereira. **Ferramentas para criar sites**. Editora Érica, 2009.

- GERADOR DE CONTEÚDO:

www.lipsum.com

1) WebStandards

www.csszengarden.com

www.tableless.com.br

www.webstandardsawards.com

www.dasilva.org.br

www.mhavila.com.br/topicos/web/valform.html

www.w3c.org

www.cssdrive.com/

www.cssplay.co.uk/

www.dynamicdrive.com/

www.dynamicdrive.com/style/

www.dhtmlgoodies.com/

2) Úteis

www.scriptbrasil.com.br

www.imasters.com.br

www.wmonline.com.br

www.flashkit.com

www.e-kit.com.br

www.apostilando.com.br

www.devguru.com

3) Host

<http://www.achehospedagem.com/>

4) Expressões Regulares em JavaScript

<http://www.mhavila.com.br/topicos/web/valform.html>

5) Light Box JS

<http://www.huddletogether.com/projects/lightbox/>

6) FCK Editor

www.fckeditor.net/

<http://developer.yahoo.com/yui/examples/>

www.dhtmlgoodies.com/scripts/css-lookup/css-lookup.html

www.dhtmlgoodies.com/index.html

www.deensoft.com/lab/protochart/examples/test.php

www.phatfusion.net/

www.ajaxianos.com.br/

Assinatura do Responsável no Núcleo Educacional