Minicurso para o III Ciclo de Palestras Novas Tecnologias na Educação.

Meu nome é Janaina Luisa da Silva Moroni, tenho sete anos de experiência como webdesigner, e sou instrutora do SENAC Informática ministrando aulas do pacote web-design, corel-draw, photoshop, e informática básica.

Também atuo no ensino à Distância da equipe UlbraOrbe da Universidade Luterana do Brasil, como web-designer onde já desenvolvi jogos interativos, educativos e explicações animadas de conteúdos das disciplinas assim como o código html e programação em javascript para as páginas de Internet, assim como sua identidade visual. Para trabalhar no ensino a Distância utilizo vários softwares tais como: Corel Draw, Photoshop, Pagemaker, Dreamweaver, Flash, 3D Studio, e programação.

Neste documento, apresento três sugestões de mini-curso que eu já apliquei no UlbraOrbe e nas minhas aulas do SENAC.

Coloco-me a disposição se porventura precisarem mudar o tipo de mini-curso a realizar-se no evento pelos seguintes contatos:

e-mail: jandesign@pop.com.br

Telefone Celular: 9637.4117

Telefone comercial: 477;9280

Desde já agradeço a oportunidade.

OPÇÃO 1 - MINICURSO – EXPLICAÇÃO DE GEOMETRIA

RESUMO DA ATIVIDADE

Este curso visa a utilização do software Flash da Macromedia para a realização de uma animação explicando geometria.

TOPICOS A SEREM ABORDADOS

- Apresentação do software e as possibilidades em que ele atua
- Apresentação das ferramentas e suas funções
- Tipos de arquivos em que se pode trabalhar
- Tipos de salvamento
- Tamanho de tela e apresentação do trabalho
- Volume do arquivo x velocidade na Internet
- Noções de ergonomia cognitiva
- Entendo o desenho animado
- Desenhar a mão livre na tela
- Desenhar com as ferramentas do software
- Linha de tempo
- Inserir texto
- Colorir linhas, e texto
- Tipos de preenchimentos
- Espessura de linhas
- Entendendo cenas
- Noções básica de action script o necessário para entender uma animação curta
- Salvar arquivo e coloca-lo em página html
- Visualizar o publicador

METODOLOGIA

- Apresentarei um modelo pronto e explicarei como se poderá realizar um igual, seguindo os tópicos citados acima.
- Em cada máquina terá instalado o modelo fla e o swf do modelo proposto a realizar.
- Explicação verbal através de um quadro ou se tiver um projetor mostraria o arquivo pronto no telão, ou parede.
- Entrega de material impresso contendo a explicação do mini curso.

OPÇÃO 2 - MINICURSO – EXPLICAÇÃO DE CONTEÚDO EM TEXTO

RESUMO DA ATIVIDADE

Este curso visa a utilização do software Flash da Macromedia para a realização de uma animação explicando um texto importante na disciplina.

TOPICOS A SEREM ABORDADOS

- Apresentação do software e as possibilidades em que ele atua
- Apresentação das ferramentas e suas funções
- Tipos de arquivos em que se pode trabalhar
- Tipos de salvamento
- Tamanho de tela e apresentação do trabalho
- Volume do arquivo x velocidade na Internet
- Noções de ergonomia cognitiva
- Entendo o desenho animado
- Desenhar a mão livre na tela
- Desenhar com as ferramentas do software
- Linha de tempo
- Inserir texto
- Colorir linhas, e texto
- Tipos de preenchimentos
- Espessura de linhas
- Entendendo cenas
- Noções básica de action script o necessário para entender uma animação curta
- Salvar arquivo e coloca-lo em página html
- Visualizar o publicador

METODOLOGIA

- Apresentarei um modelo pronto e explicarei como se poderá realizar um igual, seguindo os tópicos citados acima.
- Em cada máquina terá instalado o modelo fla e o swf do modelo proposto a realizar.
- Explicação verbal através de um quadro ou se tiver um projetor mostraria o arquivo pronto no telão, ou parede.
- Entrega de material impresso contendo a explicação do mini curso.

OPÇÃO 3 - MINICURSO – JOGO DE MEMÓRIA

RESUMO DA ATIVIDADE

Este curso visa a utilização do software Corel draw, Photoshop, Explorer ou Netscape, e código em Javascript, para a realização de um jogo de memória para a disciplina de matemática.

TOPICOS A SEREM ABORDADOS

- Apresentação do software e as possibilidades em que ele atua
- Apresentação das ferramentas e suas funções
- Tipos de arquivos em que se pode trabalhar
- Tipos de salvamento
- Diferença entre imagem Bitmap e Vetorial
- Tamanho de tela e apresentação do trabalho
- Volume do arquivo x velocidade na Internet
- Noções de ergonomia cognitiva
- Entendo exportação e importação
- Noções básica de javascript o necessário para entender o jogo de memória
- Salvar arquivo e coloca-lo em página html
- Visualizar o publicador

METODOLOGIA

- Apresentarei um modelo pronto e explicarei como se poderá realizar um igual, seguindo os tópicos citados acima.
- Em cada máquina terá instalado o modelo proposto a realizar.
- Explicação verbal através de um quadro ou se tiver um projetor mostraria o arquivo pronto no telão, ou parede.
- Entrega de material impresso contendo a explicação do mini curso.