

**DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL
COORDENAÇÃO GERAL DE ENSINO TÉCNICO**

PROGRAMA ANALÍTICO DA DISCIPLINA

CURSO: Técnico em Informática Concomitante	ANO:
PROFESSOR:	
DISCIPLINA: Desenvolvimento de Animação para WEB	PERÍODO: 2º

CARGA HORÁRIA: 80 h.a.	Pré-requisitos: Linguagem de Programação WEB
-------------------------------	---

OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none">• Analisar, projetar e desenvolver animações• Aplicar técnicas de animação, efeitos especiais, estilos de animação, trilhas sonoras• Aplicar técnicas de redução de arquivo para Web• Desenvolver e utilizar técnicas de animação• Compreender e elaborar layouts complexos• Compreender e desenvolver personagens

EMENTA
Conceitos: Mídia, Tipos de Mídia, Classificação das Mídias, Multimídia, Aplicações Multimídia. A interface do Ambiente de Desenvolvimento. Criação de Elementos Gráficos (Criação de mídia vetorial, layers, organização de layers em folders, uso das ferramentas de desenho vetorial, bibliotecas, máscaras, importação de imagens). Desenvolvendo Animações (frame-a-frame, tweening motion, motion guide layer, tweening shape – Morph, efeitos de timelines). Adicionando Interatividade (botões, behaviors, movieclips, múltiplas cenas). Fundamentos do Rich Media (eventos, símbolos alinhados, Movieclips com diferentes estágios, uso de timelines secundárias). Mídias Áudio e Vídeo (importação, behaviors de áudio, components de vídeo). Publicação e otimização de arquivos para web, com HTML e geração de executável).

PROCEDIMENTOS DE ENSINO E METODOLOGIA
Exposição oral da matéria com auxílio do quadro e data show. Aplicadas listas de exercícios a serem resolvidos de forma individual ou em grupos. Uso do laboratório de informática para aplicação. Apresentação de trabalhos individual e em grupos.

RECURSOS DIDÁTICOS
<ul style="list-style-type: none">●Quadro●Data-show●Laboratório de Informática●Material impresso

AVALIAÇÃO
Provas serão escritas e práticas no valor de 10 pontos sobre as matérias vistas em aula.
Avaliação contínua durante toda a aula no valor total de 10 pontos – os alunos serão avaliados por sua participação, interação e entendimento dos conteúdos propostos.

CONTEÚDOS	CH
Introdução à disciplina e apresentação da ementa	2
Conceitos: Mídia, Tipos de Mídia, Classificação das Mídias, Multimídia, Aplicações Multimídia.	6
A interface do Ambiente de Desenvolvimento. Iniciando no Flash CS4 (Planejamento da aplicação).	8
Criação de Elementos Gráficos (Criação de mídia vetorial, layers, organização de layers em folders)	8
Criação de Elementos Gráficos (uso das ferramentas de desenho vetorial, bibliotecas, máscaras, importação de imagens).	8
Uso de Textos em Flash CS4; a questão de fontes com anti-aliasing, formulários no Flash CS4, aplicação de components de texto).	8
Desenvolvendo Animações (frame-a-frame, tweening motion, motion guide layer, tweening shape – Morph, efeitos de timelines).	8
Adicionando Interatividade (botões, behaviors, movieclips, múltiplas cenas).	6
● Fundamentos do Rich Media (eventos, símbolos alinhados, Movieclips com diferentes estágios, uso de timelines secundárias).	6
Mídias Áudio e Vídeo (importação, behaviors de áudio, components de vídeo).	6
Publicação (para web, com HTML e geração de executável).	2
Fundamentos de programação aplicados à multimídia: Linguagem Actionscript	10
Práticas de otimização de arquivos para Web.	2
TOTAL	80

BIBLIOGRAFIA
BÁSICA:
MANZI, F. Flash CS3 Professional - Criando Além da Animação - para Windows 2a Ed. São Paulo:Érica, 2008
MEDEIROS, F. ARAI, N. Flash 8 Professional - Fundamentos e Aplicações - Para Windows - 3a Ed. São Paulo: Érica, 2007
ADOBE CREATIVE TEAM - Adobe Flash CS3 Professional: Classroom in a Book - Guia Oficial de Treinamento , São Paulo: ArtMed, 2008SCHAWARTZ, Evan I, Darwinismo digital : 7 estratégias inovadoras para sobreviver na implacável economia da web. -1999.
COMPLEMENTAR: