

Plano de Trabalho Docente – 2016

Ensino Técnico

Plano de Curso nº **246** aprovado pela portaria Cetec nº 181 de 26/09/2013

Etec Paulino Botelho

Código: 091

Município: São Carlos

Eixo Tecnológico: **Informação e Comunicação**

Habilitação Profissional: Técnico em Programação de Jogos Digitais

Qualificação: Auxiliar em Tratamento de Imagens e Documentação de Jogos Digitais

Componente Curricular: **DESENVOLVIMENTO DE JOGOS PARA WEB I**

Módulo: I

C. H. Semanal: 2,5

Professoras: Janaína Dias Goulart e Sandra Maria Leandro

I – Atribuições e atividades profissionais relativas à qualificação ou à habilitação profissional, que justificam o desenvolvimento das competências previstas nesse componente curricular.

- Auxiliar no desenvolvimento de elementos gráficos;
- Criar documentos para descrição das estruturas de dinâmica e de interatividade de jogos digitais;
- Analisar e interpretar roteiros ou orientações gerais de concepção de produções de animação;
- Criar rotinas de testes;
- Definir artefatos de análise e componentes de programação;
- Atuar no planejamento de elementos de dinâmica e mecânica de jogos digitais;
- Demonstrar raciocínio lógico;
- Demonstrar criatividade.

Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec

II – Competências, Habilidades e Bases Tecnológicas do Componente Curricular

Componente Curricular: **DESENVOLVIMENTO DE JOGOS PARA WEB I**

Módulo: I

Nº	Competência	Nº	Habilidades	Nº	Bases Tecnológicas
1	Interpretar e aplicar os conceitos, características e processos de desenvolvimento dos jogos para <i>Web</i> .	1.1	Utilizar conceitos de animação no desenvolvimento de jogos digitais.	1.	Conceitos e características de jogos para <i>Web</i> .
		1.2	Utilizar as principais funções das ferramentas de desenvolvimento de jogos para plataforma <i>Web</i> .	2.	Ambiente de desenvolvimento <i>Web</i> ; - Painéis de criação; - Principais frameworks de criação; - Marcação Semântica e Layout de página web; - Diferenças entre navegadores.
				3.	Ambiente de animação; - Camada de Desenho; - Canvas e seus atributos; - SVG e seus atributos.
				4.	Som; - Áudio e seus atributos; - Vídeo e seus atributos.
				5.	Publicação de arquivo desenvolvido no ambiente <i>Web</i> .
					Ferramentas de Apoio: HTML 5 e CSS3, SVG.

Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec

III – Procedimento Didático e Cronograma de Desenvolvimento

Componente Curricular: DESENVOLVIMENTO DE JOGOS PARA WEB I

Módulo: I

Habilidades	Bases Tecnológicas	Procedimentos Didáticos	Cronograma / Dia e Mês
Utilizar conceitos de animação no desenvolvimento de jogos digitais.	1. Conceitos e características de jogos para <i>Web</i> .	Trabalho de pesquisa Projeto Leitura	11/02 a 26/02
	2. Ambiente de desenvolvimento <i>Web</i> : - Painéis de criação; - Principais frameworks de criação; - Marcação Semântica e Layout de página web; - Diferenças entre navegadores.	Aula dialogada Debate sobre vídeos relativos ao tema Atividades práticas em laboratório	28/02 a 13/03 14/03 a 29/03 30/03 a 13/04 14/04 a 27/04
Utilizar as principais funções das ferramentas de desenvolvimento de jogos para plataforma <i>Web</i> .	3. Ambiente de animação; - Camada de Desenho; - Canvas e seus atributos; - SVG e seus atributos.	Aula dialogada Debate sobre vídeos relativos ao tema Atividades práticas em laboratório	28/04 a 12/05 13/05 a 28/05 29/05 a 12/06
	4. Som; - Áudio e seus atributos; - Vídeo e seus atributos.	Aula dialogada Atividades práticas em laboratório	13/06 a 19/06 20/06 a 30/06
	5. Publicação de arquivo desenvolvido no ambiente <i>Web</i> .	Atividades práticas em laboratório.	01/07 a 05/07

IV - Plano de Avaliação de Competências

Competência	Instrumento(s) e Procedimentos de Avaliação ¹	Critérios de Desempenho	Evidências de Desempenho
Interpretar e aplicar os conceitos, características e processos de desenvolvimento dos jogos para <i>Web</i> .	<p>Pesquisa e apresentação escrita/oral;</p> <p>Provas práticas;</p> <p>Observação direta;</p> <p>Relatório de trabalho;</p> <p>Simulações;</p> <p>Auto avaliação;</p> <p>Relatório de trabalho.</p>	<p>Domínio das ferramentas utilizadas;</p> <p>Participação continua do aluno;</p> <p>Assiduidade e cumprimento de prazos.</p>	<p>Organização.</p> <p>Utilização correta do vocabulário e/ou termos técnicos</p> <p>Criticidade.</p> <p>Cumprimento de prazos.</p> <p>Apresentação dos materiais.</p> <p>Interesse e iniciativa.</p>

Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec

V – Plano de atividades docentes*

Atividades Previstas	Projetos e Ações voltados à redução da Evasão Escolar	Atendimento a alunos por meio de ações e/ou projetos voltados à superação de defasagens de aprendizado ou em processo de Progressão Parcial	Preparo e correção de avaliações	Preparo de material didático	Participação em reuniões com Coordenador de Curso e/ou previstas em Calendário Escolar
Fevereiro	X	X	X	X	X
Março		X	X	X	X
Abril	X	X	X	X	
Maio	X	X	X	X	X
Junho		X	X	X	
Julho	X	X	X	X	

*Assinalar com X as atividades que serão desenvolvidas no mês.



**Administração Central
Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec**

VI – Material de Apoio Didático para Aluno (inclusive bibliografia)

CÁSSIO, Ederson. **Desenvolva jogos com HTML5 Canvas e JavaScript**. 1ª Edição: São Paulo, Casa do Código, 2014.

CÁSSIO, Ederson. **Jogos em HTML5: explore o mobile e física**. 1ª Edição: São Paulo, Casa do Código, 2014.

FERREIRA, Élcio e EIS, Diego. HTML5: Curso W3C Escritório Brasil. 2014. Disponível em:
<http://www.w3c.br/pub/Cursos/CursoHTML5/html5-web.pdf>. Acesso em: 17/02/2016.

Projeto Leitura: Os melhores jogos de 2015. Disponível em:
<https://www.oficinadanet.com.br/post/13785-os-melhores-jogos-de-2015>. Acesso em: 20/02/2016.

VII – Propostas de Integração e/ou Interdisciplinares e/ou Atividades Extra

Projeto Leitura: Os melhores jogos de 2015. Disponível em:
<https://www.oficinadanet.com.br/post/13785-os-melhores-jogos-de-2015>. Acesso em: 20/02/2016.
Semana Paulo Freire.

VIII – Estratégias de Recuperação Contínua (para alunos com baixo rendimento/dificuldades de aprendizagem)

Avaliação diagnóstica do desempenho do aluno.
Tarefas envolvendo as dificuldades do aluno.

IX – Identificação:

Nome das professoras:

Assinatura: _____ Data: 29/02/2016
Janaína Dias Goulart

Assinatura: _____
Sandra Maria Leandro

X – Parecer do Coordenador de Curso:

Nome do coordenador (a): Sandra Maria Leandro

Assinatura: _____ Data: _____

_____ Data e ciência do Coordenador Pedagógico

XI– Replanejamento