kodland

Criatividade Digital Nível 2



- Idade dos alunos: 10 a 12 anos
- Nível de complexidade: iniciante
- Duração do curso: 40 aulas
- Duração das aulas: 60 minutos

Programa do curso:

Módulo 1: Mergulhando na criatividade digital. Em busca de uma missão!

Lição 1: Preparando-se para a primeira jornada. Design de um avatar
Lição 2: Usando IA para desenhar um novo mundo para a 22 (personagem de Soul)
Lição 3: Piskel: desenhando no estilo pixel art
Lição 4: Animando as emoções do personagem usando FlipAnim

Resultados do módulo: os alunos aprenderão a criar suas próprias imagens usando IA, a desenhar no estilo pixel art e até mesmo dar seus primeiros passos no mundo da animação usando a ferramenta FlipAnim.

Módulo 2: Design gráfico no Canva. Abrindo um negócio em Zootopia!

Lição 1: Introdução ao design gráfico
Lição 2: Criando um logo
Lição 3: Como podemos criar figurinhas, produtos personalizados ou cartões de visita?
Lição 4: Enviando o pedido – o Brand Book está pronto!

Resultados do módulo: os alunos aprenderão sobre os conceitos de design gráfico e teoria das cores, assim como as regras básicas de composição. Eles criarão seus próprios logos, desenharão suas próprias figurinhas, produtos personalizados ou cartões de visita e também organizarão tudo em seus primeiros Brand Books!

Módulo 3: Ilustração 2D no Krita. Detona Ralph e o jogo Corrida Doce!

Lição 1: Noções básicas de desenho no Krita: trabalhando em um donut
Lição 2: Transformando uma ideia em um esboço
Lição 3: Acabamentos finais: arte de linha, sombreamento e coloração

Resultados do módulo: as crianças aprenderão sobre o editor gráfico Krita, noções básicas de desenho e teoria das cores, além de trabalhar no desenvolvimento do seu pensamento criativo. Elas criarão seu próprio design de doces para o jogo Corrida Doce.

Módulo 4: Uma história em quadrinhos no Krita. Desenhando a história de Os Incríveis!

Lição 1: Como criamos uma HQ? Todas as etapas do processo de criação
Lição 2: Como podemos criar uma história empolgante?
Lição 3: Fazendo o design de um personagem e trabalhando com quadros
Lição 4: Adicionando diálogos
Lição 5: Acabamentos finais: apresentando nossos quadrinhos!

Resultados do módulo: as crianças continuarão estudando sobre o editor gráfico Krita e aprenderão as regras da narração ilustrativa. Elas estudarão todas as etapas necessárias para criar uma história em quadrinhos e depois usarão esse conhecimento para criar suas próprias HQs de página única, baseadas nas jornadas dos personagens da família de super-heróis.

Módulo 5: Expressando-se no WickEditor. Animando as emoções de Divertida Mente!

Lição 1: Primeiros passos no mundo da animação 2D
Lição 2: Animando emoções com o WickEditor
Lição 3: Criando mais cenários sobre emoções
Lição 4: Criando uma placa de captura de vídeo

Resultados do módulo: as crianças se familiarizarão com o WickEditor, uma ferramenta de animação 2D. Assim, elas iniciarão seus estudos sobre animação 2D: estilos, técnicas, fundamentos da animação e muito mais. Elas consolidarão tudo o que aprenderam criando seu próprio vídeo sobre as emoções do desenho animado Divertida Mente.

Módulo 6: Usando o WickEditor para criar um vídeo promocional para os inventores de Operação Big Hero!

Lição 1: Preparando o personagem para a animação
Lição 2: Animação básica de personagens
Lição 3: Criando uma cena de animação complexa
Lição 4: Editando um anúncio com efeitos sonoros

Resultados do módulo: as crianças continuarão a estudar o WickEditor e aprenderão todas as complexidades da animação de personagens. Elas criarão os seus próprios anúncios para os robôs que inventaram para o desenho animado Big Hero 6!

Módulo 7: Criando um mundo 3D no Spline. Entrando no novo futuro com WALL-E!

Lição 1: Ecoinovações: passando de 2 para 3 dimensões com o WALL-E!
Lição 2:Aprendendo tudo sobre materiais e texturas em 3D
Lição 3: Criando uma invenção que vai salvar o mundo
Lição 4: Apresentando as invenções do futuro!

Resultados do módulo: os alunos se familiarizarão com o Spline, uma ferramenta versátil de modelagem 3D. Eles também aprenderão sobre as características específicas dos espaços 3D, os fundamentos da modelagem de personagens e objetos.. Eles colocarão tudo isso em prática ao criar seu próprio modelo 3D de uma invenção ecológica do futuro!

Módulo 8. Gráficos vetoriais no Figma

Lição 1: Introdução ao Figma
Lição 2: Criando um avatar de monstro original
Lição 3: Aprimoramento com recursos avançados do Figma
Lição 4: Dando vida ao monstro usando animação

Resultados do módulo: os alunos aprenderão a trabalhar com gráficos vetoriais no Figma.

Módulo 9. Criando um site de portfólio

Lição 1. Tudo sobre sites
Lição 2. Lançamento de uma loja online de bolas!
Lição 3. Como criar sites de portfólio
Lição 4. Apresentação do portfólio

Resultados do módulo: os alunos aprenderão a criar sites de página única e de múltiplas páginas. Como resultado, os alunos criarão um site de uma loja e um site de um portfólio com projetos do curso.

Módulo 10: Resumo dos resultados

Lição 1: Relembrando o que aprendemos
Lição 2: O projeto final independente
Lição 3: Preparando-se para a autoapresentação
Lição 4: Compartilhando os resultados de sua jornada criativa!

Resultados do módulo: os alunos revisarão seus conhecimentos sobre todos os tópicos abordados e analisarão as habilidades que aprenderam. Cada aluno realizará um projeto individual e o apresentará aos demais.

🖥️ Requisitos de Hardware:

1. Notebook ou computador com teclado e mouse (não tablet ou celular);
2. Microfone e câmera são altamente recomendados
3. Conexão de Internet estável de pelo menos 10 Mbit/s;
4. Processador de 64 bits; Mínimo: 2 núcleos, 2 GHz; Recomendado: 4 núcleos, 2,5 GHz;
5. 8-16 GB de RAM;
6. Sistema operacional: Windows 10/11 x64, Mac OS X 11.2 e versões superiores.
7. Navegador Google Chrome instalado;