



G GOOGLE FOR
EDUCATION
AVANÇADO

Google Education Avançado



Nome:

Sobre o curso

O curso Google Education Avançado tem como objetivo ajudá-lo a explorar recursos de uma maneira inovadora, que permitem que professores e alunos aprendam juntos com as ferramentas gratuitas e seguras do Google.

O que aprender com este curso?

Aprenderemos a criar exposições virtuais, passeios imersivos, animações para imagem 3D, manipular realidade aumentada, Inteligência Artificial e diversas outras ferramentas fascinantes.



GOOGLE FOR
EDUCATION

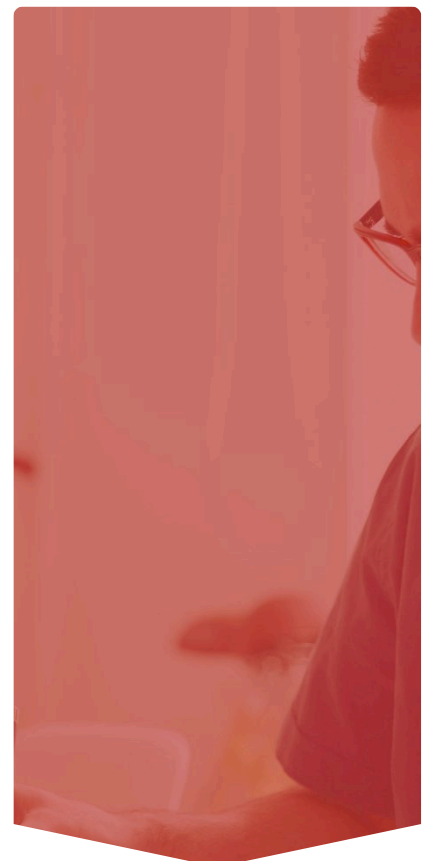
AVANÇADO



Quantidade de Aulas
8 aulas



Carga horária
12 horas



Sumário

1 - Criando Exposição Virtual

1.0.1 - *Artsteps.com*

1.1 - Exercícios Passo a Passo

1.2 - Exercícios de Fixação

2 - Google Earth Studio

2.0.1 - *Earth Studio*

2.1 - Exercícios Passo a Passo

2.2 - Exercícios de Fixação

3 - Realidade Aumentada

3.0.1 - *Realidade Aumentada (RA)*

3.1 - Exercícios Passo a Passo

3.2 - Exercícios de Fixação

4 - Google Inteligência Artificial

4.0.1 - *Inteligência Artificial (IA)*

4.0.2 - *AutoDraw*

4.0.3 - *QuickDraw*

4.0.4 - *Google Lens*

4.1 - Exercícios Passo a Passo

4.2 - Exercícios de Fixação

5 - Google Keep

5.0.1 - *Google Keep*

5.1 - Exercícios Passo a Passo

5.2 - Exercícios de Fixação

6 - Quadro em Ação

6.1 - Interface do Miro

6.1.1 - *Board em branco (Quadro em branco)*

6.2 - Exercícios Passo a Passo

6.3 - Exercícios de Fixação

7 - DeepDream

7.0.1 - *DeepDream*

7.1 - Exercícios Passo a Passo

7.2 - Exercícios de Fixação

8 - Google Sites

8.0.1 - *Google Sites*

8.1 - Exercícios Passo a Passo

8.2 - Exercícios de Fixação

Saber aplicar os recursos que a tecnologia nos oferece é aproveitar os conhecimentos adquiridos e transmitir para nossos alunos. Hoje, elaborar uma aula ou assistir uma aula mudou, com o avanço da informática novas possibilidades surgiram.

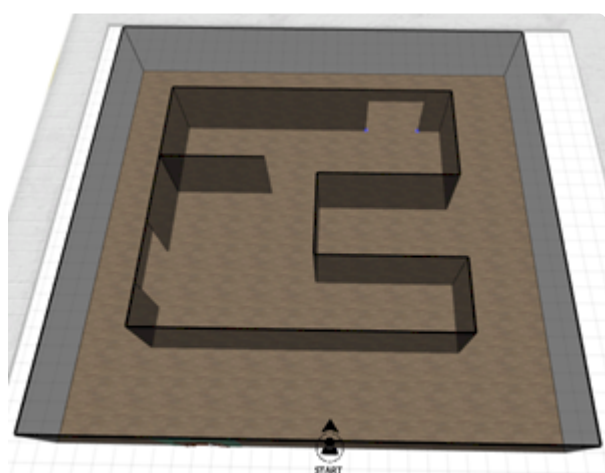
1.0.1. Artsteps.com

Esta aula foi dedicada a estudar uma ferramenta chamada artsteps.com, que permite a criação de exposições virtuais, através da criação de salas de exposição, divididas com paredes e portas, que nós definimos cada etapa.

Vamos conhecer a estrutura desta plataforma, começando pelas seguintes abas:

1. Definir seu espaço.

Nesta aba temos a opção de criar o nosso próprio espaço, com ferramentas de construção, paredes e portas, ou podemos aplicar espaços prontos, são eles: local industrial, local moderno, local contemporâneo e Loft.

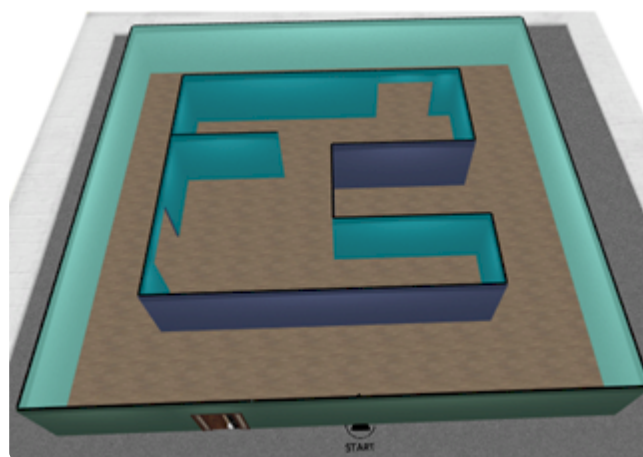


Para desenhar as paredes, basta clicar em um ponto na área de trabalho, manter o botão esquerdo do mouse pressionado e arrastar até o local desejado, para colocar a porta, clique no

ícone representativo e clique no local onde deseja ter uma porta.

2. Projete seu espaço.

Esta aba permite definir o design da sala virtual, podemos definir cores e texturas, aplicar nas paredes e no chão, ainda é possível adicionar uma textura externa através do botão “Adicionar textura”.



3. Adicionar ou colocar seus artefatos.

Esta aba permite adicionar artefatos disponíveis na categoria “Vitrines”, logo abaixo um campo de pesquisa permite localizar uma determinada imagem, vídeo, objeto 3D ou um texto.

É possível adicionar imagens externas, vídeos, objetos 3D e inserir textos na exposição através do botão “Adicionar imagem”. Os elementos adicionados dentro desta categoria podem ser visualizados em lista ou em pastas.

Quando adicionamos uma imagem, uma caixa de diálogo surge com as seguintes opções:

A opção de upload permite buscar imagem de um arquivo, de um endereço na internet (URL) ou do Flickr.

Permite adicionar um arquivo de áudio no formato mp3.

É necessário um título, já a descrição é opcional, mas caso for preenchida será exibida quando o usuário clicar na imagem da exposição.

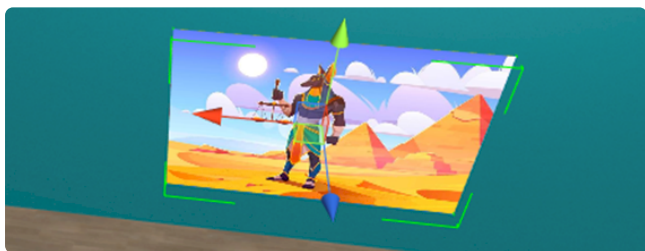
A opção “Interativo”, quando ativada, permite que o internauta veja mais informações ao clicar na imagem.

A opção “A imagem tem tela” permite que uma moldura seja aplicada na imagem.

A opção “Sistema métrico” permite definir altura e largura, em metros, o valor máximo é de 3 metros.

A opção “Marcas do artefato” permite definir categorias como sendo as tags de busca.

Imagem inserida.



Quando fixamos uma imagem aparecem algumas setas com os seguintes controles:

Seta para à esquerda e à direita (vermelha), para cima e para baixo (verde), para frente e para trás (azul). Elas auxiliam no melhor posicionamento da imagem na parede. Estas setas fazem parte do botão Move (mover).

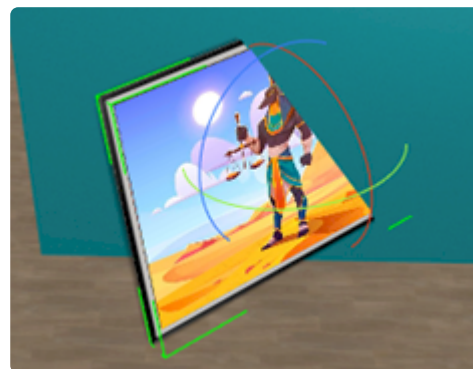


Este botão se encontra na barra de ferramentas, conforme a ilustração do ícone acima.

Botão Rotation (rotacionar)



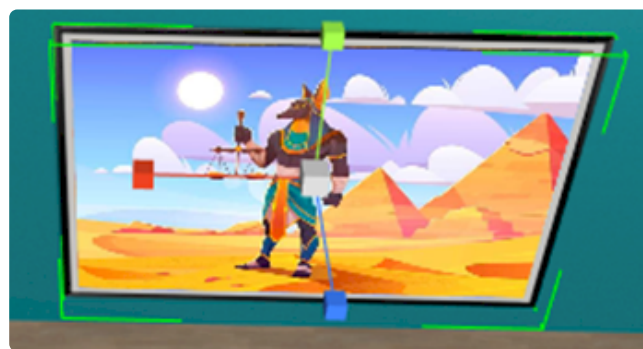
Este comando permite rotacionar a imagem em diversos ângulos. Veja como ficou a nossa imagem acima, quando usamos o botão de controle “Rotation”.



Botão Scale (escala)



Utilizando este botão podemos aumentar ou diminuir o tamanho da imagem.



Botão Box Selection (selecionar objeto)



Através deste botão podemos selecionar os objetos dentro do nosso cenário, basta apenas clicar no objeto.

Botão Duplicate (duplicar)



Através deste botão podemos duplicar o objeto selecionado. Veja o exemplo abaixo.



Botão Undo (desfazer)



Ao clicar neste botão as ações serão desfeitas.

Botão Delete (apagar)



Para apagar uma imagem, é necessário selecioná-la e, em seguida, clicar neste botão.

Botão Orbit Camera (orbitar)



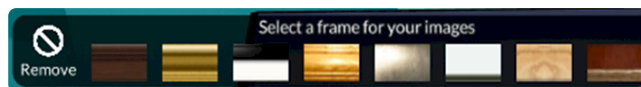
Este botão é padrão, permite se deslocar dentro da área de trabalho.

Botão First-person Camera (primeira pessoa)



Através deste botão podemos aproximar a visualização e percorrer todo o nosso espaço para inserir as imagens e ajustar caso necessário.

Molduras



A barra acima, mostra algumas molduras que podem ser aplicadas nas imagens, e ainda permite apagar uma moldura clicando no botão de controle "Remove".

4.Plano um tour guiado.

Esta aba permite adicionar ponto de guia, isso ajudará o internauta na visitação dentro da exposição virtual.

Botão Start



Este botão permite definir o início da visitação, o ponto de partida, por isso colocamos ele bem na porta de entrada.

Ponto de guia

Quando adicionamos um ponto de guia, uma caixa de diálogo surge com opções de título e descrição que serão importantes para o internauta, são indicações para melhor navegação dentro da exposição.

Adicionar ponto de guia

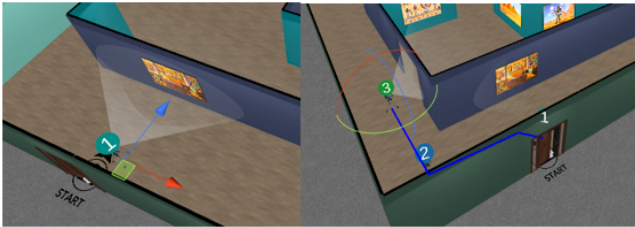
Título *

Seja bem-vindo(a)!

Descrição *

Nossa primeira exposição de artes.

Depois de salvar vai aparecer desta forma dentro do ambiente, focando na primeira parte da exposição.

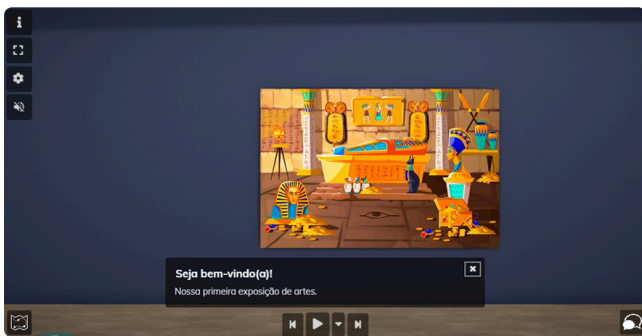


5. Enviar informação pública.

Esta aba permite que uma imagem seja inserida para representar a exposição na primeira visualização de abertura.

O botão Editar permite alterar o título da exposição, nome que será registrado dentro da sua lista de exposições, além de permitir definir a categoria na qual sua exposição se encaixa.

Botão Visualizar



Automaticamente este botão inicia os primeiros passos da visita virtual apresentando a nossa primeira imagem, informações iniciais e alguns botões de controle.

Botão Tutorial



Exibe algumas dicas que como utilizar a navegação e explorar a exposição da melhor maneira.

Botão Tela cheia



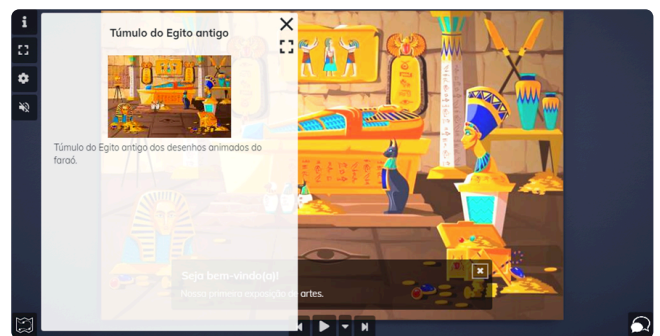
Permite exibir a exposição em tela cheia e retornar ao tamanho normal, no mesmo controle.

Botão Qualidade



Permite definir a qualidade da exibição da exposição, com as opções de qualidade normal, alta ou baixa.

Clicando na imagem



Quando o internauta clica na imagem, as informações são exibidas em uma tela separada, conforme a imagem acima.

1.1. Exercícios Passo a Passo

1. Este exercício tem como objetivo criar uma exposição sobre carros antigos, crie uma sala simples com quatro paredes e uma porta. No exercício de fixação iremos definir os pontos de guia e conferir como ficou a visualização. Abra o Chrome e digite artsteps.com. Traduza a página para o português.
2. Entre com uma conta do Gmail.
3. Clique em Criar.
4. Desenhe as quatro paredes, não é necessário ocupar totalmente a área de trabalho.
5. Desenhe uma porta.
6. Escolha uma textura para o chão e uma cor

para as paredes. Clique na aba Projeto.

7. Insira as imagens na plataforma. Clique na aba “Adicionar e colocar”. As imagens estão dentro da pasta Arquivos auxiliares/Carros antigos.

8. Escolha duas paredes, em cada parede insira dois carros. Qualquer dúvida, chame o seu instrutor. Escolha e aplique uma moldura para todas as imagens.

1.2. Exercícios de Fixação

1. Este exercício tem como objetivo definir a posição start, os pontos guias, e conferir como ficou a visualização.

anotações

Usar mapas e imagens de satélites é considerado uma evolução, o uso do Google Mapas facilita a busca por uma determinada localidade, visualizar ruas e percursos já é algo bem comum, que facilita muito nossas vidas, mas não para por aí, temos outra ferramenta que permite usar imagens de satélites da Terra para criar animações.

2.0.1. Earth Studio

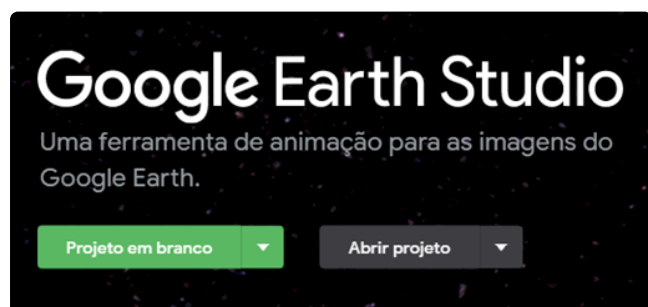
O Google Earth Studio chegou para mudar a forma de demonstrar um mapa, ele é mais do que visualizar imagens em 3D, ele é uma ferramenta de animação baseada em um navegador para imagens 3D. Com essa plataforma podemos conferir imagens 2D e 3D da Terra, com uma interface simples.

Caminho

<https://earth.google.com/studio/>

É necessário acessar o Chrome para navegar na plataforma e ter uma conta no Google, com a conta é possível realizar o cadastro e aguardar a aprovação.

Página de entrada



Depois de ser notificado por e-mail confirmando o acesso a plataforma, essas duas opções na imagem acima são exibidas. O botão Projeto em branco permite criar uma animação sem modelo. Quando clicamos na seta ao lado, surge a opção Inícios rápidos.

Inícios rápidos

Esta opção permite a escolha dos seguintes modelos para criar uma animação, são eles: Fazer zoom, Órbita, Ponto a ponto, Espiral e o último, Voar e orbitar.

Abrir projeto

Ao clicar diretamente no botão, é exibida uma lista dos projetos criados, a seta ao lado permite abrir o último projeto ou importar um projeto, são eles: Abrir último projeto e Importar ficheiro.esp.

Projeto em branco

Para iniciar um projeto sem base de modelo, basta clicar diretamente na opção Projeto em branco. A página apresenta as seguintes opções:

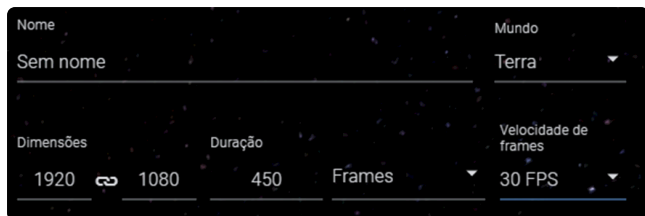
Nome: é o campo para definir o nome do projeto.

Mundo: permite a escolha do projeto na Terra, Lua e Marte.

Dimensões: permite definir a largura e altura do vídeo.

Duração: permite definir o tempo que a animação irá durar, vamos usar o valor 450, que representa 15 segundos de animação, pode ser usado em frames ou código de tempo.

Velocidade de frames: esta opção permite definir quantos frames por segundo a animação vai ser construída, ou seja, o valor 30, representa que a cada 1 segundo iremos ter 30 quadros para animar, por isso que, se 30 quadros representam 1 segundo, 450 quadros representam 15 segundos.



Interface

A interface é dividida em três áreas: a visualização da animação no centro, o editor abaixo e a barra de ferramentas no topo.

Na área central, a visualização permite interagir com as imagens do mapa, com o auxílio do mouse podemos ter uma visão panorâmica do planeta. Para ampliar ou reduzir use o scroll, use a tecla Alt enquanto arrasta para orbitar. Para se movimentar utilize clicar e arrastar, para qualquer direção.

Campo de pesquisa: permite realizar uma busca direta.

Barra de controle

A barra localizada no topo possui controles de reprodução, saída e pesquisa.

Botão Ativar/desativar ecrã inteiro: permite exibir o espaço central que contém o mapa com maior visualização.

Botão Reprodução contínua: quando ativo, permite repetir a animação continuamente, quando desativado, reproduz uma única vez a animação.

Botão Avançar para o início do espaço de trabalho: automaticamente posiciona o ponteiro no início da animação.

Botão Frame anterior: desloca o ponteiro para o frame anterior.

Botão Reproduzir: reproduz a animação conforme o botão Reprodução contínua.

Botão Frame seguinte: desloca o ponteiro para o próximo frame.

Botão Avançar para o fim do espaço de trabalho: automaticamente posiciona o ponteiro

no final da animação.

Botão Guardar frame atual como JPG: este recurso gera uma imagem do frame atual.

Botão Renderizar: Quando a animação for finalizada temos que executar o procedimento final de renderização, permitindo gerar imagens de todos os frames ou no formato mp4.

Linha do tempo

A linha do tempo é utilizada para controlar a animação frame a frame, os quadros aparecem horizontalmente e as faixas verticalmente.

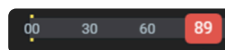
Toda modificação deve ser gravada através do quadro-chave.



Quando o quadro-chave fica na cor amarela, indica que houve modificação e ainda não foi salva.



O indicador de posição ou agulha marca o quadro ativo, aquele que o usuário irá modificar, podemos deslocar o indicador clicando e arrastando ou usando as setas para a esquerda ou para a direita do teclado.

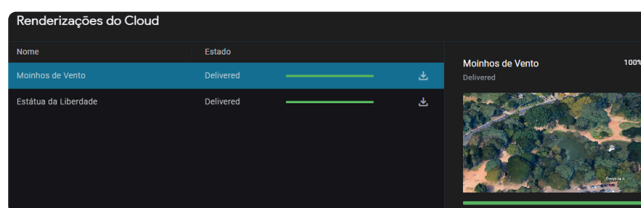


Posição da câmera

A câmera possui longitude, latitude e altitude, que são informações da localização e coordenadas geográficas de um local específico no planeta Terra.

Download

Para fazer o download de uma animação, clique no menu Animação, Renderizações do Cloud.



Atualmente, alunos e professores já estão presenciando muitas mudanças no que diz respeito na forma que as aulas são ministradas, ambos precisam mergulhar neste mundo tecnológico, são inúmeros recursos disponíveis através da informática, que auxiliam no aprendizado.

3.0.1. Realidade Aumentada (RA)

A realidade aumentada ou RA permite aproximar o aluno do conteúdo, que muitas vezes mesmo não trazendo um atrativo é tão necessário para o aprendizado, e através da realidade aumentada são diversas oportunidades de atrair alunos de várias idades para se interessar em aprender alguma disciplina que muitas vezes achamos chata.

O que é realidade aumentada?

Ela consiste em sobrepor objetos digitais no mundo real, para assim criar uma aula mais dinâmica e interativa.

Através de um software, que no caso, estamos usando o Merge Explorer, é necessário um marcador, no caso o cubo merge, também precisamos de um equipamento capaz de fazer a leitura das imagens, no caso estamos usando um celular.

Cubo Merge

O cubo merge é um objeto holográfico, e está mudando a forma como as pessoas interagem com a tecnologia. Na área da educação é uma ferramenta de grande valor, o aluno brincando, pode segurar a galáxia na palma da sua mão, examinar o planeta, artefatos antigos e até mesmo jogar.

Um objeto holográfico possibilita visualizar a imagem projetada nele de diferentes ângulos, com profundidade.



Funciona nas plataformas iOS e Android.

Como encontrar o aplicativo Merge Explorer?

Acessando a Play Store, digite Merge Explorer.

O Merge Explorer é um aplicativo que inclui tópicos como ciências da vida, da terra e do espaço.



3.1. Exercícios Passo a Passo

1. Este exercício tem como objetivo continuar com as etapas até chegar o momento de jogar. Clique em Standard, no modo AR e no botão GOT IT (entendi);

2. Selecione Level 1;

3. Aponte para o cubo, clique Start e inicie o jogo. Divirta-se!

3.2. Exercícios de Fixação

1. Este exercício tem como objetivo baixar o aplicativo Object Viewer, entrar nele e escolher um dos recursos para visualizar e se divertir com o cubo.

anotações

Alguns assuntos nos parecem novidades, mas no campo da informática a informação se atualiza constantemente, falar sobre inteligência artificial lembra muitos filmes de ficção científica, computadores dominando a raça humana, etc.

4.0.1. Inteligência Artificial (IA)

A inteligência artificial é um ramo da ciência que estuda o desenvolvimento de sistemas capazes de executar tarefas que exigem raciocinar, fazer análises visuais, reconhecimento de voz, etc. Visam atender as necessidades dos usuários com procedimentos como transações bancárias, ofertas personalizadas de acordo com o perfil, interagir em diversas áreas como, saúde, diversão, entre outros.

Por trás de tudo

Vamos conhecer algumas tecnologias que atuam neste campo, o Machine Learning, o Deep Learning, Processamento de Linguagem Natural (PLN).

O Machine Learning

Vem a ser um método de avaliação de padrões analíticos, sistemas que aprendem usando dados, de modo a achar padrões, tomar decisões, e se aprimorar deixando de lado a interferência humana.

O Deep Learning

Envolve redes neurais artificiais com diversas camadas de abstração, é um tipo de aprendizado profundo, quanto mais treinar, mais as tarefas serão executadas como se fossem humanos.

O PLN

Tem como proposta a tentativa de reproduzir a linguagem humana, para realizar este processo faz uso de softwares, programação e outras soluções. É uma área que já está sendo utilizada no atendimento ao consumidor, buscando entender sua necessidade e encaminhar para a melhor solução.

4.0.2. AutoDraw

O autodraw é parecido com o Paint do Windows, ele combina o aprendizado de máquina com desenhos de artistas talentosos, a proposta é ajudar todos a criar qualquer coisa visual, de forma rápida.

Através de rabiscos, o aplicativo consegue ler traços e rabiscos e transformar em desenhos de forma geral. Funciona para computadores do tipo desktop, laptop, smartphone, tablet, etc.

Botão Select (selecionar)



Seleciona um ou mais objetos na área de desenho, podemos alterar o tamanho, o ângulo e mover a figura desenhada.

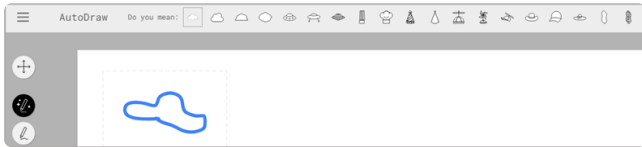
Os marcadores no formato de retângulos servem para redimensionar, o marcador do tipo elipse serve para rotacionar a figura.



Botão AutoDraw



Este recurso permite desenhar traços e rabiscos e transformar em um desenho.



Assim que paramos de desenhar os traços da figura, o aplicativo já exibe as sugestões.

Botão Draw



Este recurso permite desenhar livremente, não sugere alternativas, apenas a espessura.



Botão Type



Este recurso permite digitar um texto, a fonte e o tamanho podem ser alterados. A cor pode ser alterada no botão de cores.



Botão Fill (preencher)



Este recurso permite preencher qualquer desenho com cor.

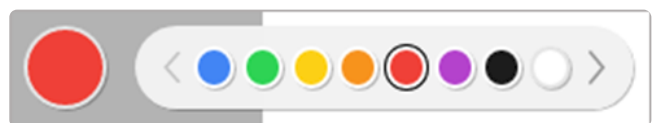
Botão Shape (formas)



Este recurso permite inserir um retângulo, uma elipse e um triângulo.



Botão Paleta de cores



Este recurso possui uma variedade de cores, as setas permitem rolagem para mais cores.

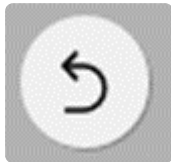
Botão Zoom



Este recurso permite ampliar/reduzir a área de desenho, as variações são de 100% até 300%.



Undo (desfazer)



Permite desfazer as ações anteriores.

Botão Delete (apagar)



Permite apagar uma figura selecionada.

4.0.3. QuickDraw

É uma rede neural, trata-se de um jogo criado através de aprendizagem automática. Quando desenhamos, o aplicativo tenta adivinhar. São exibidas 6 atividades.

4.0.4. Google Lens

O Google Lens é um aplicativo de reconhecimento de imagem, quando direcionar a câmera do telefone para um objeto, o aplicativo tentará identificar o objeto e mostrará os resultados relevantes da pesquisa.

É uma ferramenta que faz uso da inteligência artificial e machine learning, oferecendo uma variedade de ferramentas, desta forma o software realiza instantaneamente pesquisas e apresenta informações completas.

As opções de interação são: “pesquisa”, “selecionar texto”, “tradutor”, “compras”, “dever de casa”, “lugares”, “jantar”.

Pesquisa

Basta apontar a câmera do telefone para um objeto, vamos pegar como exemplo o frasco de um perfume, apertando no botão de pesquisa, já é acionado a busca e logo o resultado.

Texto

Copiar o texto de uma imagem que você encontrou em uma revista, livro ou em um pedaço de papel, pode ser possível através do Lens, basta apontar a câmera para a imagem, apertar no botão de captura de texto, se preferir pode selecionar o texto arrastando os delimitadores.

Se a imagem possui algum endereço de e-mail, site ou número de telefone o aplicativo possibilita realizar ligações ou enviar uma mensagem.

Tradução

Basta apenas apontar a câmera do telefone para alguma imagem em outro idioma, que o aplicativo possui um recurso para detectar o idioma, ou fazer a troca, se necessário. Imagine você dentro de um metrô com instruções em Inglês ou Japonês, use o Google Lens, mesmo que a tradução não seja exata, mas ajudará muito.

Dever de casa

Escreva a pergunta em uma folha de papel, basta apontar a câmera do telefone que o aplicativo já busca a pergunta e vai atrás da melhor resposta. Pode ser uma pergunta de um livro, jornal, revista e outras fontes.

Compras

Para encontrar produtos na internet, basta apontar para a imagem e o Lens encontrará comércios online que vendem determinados produtos.

4.1. Exercícios Passo a Passo

1. Este exercício tem como objetivo usar o AutoDraw para desenhar um guarda-chuva, uma árvore e um ventilador. Abra o Chrome e acesse o autodraw.com;

2. Clique no botão AutoDraw e faça os desenhos.

4.2. Exercícios de Fixação

1. Este exercício tem como objetivo usar o Quickdraw para praticar.

anotações

Fazer anotações das tarefas e afazeres é algo que auxilia todos a lembrar de seus compromissos ou de algo que precisa fazer, como: elaborar uma lista de compras, os tópicos de uma reunião, as tarefas a serem realizadas durante o dia, a semana, etc.

Ter uma agenda, um bloco de anotações, ou qualquer tipo de sistema que ajude a anotar já é o começo para organização dos afazeres, a nossa mente a cada dia que passa recebe muita informação e tem certas coisas que são importantes e precisam ser anotadas, nem sempre iremos lembrar de tudo.

E na informática existem diversas maneiras de anotar compromissos ou criar listas, seja ela do tipo que for. O Google possui uma ferramenta que auxilia tanto para anotações pessoais quanto para anotações dentro de uma empresa.

5.0.1. Google Keep

O Keep é um serviço de anotações e listas. O app permite acesso por via telefone ou web, sincronizado como outras ferramentas (como o Agenda).

Notas

As notas podem ser criadas como uma forma de anotar informações sobre uma determinada reunião, palestras, eventos, entre outros assuntos.

A área respectiva a “Criar uma nota...”, possui a caixa para preencher o nome da nota e alguns botões de controle ao lado. São eles: *Nova lista*, *Nova nota com desenho* e *Nova nota com imagem*.

Criar uma nota...

Clicando dentro deste campo aparecem os espaços para preenchimento de um título e a descrição da nota. Abaixo, aparecem os seguintes

controles: Lembrar-me, Colaborador, Opções de plano de fundo, Adicionar imagem, Arquivar, Mais, Desfazer, Refazer e Fechar.



Lembrar-me: Esta opção permite definir quando o lembrete será notificado no navegador, pode ser: Ainda hoje, mais tarde (20:00), Amanhã (08:00), Próxima semana (seg, 08:00), Escolher data e hora ou Escolher lugar.

Escolher data e hora: Permite personalizar a data e hora que o lembrete será ativado.



Colaborador: Esta opção permite compartilhar com outras pessoas as notas e, assim, elas podem editar o conteúdo.



Opções de plano de fundo: Esta opção permite escolher a cor e a textura.



Adicionar imagem: Esta opção permite adicionar uma imagem da sua galeria de imagens, dentro da nota.

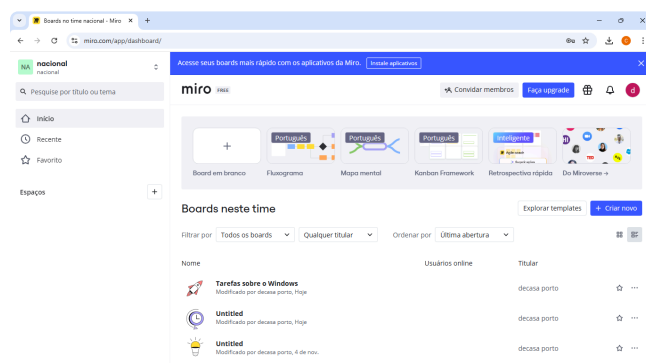


Arquivar: Esta opção permite remover da lista principal de notas ou da categoria que a nota foi adicionada para dentro desta área chamada arquivar, assim a nota não é excluída, mas não fica entre as outras.



Mais: Esta opção permite excluir nota, adicionar a nota em um dos marcadores que foram criados, adicionar um desenho feito a mão livre dentro de um editor do Keep. A opção “Fazer uma cópia” permite duplicar a nota. A opção “Mostrar caixas de seleção”, automaticamente exibe a caixa de seleção ao lado do texto, à medida que uma nova linha de texto surge, uma caixa aparece ao lado.

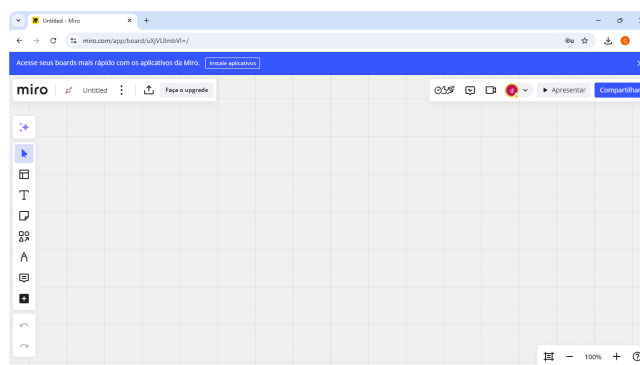
O Miro é uma plataforma de colaboração visual, criada para facilitar o trabalho em equipe, a criação de ideias, o planejamento e a organização de tarefas em um ambiente digital. Ele foi lançado em 2011, inicialmente com o nome “RealtimeBoard”. Com o tempo, o app evoluiu, focando em criar uma experiência intuitiva para equipes que precisam colaborar remotamente em tempo real. A ferramenta se tornou especialmente popular em empresas, instituições de ensino e times criativos, que precisavam de um espaço compartilhado para visualizar e desenvolver projetos juntos. Em 2019, o RealtimeBoard mudou de nome para Miro, refletindo a missão de conectar equipes globalmente.



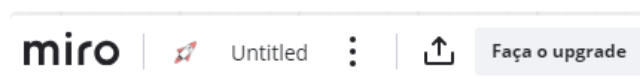
6.1. Interface do Miro

A interface do Miro é organizada como um quadro virtual, onde os usuários podem adicionar e manipular elementos de maneira livre. Assim que você entra no aplicativo, é possível escolher entre começar com um quadro em branco ou selecionar um dos vários templates (modelos) oferecidos para tarefas específicas, como brainstorming, roadmaps, planejamento de sprints, entre outros.

6.1.1. Board em branco (Quadro em branco)



No topo, através da barra de ferramentas, é possível alterar o nome do quadro, exportar ou fazer o upgrade para obter mais recursos.



Vamos explorar algumas ferramentas da barra lateral.

Ferramenta seleção de objetos.



Templates: permite selecionar o estilo de desejado.



Texto: permite inserir uma área de texto em qualquer parte do quadro.



Nota adesiva: permite inserir uma nota adesiva para destacar informações dentro do quadro.



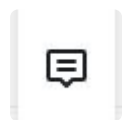
Formas e linhas: permite adicionar formas como retângulos, elipses, setas e losangos, além de oferecer um botão para acessar mais opções.



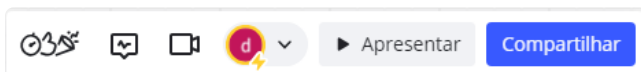
Crie desenhos à mão livre: permite desenhar livremente usando a caneta, o marca-texto, o laço, entre outras opções.



Comentários: permite adicionar um texto em forma de lembrete.



Compartilhar: permite adicionar pessoas ao projeto ou copiar o link para uso em outras plataformas.



6.2. Exercícios Passo a Passo

1. Este exercício tem como objetivo criar uma montagem sobre as versões do Windows. Utilizaremos formas e notas adesivas para auxiliar no trabalho. Clique na aba "Atividades".

2. Clique na atividade Evolução do Windows;

3. Clique em "Board em branco".

4. Insira um retângulo com cantos arredondados, escolha as cores de sua preferência e defina o tamanho do texto. Digite: 'Sobre as versões do Windows'.

5. Insira uma Nota adesiva, escolha as cores de sua preferência e defina o tamanho do texto. Digite: 'Windows 3.1'.

6. Insira uma Nota adesiva, escolha as cores de sua preferência e defina o tamanho do texto. Digite: 'Windows 95'.

7. Insira um Losângo, escolha as cores de sua preferência e defina o tamanho do texto. Digite: 'A série começou com o Windows 3.1, que foi vendido pela primeira vez em abril de 1992 como sucessor do Windows 3.0'.

8. Insira um Losângo, escolha as cores de sua preferência e defina o tamanho do texto. Digite: 'O Windows 95 revolucionou o mercado de sistemas operacionais.'.

9. Insira uma seta de indicação apontando para as duas versões.

6.3. Exercícios de Fixação

1. Este exercício tem como objetivo continuar o trabalho sobre as versões do Windows, faça semelhante ao exercício passo a passo, acrescente mais algumas versões.

A inteligência artificial vem ganhando espaço nos computadores: o Google lançou o DeepDream, criado para que os computadores aprendam a identificar imagens através de redes neurais artificiais, assim o computador é treinado para reconhecer imagens.

7.0.1. DeepDream

O DeepDream é um programa de visão computacional criado pelo engenheiro do Google Alexander Mordvintsev, que usa uma rede neural convolucional para encontrar e aprimorar padrões de imagens.

Convolucional é referente a um código corretor de erro em que determinado grupo de símbolos, com erros comuns é transformado em outro grupo de símbolos corretos.

Interface

Quando acessamos a página principal encontramos uma barra de ferramentas superior com os seguintes controles: gerar, perfil, pasta de arquivos, localizar, mensagens e acesso a obras de arte.

Gerar

Através deste botão acessamos uma nova página para gerar a imagem, combinando com um estilo ou uma outra imagem.

O software disponibiliza três estilos são eles: Estilo profundo, Estilo fino e Sonho profundo.

Quando combinamos uma foto com um estilo e geramos a transformação, logo o resultado é exibido. O exemplo abaixo combina a foto de um carro com uma paisagem.



Logo abaixo, podemos editar, publicar (torná-lo público) ou repetir e modificar.

Editar

Permite acrescentar um título, tags de identificação e uma descrição.

Torná-lo público

Permite preencher o formulário com título, tags e uma descrição, no final temos o botão para realizar a publicação da nossa obra de arte.

Repetir e modificar

Permite alterar a imagem, o estilo e as configurações para um novo efeito.

Perfil

Acessando esta página podemos conferir nossos trabalhos. O botão Editar Perfil permite alterar a foto de perfil, inserir uma imagem de capa, e preencher algumas informações a seu respeito.

Ícone Arquivos (Representado por uma Pasta)

Esta pasta exhibe as imagens originais, permite acrescentar novas imagens na galeria. Possui os controles para selecionar, mover, renomear, mover para a lixeira e nova pasta.

Selecionar

Clicando nesta opção podemos selecionar todas as fotos ou escolher quais fotos desejo selecionar para aplicar uma posterior ação, como: mover para outra pasta, renomear ou apagar.

Mover

Permite mover as imagens selecionadas para outra pasta.

Renomear

Permite alterar o nome da imagem.

anotações

7.1. Exercícios Passo a Passo

1. Este exercício tem como objetivo salvar duas imagens da internet na área de trabalho. Neste exercício iremos escolher uma imagem de sua preferência para aplicar um estilo profundo. Abra o Chrome e acesse o site deepdreamgenerator.com;

2. Faça login com uma conta do Gmail;

3. Busque duas imagens da internet de sua preferência e salve na Área de trabalho;

4. Aplicando o estilo fino na primeira imagem. Clique em Gerar, escolher a imagem base, carregar arquivos, abrir a primeira imagem;

5. Clique na foto que foi carregada e escolha um estilo profundo;

6. Clique em gerar e aguarde o resultado.

7. Em caso de dúvida, chame o seu instrutor.

7.2. Exercícios de Fixação

1. Este exercício tem como objetivo escolher a segunda imagem, salvar na área de trabalho e aplicar o estilo fino

Quando temos um produto ou serviço a oferecer, nada melhor do que ir para a internet e divulgar, seja nas redes sociais ou através de um site, a vantagem do site é poder ter um ambiente exclusivo para seus interesses, quem acessar vai conhecer os produtos, serviços, podendo estar exposto diversas informações, vídeos, imagens, textos, etc.

8.0.1. Google Sites

O Google Sites é uma plataforma que permite a criação rápida e simples de um site. É super interessante usar esta ferramenta para os primeiros passos rumo as estratégias de divulgação no meio digital.

Etapa 1

É importante antes de acessar o Google Sites, ter todas as informações necessárias para criar o site, seja de quem for, não podemos iniciar faltando material, isso inclui logotipo, textos, imagens e vídeos.

Modelos

Os modelos aparecem na primeira etapa, entre eles temos: Em branco, Portfólio, Evento, Projeto, entre outros.

Clicando em Galeria de modelos, mais exemplos são listados.

Configurações

Este controle possui as seguintes divisões: Navegação, Imagens da marca, Ferramentas dos leitores, Domínios personalizados, Análise e Banner de aviso.

Em navegação, podemos alterar o modo de visualização dos links da barra de menu, o modo Início exibe os links lado a lado e o modo Lateral exibe dentro de uma barra que aparece no site.

Abaixo temos a opção de cor para o fundo da barra de menu.

Uma das divisões encontradas dentro do corpo da página são as seções, elas possuem três controles que são: Cores da seção, duplicar seção e excluir seção.

Publicar

A caixa de diálogo Publicar exibe um campo para definir o nome de endereço na web, este é o nome que aparecerá para todos no final do caminho abaixo.

<https://sites.google.com/view/nomedosite>

8.1. Exercícios Passo a Passo

1. Este exercício tem como objetivo criar um site usando o seu e-mail do Gmail. Escolha um assunto, sugestões: músicas (pode ser sobre um estilo, ou falando sobre um cantor, uma banda, etc) e livros (pode ser sobre um gênero, um autor, etc). Abra o Chrome e faça o seu login.

2. Acesse o endereço sites.google.com

3. Escolha um modelo;

4. Crie o conteúdo para o seu site. Pesquise na internet o assunto que você escolheu, e de acordo com seu modelo vá adaptando fotos e textos (podem ser elaborados). Para acrescentar textos apenas substitua. Já a foto, depois do download, clique na imagem (dentro padrão do Google), clique no botão “Mais opções de edição”, “Substituir imagem”, Fazer upload;

5. Altere o nome do site.

6. Faça as alterações necessárias, textos e imagens.

7. Se for o seu caso, e quiser continuar outra página, basta clicar na aba páginas e ir para a próxima;

8. Acrescente o material para essa página e apague o que não for necessário;

9. Excluindo a última página. Esta ação é o meu caso.

8.2. Exercícios de Fixação

1. Faça a publicação do site e visualize o resultado.

anotações