



Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP

CS405 – Educação e Tecnologia

Discentes:

Júlia Cristina Reis Bruno RA: 171002

Bruna Kowalski Fiamini RA:165050

Docente: José Armando Valente



Projeto 2: Aulas de Adobe Illustrator

Introdução

A situação escolhida para nosso estudo constitui um ambiente não formal e se baseia nas aulas de Adobe Illustrator, as quais serão ministradas por um amigo do curso, Luis Gustavo Sierra, que se propôs a ensinar o que ele sabe sobre essa ferramenta para um grupo pequeno de amigos, visto que ele possui conhecimentos avançados a respeito dela. Como essas aulas já estavam combinadas, surgiu a ideia de realizar o estudo a respeito delas, assim nós duas poderíamos aprender a mexer no programa, pois é do interesse de ambas ser capaz de criar ilustrações vetoriais e afins, sendo essa uma habilidade bastante útil para nossa vida acadêmica e profissional. Além disso, a aprendizagem se dará através de tecnologias digitais, o que é bastante conveniente e um dos pontos cruciais para a realização deste projeto.

Objetivos

- **Geral:** O objetivo do projeto é, como esperado, verificar se o ambiente que será criado poderá, eficientemente, garantir o aprendizado daqueles que buscam o conhecimento em questão, ou seja, uma habilidade básica para trabalhar com o programa Illustrator.

- **Específico:**

Pré-Produção:

- Contatar Luis para verificar sua disponibilidade para ministrar a aula sobre Illustrator
- Baixar o *software* “Adobe Illustrator”;
- Verificar se o programa está funcionando corretamente;
- Desenvolver um cronograma;
- Providenciar um local adequado para a realização da oficina, o ambiente precisa ser tranquilo e com acesso à internet.

Produção:

- Comparecer ao local da oficina no dia e horário combinados;
- Verificar se a conexão com a rede de wifi está estável;
- Prestar atenção aos recursos que o tutor se utiliza para transmitir seus conhecimentos;
- Tomar nota de todas as atividades realizadas;
- Sanar todas as dúvidas com o tutor.

Pós-Produção:

- Realizar por conta própria algum trabalho proposto com o programa para verificar se o conteúdo foi assimilado;

- b) Escrever um relatório sobre as atividades realizadas, com destaque para a forma como o aprendizado se desenvolveu e os recursos que foram utilizados.
- c) Apresentar os resultados obtidos para os colegas e o professor da disciplina CS 405 - Educação e Tecnologia na aula do dia 31/10
- d) Elaborar um artigo sobre as atividades realizadas e os resultados obtidos.

Metodologia

Local: Casa do Luis em Barão Geraldo;

População envolvida: Júlia Bruno, Bruna Fiamini e Luis Gustavo Sierra;

População-alvo: O docente José Armando Valente e todos os alunos da disciplina CS405 - Educação e Tecnologia;

Detalhamento do Projeto: Após comparecer ao local da oficina no dia e horário combinados, com conexão a uma rede de wifi estável, prestaremos atenção aos recursos que o tutor se utiliza para transmitir seus conhecimentos sobre o software Adobe Illustrator, tomando nota de todas as atividades realizadas e sanando todas as dúvidas durante o processo. Após a oficina, será verificado se o conteúdo foi de fato aprendido. Ao realizar a análise dessa atividade, serão levados em consideração o que foi dito nas aulas, principalmente a respeito das TDIC.

Cronograma

Pré-produção:

	9/10 - 15/10	16/10 - 22/10	23/10 - 29/10	31/10
Contatar Luis	X			
Baixar Adobe Illustrator		X		
Verificar funcionalidade do programa		X		
Desenvolver cronograma	X	X		
Encontrar local para realizar a oficina	X	X		

Produção:

	9/10 - 15/10	16/10 - 22/10	23/10 - 29/10	31/10
Comparecer à oficina		X		
Verificar conexão wi-fi		X		
Assistir à oficina		X		
Tomar nota das atividades		X		
Sanar dúvidas		X		

Pós-produção:

	9/10 - 15/10	16/10 - 22/10	23/10 - 29/10	31/10
Realizar uma atividade posterior		X	X	
Escrever um relatório		X		
Apresentar em sala de aula				X
Elaborar um artigo			X	