

## **Empreendedorismo (40 Horas Aulas)**

**EMENTA:** Oferece aos alunos instrumentos para identificação de oportunidades de novos negócios, bem como apresenta os recursos e etapas necessárias para desenvolver a sua capacidade empreendedora a partir dos conhecimentos e ferramentas específicas a fim de estimular novos empreendimentos e/ou o intraempreendedorismo num contexto regional e global. Dissemina as boas práticas, gerando inovação pelo domínio de tecnologias/soluções colaborativas de problemas e acesso adquiridas através da aquisição de competências e habilidades construídas por meio dos cursos específicos de inovação tecnológica.

### **1. Empreendedorismo**

Conceito de empreendedorismo  
Síndrome do empregado  
Os mandamentos do empreendedor de sucesso  
E o que não é empreendedorismo?  
Traçando o perfil e habilidades de um empreendedor  
Níveis de relação do empreendedor o Empreendedor de sucesso

### **2. Intraempreendedorismo**

O que é intraempreendedorismo

### **3. Ação - palavra-chave**

Como alcançar objetivos  
Vencendo os medos  
Aprendendo a administrar o tempo  
Ações do empreendedor

### **4. Desenvolvendo o seu próprio negócio**

Empresa nascente X Grande empresa  
Crescimento da empresa nascente  
Projetando a estrutura da empresa

### **5. Departamentalização de empresas**

Departamento administrativo – Departamento financeiro  
Departamento RH – compras – vendas e marketing

### **6. Planejando o novo negócio**

Planejamento o Plano de negócios  
Estrutura legal o Localização  
Manutenção de registros  
Seguro o Segurança o Planejamento estratégico do negócio o Metas  
Objetivos o Formulação da estratégia  
Implementação do plano de negócios

## **Desenhista de Produtos Gráficos Web (160 Horas Aulas)**

**Ementa:** Introdução ao curso. Tratamento e composições com gráficos em Bitmap. Desenho e conhecimentos sobre gráficos vetoriais. Animações baseadas em timeline e linguagem Flash. Introdução à linguagem Html e montagem de websites básicos. Teorias da comunicação. Arquitetura da informação. Marketing Digital.

### **1. Comunicação visual**

Elementos básicos  
Tendências do design para web  
Elaboração de briefing e proposta de trabalho

### **2. Arquitetura da informação**

Pesquisa  
Estratégia  
Design

### **3. Marketing Digital**

Introdução e conceitos do marketing  
Marketing pessoal  
Marketing Direto  
Publicidade digital

### **4. PRINCÍPIOS PARA CRIAÇÃO DE PRODUTOS GRÁFICOS WEB**

Tendências de design digital para web.  
Iniciando o processo de criação

### **5. GIMP + KRITA**

Área de trabalho do Gimp + Krita  
Criando, abrindo e salvando arquivos  
Tratamento de fotografias digitais  
Painel de Ferramentas e Ferramentas de seleção  
Conhecendo – trabalhando com camadas

### **6. InKScape**

Contextualizando a história das animações  
Conhecendo gráficos vetoriais  
Desenho vetorial com ferramenta Bezier  
Desenho com formas  
Operações booleanas

### **7. Integração de linguagen – gráficos em Bitmap e Gráficos vetoriais**

Integração prática de recursos do GIMP com o InkScape. Construção de Banners para a internet e tratamento de arquivos originais que irão figurar em website.

## **8. Vectorian Giotto**

Conhecendo os princípios básicos de animação

Montando banners e anúncios animados

Construindo navegabilidade em flash

Conceitos e orientações de publicação de produtos digitais.

## **9. KompoZer**

Conhecendo o básico de html

Inserindo links

Importando animações em flash para o código html