

A Computação como suporte no ensino da anatomia

Projeto de Treinamento Profissional

Unidade: Instituto de Ciências Biológicas

Departamento: Anatomia

Cursos atendidos: Cursos da área de Computação, Saúde e Ciências Biológicas.

Justificativa para o projeto

O projeto visará treinar os alunos para trabalhar com figuras anatômicas e desenvolver nos alunos habilidades e competências inerentes ao manejo dessas figuras em programas de computação, aprofundando seus conhecimentos em Anatomia e em técnicas de computação gráfica.

Descrição das atividades desenvolvidas no projeto

Este projeto é contínuo e já vem sendo desenvolvido há um ano, com sucesso.

Os alunos envolvidos exercem seu treinamento visando a edição de um livro de anatomia já em curso. Neste treinamento, editam e trabalham imagens (desenhos a mão livre feitos por alunos de outro projeto de treinamento profissional), utilizando-se dos mais diversos programas de computação destinados a trabalhar e colorir figuras e ainda atuam na edição final do texto (formatação e *layout*).

Objetivos

Espera-se que ao fim do projeto os alunos participantes tenham adquirido novas habilidades em computação gráfica, bem como o aprofundamento no conhecimento anatômico. Ademais, estarão participando como co-autores de um livro de anatomia que se encontra em fase de finalização.

Critérios para Seleção

Prova prática de Corel Draw e Photoshop.

Orientadores

- Sérgio Murta Maciel
- Sérvulo Luiz Borges