

Título: Criatividade, Imagem digital e design gráfico

Imagem que caracterize o cenário:



Objetivo Geral:

Desenvolver competências no âmbito da imagem digital e do design gráfico, através da utilização de software de edição de imagem e desenvolvimento de projetos.

Objetivos Específicos:

- Conhecer as características de uma Imagem digital.
- Identificar tipos e formatos de imagem
- Manusear o software de edição de imagem adotado
- Aprender o conceito base do software utilizado (camadas/layers);
- Conhecer os conceitos de manipulação de imagem, recorrendo à manipulação de formatação e sobreposição de imagens; formatação de texto e de formas;
- Conhecer os conceitos de filtro, efeito e frequência, bem como a sua aplicabilidade
- Compreender as diferentes formas de utilização de imagens de acordo com o objetivo pretendido (institucional, comercial, didático...)
- Selecionar a estrutura mais adequada em função do objetivo final.
- Criar um Produto digital
- Respeitar os direitos do autor e ética na utilização e captação de imagens.

Atividades:

- *Brainstorming* promotor das escolhas dos alunos com vista às suas decisões, gerindo técnicas, objetivos e exequibilidade de *timings*;
- Criação de um produto de design digital, tendo por base os conceitos aprendidos
- Possível captação e tratamento de fotografias ou pesquisa de imagens para desenvolvimento do produto final.
- Edição/ tratamento de imagem.
- Publicação no site da escola

Tarefas:

Realizar atividades que permitam o desenvolvimento das competências digitais necessárias ao desenvolvimento de um Projeto digital;

- Pesquisar
- Escolher um tema / problema
- Criar os grupos de trabalho
- Apoiar, monitorizar e avaliar o processo de desenvolvimento
- Avaliar o Projeto final

Resumo da narrativa:

Tendo por base que se pretende desenvolver competências no âmbito da imagem digital e do design gráfico, através da utilização de software de edição de imagem e desenvolvimento de projetos, será proposto aos alunos, após os primeiros contactos com o software *Photopea*, o desenvolvimento de uma montagem de imagens em formato digital. No sentido de promover a sua criatividade e o desenvolvimento de uma perspetiva estética de design, apelativa e adequada aos diferentes contextos que possam vir a seleccionar. Os alunos serão orientados no sentido de abordarem temáticas relevantes no contexto global do mundo atual, como p.e. as alterações climáticas, a globalização, entre outros. Terão, no entanto, de acordo com as suas motivações e interesses, a liberdade para selecionarem a temática com a qual mais se identificam e trabalhará-la nos seus projetos. Para o efeito, serão motivados a demonstrarem a sua criatividade, devendo recorrer à seleção de imagens à sua escolha, procedendo à sua montagem e personalização. Ser-lhes-ão transmitidas as orientações e especificidades técnicas que se pretendem ver aplicadas através das diversas ferramentas e técnicas do *Photopea*.

Autor: Carina Conduto | 24000 | Didática da Informática III | Mestrado em Ensino de Informática | Instituto de Educação da Universidade de Lisboa | 2022/2023

Espaços:

- Sala de aula
- Plataforma Teams
- Espaço exterior (ainda a definir em função dos projetos)

Papéis: As aprendizagens principais serão projetadas para aquisição ao longo do desenvolvimento do projeto final. Este, será o motivo/veículo principal para ensinar os conhecimentos e competências que se espera que os alunos aprendam.

Aos **alunos**, será solicitado um desempenho ativo e participativo durante o seu processo de aprendizagem, com o foco no seu produto final.

O **professor**, deverá dar orientações e lançar o desafio / tema / projeto /problema, dando liberdade aos alunos para a seleção das suas escolhas e estratégias de desenvolvimento; O papel do professor deverá ser o de facilitador do processo de ensino e aprendizagem, durante todas as fases do projeto, onde deve assumir um papel de orientador e mediador, acompanhando os alunos, apoiando-os e disponibilizando-lhes momentos de *feedback*.