

# Plano de Trabalho Docente - 2018

## Ensino Técnico

PLANO DE CURSO Nº 336, APROVADO PELA PORTARIA CETEC - 1362, DE 05/06/2018, PUBLICADA NO DOE DE 06/03/2018 - PODER EXECUTIVO - SEÇÃO I - PÁGINA 77.

ETEC "LAURO GOMES"

Código: **010**

Município: **SÃO BERNARDO DO CAMPO**

Eixo Tecnológico: **INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO**

Habilitação Profissional: **HABILITAÇÃO PROFISSIONAL DE TÉCNICO EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

Qualificação: **QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL TÉCNICA DE NÍVEL MÉDIO DE AUXILIAR EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

Componente Curricular: **DESIGN DIGITAL**

Módulo: **1º MÓDULO - A**

C. H. Semanal: **2,5**

Professor: **DOUGLAS DOS SANTOS**

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

➤ O AUXILIAR EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS é o profissional que desenvolve programas e auxilia na análise de sistemas e modelagem de bancos de dados.

➤ •Desenvolver elementos gráficos para aplicativos e sites.

Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec

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

Componente Curricular: **DESIGN DIGITAL**

Módulo: **1º MÓDULO**

Nº	Competências	Nº	Habilidades	Nº	Bases Tecnológicas
1.	Desenvolver interfaces visuais para aplicativos e sites.	1.1	Manipular ou construir elementos visuais para aplicativos e sites.	1.	Conceitos de Design Gráfico aplicado à construção de aplicativos e sites ;
				2.	Teoria das cores, tipografia e composição;
				3.	Ferramentas de seleção e manipulação de objetos ;
				4.	Ferramentas de edição e tratamento ;
				5.	Transformação de objeto
				6.	Timeline, máscara e mesclagem de camadas ;
				7.	Ferramentas de texto
				8.	Estilo e filtros de imagens
				9.	Manipulação de documentos
				10.	Recursos para a criação/manipulação de imagens para a construção de botões, banners, logómarca
				11.	Regras (Heurísticas) de usabilidade

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

**III – Procedimento Didático e Cronograma de Desenvolvimento**

Componente Curricular: **DESIGN DIGITAL**

Módulo: **1º MÓDULO**

<b>Habilidades</b>	<b>Bases Tecnológicas</b>	<b>Procedimentos Didáticos</b>	<b>Cronograma / Dia e Mês</b>
➤ 1.1 Manipular ou construir elementos visuais para aplicativos e sites.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 1. Conceitos de Design Gráfico aplicado à construção de aplicativos e sites ;</li> <li>➤ 2. Teoria das cores, tipografia e composição;</li> <li>➤ 3. Ferramentas de seleção e manipulação de objetos ;</li> <li>➤ 4. Ferramentas de edição e tratamento ;</li> <li>➤ 5. Transformação de objeto</li> <li>➤ 6. Timeline, máscara e mesclagem de camadas ;</li> <li>➤ 7. Ferramentas de texto</li> <li>➤ 8. Estilo e filtros de imagens</li> <li>➤ 9. Manipulação de documentos</li> <li>➤ 10. Recursos para a criação/manipulação de imagens para a construção de botões, banners, logomarca</li> <li>➤ 11. Regras (Heurísticas) de usabilidade</li> </ul>	➤ Apreensão das bases tecnológicas, habilidades e competências	24/07 a 24/07
➤ 1.1 Manipular ou construir elementos visuais para aplicativos e sites.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 1. Conceitos de Design Gráfico aplicado à construção de aplicativos e sites ;</li> <li>➤ 2. Teoria das cores, tipografia e composição;</li> </ul>	➤ Aula Expositiva e prática em laboratório	30/07 a 03/08
➤ 1.1 Manipular ou construir elementos visuais para aplicativos e sites.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 1. Conceitos de Design Gráfico aplicado à construção de aplicativos e sites ;</li> <li>➤ 2. Teoria das cores, tipografia e composição;</li> </ul>	➤ Aula Expositiva e prática em laboratório	06/08 a 10/08
➤ 1.1 Manipular ou construir elementos visuais para aplicativos e sites.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 1. Conceitos de Design Gráfico aplicado à construção de aplicativos e sites ;</li> <li>➤ 2. Teoria das cores, tipografia e composição;</li> </ul>	➤ Aula Expositiva e prática em laboratório	13/08 a 17/08
➤ 1.1 Manipular ou construir elementos visuais para aplicativos e sites.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 1. Conceitos de Design Gráfico aplicado à construção de aplicativos e sites ;</li> <li>➤ 2. Teoria das cores, tipografia e composição;</li> </ul>	➤ Aula Expositiva e prática em laboratório	21/08 a 24/08

➤ 1.1 Manipular ou construir elementos visuais para aplicativos e sites.	➤ 1. Conceitos de Design Gráfico aplicado à construção de aplicativos e sites ; ➤ 2. Teoria das cores, tipografia e composição;	➤ Aula Expositiva e prática em laboratório	27/08 a 31/08
➤ 1.1 Manipular ou construir elementos visuais para aplicativos e sites.	➤ 3. Ferramentas de seleção e manipulação de objetos ; ➤ 4. Ferramentas de edição e tratamento ;	➤ Aula Prática em Laboratório	03/09 a 06/09
➤ 1.1 Manipular ou construir elementos visuais para aplicativos e sites.	➤ 3. Ferramentas de seleção e manipulação de objetos ; ➤ 4. Ferramentas de edição e tratamento ;	➤ Aula Prática em Laboratório	10/09 a 14/09
➤ 1.1 Manipular ou construir elementos visuais para aplicativos e sites.	➤ 5. Transformação de objeto ➤ 6. Timeline, máscara e mesclagem de camadas ;	➤ Aula prática em laboratório com prova prática	17/09 a 21/09
➤ 1.1 Manipular ou construir elementos visuais para aplicativos e sites.	➤ 5. Transformação de objeto ➤ 6. Timeline, máscara e mesclagem de camadas ;	➤ Aula prática em laboratório com prova prática	24/09 a 28/09
➤ 1.1 Manipular ou construir elementos visuais para aplicativos e sites.	➤ 6. Timeline, máscara e mesclagem de camadas ; ➤ 7. Ferramentas de texto ➤ 8. Estilo e filtros de imagens	➤ Aula prática em laboratório com prova prática	01/10 a 05/10
➤ 1.1 Manipular ou construir elementos visuais para aplicativos e sites.	➤ 6. Timeline, máscara e mesclagem de camadas ; ➤ 7. Ferramentas de texto ➤ 8. Estilo e filtros de imagens	➤ Aula prática em laboratório com prova prática	08/10 a 11/10
➤ 1.1 Manipular ou construir elementos visuais para aplicativos e sites.	➤ 6. Timeline, máscara e mesclagem de camadas ; ➤ 7. Ferramentas de texto ➤ 8. Estilo e filtros de imagens	➤ Aula prática em laboratório com prova prática	16/10 a 19/10
➤ 1.1 Manipular ou construir elementos visuais para aplicativos e sites.	➤ 6. Timeline, máscara e mesclagem de camadas ; ➤ 7. Ferramentas de texto ➤ 8. Estilo e filtros de imagens	➤ Aula prática em laboratório com prova prática	22/10 a 26/10
➤ 1.1 Manipular ou construir elementos visuais para aplicativos e sites.	➤ 6. Timeline, máscara e mesclagem de camadas ; ➤ 7. Ferramentas de texto ➤ 8. Estilo e filtros de imagens	➤ Aula prática em laboratório com prova prática	29/10 a 01/11
➤ 1.1 Manipular ou construir elementos visuais para aplicativos e sites.	➤ 8. Estilo e filtros de imagens ➤ 9. Manipulação de documentos	➤ Aula Expositiva e prática em laboratório	05/11 a 09/11
➤ 1.1 Manipular ou construir elementos visuais para aplicativos e sites.	➤ 8. Estilo e filtros de imagens ➤ 9. Manipulação de documentos	➤ Aula Expositiva e prática em laboratório	12/11 a 14/11
➤ 1.1 Manipular ou construir elementos visuais para aplicativos e sites.	➤ 8. Estilo e filtros de imagens ➤ 9. Manipulação de documentos	➤ Aula Expositiva e prática em laboratório	19/11 a 23/11

➤ 1.1 Manipular ou construir elementos visuais para aplicativos e sites.	➤ 8. Estilo e filtros de imagens ➤ 9. Manipulação de documentos	➤ Aula Expositiva e prática em laboratório	26/11 a 30/11
➤ 1.1 Manipular ou construir elementos visuais para aplicativos e sites.	➤ 10. Recursos para a criação/manipulação de imagens para a construção de botões, banners, logomarca ➤ 11. Regras (Heurísticas) de usabilidade	➤ Aula Expositiva, prática e atividades em grupo com, desenvolvimento de projetos	03/12 a 07/12
➤ 1.1 Manipular ou construir elementos visuais para aplicativos e sites.	➤ 10. Recursos para a criação/manipulação de imagens para a construção de botões, banners, logomarca ➤ 11. Regras (Heurísticas) de usabilidade	➤ Aula Expositiva, prática e atividades em grupo com, desenvolvimento de projetos	10/12 a 13/12

Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec

**IV - Plano de Avaliação de Competências**

Componente Curricular: **DESIGN DIGITAL**

Módulo: **1º MÓDULO**

Competências	Instrumento(s) e Procedimentos de Avaliação	Critérios de Desempenho	Evidências de Desempenho
➤ 1. Desenvolver interfaces visuais para aplicativos e sites.	➤ •Avaliações práticas com programas de tratamento de imagens, gratuitos e práticas.	➤ Domínio da base proposta ➤ Clareza na exposição do assunto.	➤ O aluno deverá desenvolver projetos de design para aplicativos e websites
	➤ •Desenvolvimento de projetos.	➤ Domínio da base proposta	➤ O aluno deverá desenvolver projetos de design para aplicativos e websites

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

**V – Plano de atividades docentes**

Componente Curricular: **DESIGN DIGITAL**

Módulo: **1º MÓDULO**

Atividades Previstas	Projetos e Ações voltados à redução da Evasão Escolar	Atendimento a alunos por meio de ações e/ou projetos voltados à superação de defasagens de aprendizado ou em processo de Progressão Parcial	Preparo e correção de avaliações	Preparo de material didático	Participação em reuniões com Coordenador de Curso e/ou previstas em Calendário Escolar
<b>JULHO</b>					Atribuição de Aulas
<b>AGOSTO</b>	Palestras com profissionais da área	Atividades de reforço	Prova prática de criação de imagens	Criação de apostila sobre photoshop	Conselho de Escola Reunião Pedagógica
<b>SETEMBRO</b>	workshop	Atividades de reforço		Criação de apostila de GIMP	Festa da primavera
<b>OUTUBRO</b>	Visita Técnica	Atividades de reforço	Desenvolvimento de Layout de Produto		Conselho Intermediário
<b>NOVEMBRO</b>	Projetos com alunos	Atividades de reforço	Criação de projeto		Conselho de escola
<b>DEZEMBRO</b>			Apresentação de projetos	resumo	Reunião Pedagógica Conselho de classe final Atribuição de Aulas

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

**VI – Material de Apoio Didático para Aluno (inclusive bibliografia)**

Adobe Photoshop em português. Fidalgo, João Carlos de Carvalho; Gonçalves, Márcio da Silva Editora Érica 2016

**VII – Propostas de Integração e/ou Interdisciplinares e/ou Atividades Extra**

Projeto interdisciplinar Com a disciplina Programação para internet

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

Recuperação contínua, através de provas, exercícios teórico e práticos para os alunos com deficiência em assimilar o conteúdo.

**IX – Identificação:**

Nome do Professor: **DOUGLAS DOS SANTOS**

Assinatura: \_\_\_\_\_

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

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

O Plano de Trabalho Docente atende as necessidades e expectativas do Plano de Curso da Habilitação Profissional Técnica de Desenvolvimento de Sistemas.

Nome do Coordenador: **ROSA MITIKO SHIMIZU**

Assinatura: \_\_\_\_\_

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

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

**XI– Replanejamento:**