



Curso: DESIGN DE PRODUTO	Cronograma de Atividades
Disciplina: Computação	
Carga horária: 64 h/a	SEMESTRE: 2011.1
créditos: 4	Professor: Aura Celeste Santana Cunha
Semestre: 1	

Fevereiro			Programação	Unidade 1.0
10 horas de aula				Unidade 2.0
Aula 01	2ª feira 14/02	20h00- 22h00	Atividade pedagógica: apresentação de professor e alunos (nome e local de origem) - apresentação da disciplina: conteúdo programático e sistema de avaliação.	
Aula 02	4ª feira 16/02	20h00- 22h00	Atividade pedagógica: apresentação de vídeos sobre Ciência - Tecnologia - Design; Conceitos sobre nanotecnologia e convergência na arte, design e computação, um Olhar sobre a Multiplicidade. Cases: Super Uber, Creative Corp., Samsung.	
Aula 03	2ª feira 21/02	20h00- 22h00	Atividade pedagógica: identificando conceitos de tecnologia através de recursos audiovisuais. Elaboração de conceitos a partir da linguagem textual.	
Aula 04	4ª feira 23/02	20h00- 22h00	Internet - conceitos. Atividade pedagógica: como realizar pesquisa, na internet, com eficácia e efetividade utilizando servidor Google.	
Aula 05	2ª feira 28/02	20h00- 22h00	Internet - direito autoral e ética na pesquisa utilizando a rede mundial de computadores.	
Março			Programação	Unidade 1.0
18 horas de aula				Unidade 3.0
Aula 06	4ª feira 02/03	20h00- 22h00	Internet - serviços, protocolos e computação em nuvens.	
Aula 07	2ª feira 07/03	20h00- 22h00	CARNAVAL	
Aula 08	4ª feira 09/03	20h00- 22h00	Atividade extra-classe: pesquisa sobre Segurança da Informação.	
Aula 09	2ª feira 14/03	20h00- 22h00	Hardware - conceitos básicos; Atividade pedagógica: vídeo sobre processamento de dados (CPU, periféricos e serviços)	
Aula 10	4ª feira 16/03	20h00- 22h00	Hardware - conceitos básicos: memória, barramentos, dispositivos de E/S.	
Aula 11	2ª feira 21/03	20h00- 22h00	Hardware - conceitos básicos: saída de vídeo (RGB e CMYK), resolução de imagem (DPI, PPI, e LPI).	
Aula 12	4ª feira 23/03	20h00- 22h00	Software - conceitos básicos; Atividade pedagógica: classificação de software em serviços de download.	

Aula 13	2ª feira 28/03	20h00- 22h00	Software - conceitos básicos: tipos de arquivo e organização de documentos; softwares para edição de imagens.
Aula 14	4ª feira 30/03	20h00- 22h00	Software - conceitos básicos: Sistemas Operacionais Windows e Linux.
Abril 16 horas de aula		Programação	Unidade 1.0 Unidade 4.0
Aula 15	2ª feira 04/04	20h00- 22h00	Revisão para Prova 1 - todo o conteúdo estudado até 30/03.
Aula 16	4ª feira 06/04	20h00- 22h00	Prova 1 - teórica - individual
Aula 17	2ª feira 11/04	20h00- 22h00	Planilha Eletrônica - conceitos básicos aplicados à gestão em Design
Aula 18	4ª feira 13/04	20h00- 22h00	Planilha Eletrônica - fórmulas e funções
Aula 19	2ª feira 18/04	20h00- 22h00	Planilha Eletrônica - atividade pedagógica: resolução de problemas e tomada de decisão com planilhas.
Aula 18	4ª feira 20/04	20h00- 22h00	Planilha Eletrônica - atividade pedagógica: resolução de problemas e tomada de decisão com planilhas.
Aula 19	2ª feira 25/04	20h00- 22h00	Conceito de Imagem Digital: vetor x bitmap.
Aula 20	4ª feira 27/04	20h00- 22h00	Manipulação da Imagem Digital: introdução ao Photoshop (trabalhando com arquivos de imagem, mapa de cores).
Maio 18 horas de aula		Programação	Unidade 1.0 Unidade 5.0
Aula 21	2ª feira 02/05	20h00- 22h00	Manipulação da Imagem Digital: introdução ao Photoshop (layers, filtros).
Aula 22	4ª feira 04/05	20h00- 22h00	Manipulação da Imagem Digital: introdução ao Photoshop (correção de cores, brilho/contraste).
Aula 23	2ª feira 09/05	20h00- 22h00	Manipulação da Imagem Digital: introdução ao Photoshop (técnicas de fotocomposição).
Aula 24	4ª feira 11/05	20h00- 22h00	Manipulação da Imagem Digital: introdução ao Photoshop (técnicas de fotocomposição).
Aula 25	2ª feira 16/05	20h00- 22h00	Manipulação da Imagem Digital: introdução ao Illustrator (trabalhando com arquivos de imagem vetorial, exportação de arquivos).

Aula 26	4ª feira 18/05	20h00- 22h00	Manipulação da Imagem Digital: introdução ao Illustrator (seleção e organização de objetos).
Aula 27	2ª feira 23/05	20h00- 22h00	Manipulação da Imagem Digital: introdução ao Illustrator (remodelagem de objetos).
Aula 28	4ª feira 25/05	20h00- 22h00	Manipulação da Imagem Digital: introdução ao Illustrator (gerenciamento de cores).
Aula 29	2ª feira 30/05	20h00- 22h00	Manipulação da Imagem Digital: introdução ao Illustrator (curva de bézier).
Junho 10 horas de aula		Programação	Unidade 1.0 Unidade 6.0
Aula 30	4ª feira 01/06	20h00- 22h00	Manipulação da Imagem Digital: introdução ao Illustrator (curva de bézier).
Aula 31	2ª feira 06/06	20h00- 22h00	Prova 2 - Manipulação da Imagem Digital: aplicando técnicas de desenho de observação e de desenho técnico para gerar arquivos de imagem digital. Atividade prática realizada em grupo com apresentação oral e escrita.
Aula 32	4ª feira 08/06	20h00- 22h00	Prova 2 - Manipulação da Imagem Digital: aplicando técnicas de desenho de observação e de desenho técnico para gerar arquivos de imagem digital. Atividade prática realizada em grupo com apresentação oral e escrita.
Aula 33	2ª feira 13/06	20h00- 22h00	Resultados finais (Provas 1 e 2).
Aula 34	4ª feira 15/06	20h00- 22h00	Prova Final - todo conteúdo das unidades 2.0, 3.0, 4.0 e 5.0

<p>Obs: Este cronograma poderá sofrer modificações ao longo do semestre, adaptando-se as necessidades da Possíveis visitas / palestras poderão acontecer nos horários de aula.</p>	
<p>Metodologia de Ensino: Aulas expositivas e práticas seguidas de exercícios e debates em sala de aula.</p> <p>Recursos didáticos:</p> <p>Anotações no quadro branco, apresentação de imagens com datashow, laboratório de informática, palestras e seminários.</p> <p>O que será avaliado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Os conhecimentos adquiridos nas aulas e debates; • Conhecimento da matéria lecionada em sala, além das leituras de textos; • Assiduidade, participação e realização das atividades práticas a serem realizadas em laboratório. 	<p>Presenças e Faltas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A chamada registra a presença ou falta do aluno em sala. • Todo aluno tem direito a faltar até 25% das aulas sem necessidade de se justificar. • A chamada será feita diariamente no começo e/ou no final da aula, a critério do professor. <p>Bibliografia:</p> <p>CAPRON, H. L.; JOHNSON, J. A. Introdução à informática. 8. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2008. 350 p.</p> <p>GAMBA JUNIOR. Computação gráfica para designers: dialogando com as caixinhas de diálogo. Rio de Janeiro: 2AB, 2003. 89 p.</p> <p>COMER, Douglas E. Rede de Computadores e Internet. 4. Ed. Porto Alegre: Bookman, 2007.</p>

Como serão as avaliações:

- Exercícios de longa duração (projetos práticos) feitos
- Exercícios de curta duração (atividades práticas utilizando computadores) feitos em sala de aula.

Notas:

- Para P1 haverá uma prova teórica, além de exercícios e trabalhos a serem realizados no laboratório de informática.
- A nota de P1 será a a prova teórica somada às notas dos trabalhos.
- Haverá uma única prova de segunda chamada para P1.
- Idem para P2.
- A Prova Final será feita pelo aluno com média abaixo de 7,0 e constará de prova, trabalho ou outro meio conforme a escolha do professor. Média Final deve ser superior ou igual a 5,0.

Recomendações:

- Respeite os colegas.
- Desligue o celular ou coloque no silencioso.
- Atenda o celular fora da sala de aula.
- Não lanchar na sala de aula.
- Não traga amigos e/ou parentes para a aula.
- Não cole.
- Entregue seus trabalhos em dia.