



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS APLICADAS E EDUCAÇÃO
CAMPUS IV DO LITORAL NORTE
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS EXATAS

PLANO DE CURSO

DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

Nome do curso/oficina/disciplina:	Pixelart e Representação de Imagens
Professor (a)(es):	Juliete, Geoclécio, Annehelen, Caroline
Carga Horária:	20h

1. OBJETIVO(S)

Capacitar os participantes a compreender os fundamentos da representação de imagens, especialmente através da técnica de pixel art.
Aplicar os conceitos aprendidos na resolução de desafios Nonogram no jogo de tabuleiro Warfall.
Desenvolver habilidades básicas em criação e edição de imagens em pixel art com a ferramenta Piskel.
Que o aluno seja capaz de vetorizar seus desenhos com a ferramenta Inkscape

2. CONTEÚDO

- Introdução à representação de imagens.
- Conceitos básicos de pixel art.
- Aplicação prática dos conceitos de pixel art na resolução de desafios Nonogram em Warfall.
- Ferramentas e software para criação de pixel art.
- Técnicas de desenho e colorização em pixel art.
- Vetorização das imagens criadas com a ferramenta Inkscape.

3. HABILIDADES E COMPETÊNCIAS

Modulo I: Introdução à representação de imagens:

- Conhecer a história do pixelart;
- Compreensão dos princípios básicos de representação de imagens.

Aplicação do Jogo Warfall:

- Capacidade de aplicar os conceitos de pixel art na resolução de desafios Nonogram em Warfall;

- Estimular o raciocínio lógico;
- Capacidade de dividir o problema em partes menores;
- Reconhecimento de padrões;
- O aluno constrói um conjunto de passos para a solução do problema;
- Entender como as imagens são formadas.

Modulo II (Laboratório): Ferramentas e software para criação de pixel art:

- Habilidade para criar e editar imagens utilizando a técnica de pixel art.
- Técnicas de desenho e colorização em pixel art.
- Estimular a criatividade e apresentar diferentes formas de artes utilizadas em jogos.
- Contribuir com o desenvolvimento do pensamento simbólico.

Modulo III: Vetorização de Imagens:

- Construir, agrupar, compor e texturizar formas.
- Vetorizar imagem a partir de um desenho à mão
- Qualidade Imbatível: Estique, diminua, gire... a imagem vetorial não perde a definição!
- Noção de animação a partir de uma imagem vetorial.

4. TÉCNICAS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

- Avaliação formativa durante os módulos do curso, através da observação e acompanhamento do progresso dos alunos na criação de pixel art.
- Avaliação da participação e do desempenho dos alunos na resolução de desafios Nonogram no jogo Warfall durante as atividades práticas.
- Apresentação de trabalhos práticos individuais ou em grupo, onde os participantes aplicarão os conceitos aprendidos com as ferramentas Piskel e Inkscape.

5. BIBLIOGRAFIA

Manual de Aula: [Warfall](#), [Tutorial do Jogo](#) e [Manual do jogo](#)

Software para a criação de PixelArt: [Piskel](#)

Software para vetorização: <https://inkscape.org/pt-br/>