

Docentes: <b>Bruno Henrique Strik</b> <b>Rosa Amélia Barbosa</b>	Período: <b>2º/2017</b>
Oficina: <b>Animação Digital</b>	
Horário: <b>Quarta-feira 07h30min - 09h40min</b>	
<p><b>Resumo da Oficina:</b> Um dos objetivos da oficina é a construção de uma página web para divulgação dos produtos e interação com a sociedade, trabalhando assim os saberes de informática. Integralizar Arte e Tecnologia possibilitando a construção de saberes em diferentes áreas de conhecimento. A oficina objetiva trabalhar o <i>stop motion</i> como técnica central de produção de diferentes materiais (divulgação, marketing, informação, sátira, entre outros). A metodologia, embasada na Aprendizagem Cooperativa, perpassa uma dinâmica de construção de sentidos e significados diversos, promovendo o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e técnicas. O principal pressuposto da Aprendizagem Cooperativa é permitir o desenvolvimento cognitivo e pedagógico de estudantes através de uma relação direta entre a melhoria no rendimento acadêmico e o desenvolvimento de competências sociais. Os estudantes aprendem mais e melhor quando interagem entre si, com autonomia, do que quando ocupam papel passivo, de ouvintes, nas aulas. Quando entendem o apoio mútuo é um elemento potencializador de resultados. Que o seu sucesso depende do sucesso de sua equipe e que a recíproca é verdadeira – o sucesso de sua equipe depende de sua participação pró-ativa, de seu engajamento.</p> <p><b>Método de avaliação:</b> Participação e engajamento; Apresentação de projetos e protótipos</p>	
<p>Ementa:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Desenvolvimento de Aplicações para Internet (As camadas e funcionalidades de um sistema WEB, tecnologias e ambientes de desenvolvimento para a camada WEB-Client, tecnologias e ambientes de desenvolvimento para a camada WEB-Server, a aplicação dos conceitos inerentes a Interface Homem-Computador – IHC)</li><li>• A Internet (Sua evolução e tecnologias transformando o cotidiano na sociedade).</li><li>• Ética Segurança na utilização das tecnologias da informação e comunicação.</li><li>• Processos de criação e animação visual;</li><li>• Elementos da linguagem visual;</li><li>• Teoria da cor;</li><li>• Artes visuais e comunicação.</li></ul>	
Indicado para: <b>Interessados em arte e tecnologia.</b>	
No. máximo de vagas: <b>20</b>	