

## 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: Projetos de Jogos I

Módulo: I

C. H. Semanal: 2,5

Professora: 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.**

1. Atuar no planejamento de elementos de dinâmica e mecânica de jogos digitais.
2. Criar documentos para descrição das estruturas de dinâmica e de interatividade de jogos digitais.
3. Desenvolver roteiros e estruturas narrativas.
4. Demonstrar criatividade.
5. Elaborar e atualizar projetos de jogos digitais.

## II – Competências, Habilidades e Bases Tecnológicas do Componente Curricular

Componente Curricular: Projeto de Jogos I

Módulo: I

Nº	Competências	Nº	Habilidades	Nº	Bases Tecnológicas
1	Elaborar narrativa necessária para desenvolver um enredo e personagens para jogos digitais.	1.1	Apresentar soluções criativas para a dinâmica de jogos.	1	Ambientação no ambiente de aprendizagem Moodle.
2	Desenvolver documentação e roteiro de um jogo digital.	1.2	Definir perfis e propriedades de personagens, cenários, ambientes e interações necessárias para a etapa de projeto.	2	Definição Jogos;
		2.1	Coletar informações para roteiros de jogos digitais.	3	História dos jogos;
		2.2	Aplicar conceitos de storyboard, narrativa, ritmo, continuidade, roteiro.	4	Tipos de jogos;
		2.3	Redigir documentação para jogos – produção do Game Design Document (GDD).	5	Gêneros de jogos;
				6	Componentes e modelo dos jogos
				7	Enredo: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tema;</li> <li>• Pesquisa;</li> <li>• Cronologia;</li> <li>• Soluções criativas;</li> <li>• Estilo do jogo (RPG; adventure; ação; corrida, entre outros)</li> </ul>
				8	Estrutura narrativa: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modo narrativo (jogo em 1ª, 2ª ou 3ª</li> </ul>

Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec

				<p>pessoa)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eixo dramático (conceito de trama);</li> <li>• Premissa (ideia central);</li> <li>• Clímax (ponto alto da narrativa);</li> <li>• Desmedida (variação de ritmo);</li> <li>• Peripécias (alternativas da narrativa);</li> <li>• Reviravolta (alterações da ideia central)</li> </ul> <p>Elementos da narrativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Narrador;</li> <li>• Personagem;</li> <li>• Cenário</li> </ul> <p>Tipos de narrativas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lineares;</li> <li>• Não lineares;</li> <li>• Multilineares;</li> <li>• Embutidas;</li> <li>• Emergentes.</li> </ul> <p>Roteiros:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos de roteiros (de acordo com o estilo do jogo);</li> <li>• Softwares de roteiros (ver “Ferramenta de Apoio”);</li> <li>• Argumentos.</li> </ul>
			9	
			10	
			11	

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

				<p>Elaboração de documento de jogo (Game Design Document – GDD):</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Sketches, briefing, referência e/ou adequação de design;</li><li>• Visão geral (resumo, aspectos fundamentais do jogo);</li><li>• Contexto do jogo (história; eventos anteriores; principais personagens).</li></ul> <p>Software de apoio: Twine.</p>
--	--	--	--	--

Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec

III – Procedimento Didático e Cronograma de Desenvolvimento

Componente Curricular: Projeto de Jogos I

Módulo: I

Habilidade	Bases Tecnológicas	Procedimentos Didáticos	Cronograma (Dia e Mês)
Apresentar soluções criativas para a dinâmica de jogos.	Ambientação no ambiente de aprendizagem Moodle.	Ferramenta do AVA: fórum, glossário e tarefas.	11 / 02 a 18 / 02
Apresentar soluções criativas para a dinâmica de jogos.  Coletar informações para roteiros de jogos digitais.	Definição Jogos; História dos jogos.	Aula dialogada. Estudo de casos.	19 / 02 a 25 / 02
	Tipos de jogos; Gêneros de jogos.	Aula dialogada. Estudo de casos. Exercícios.	26 / 02 a 03 / 03
	Componentes e modelo dos jogos.	Videoaulas. Estudo de casos. Exercícios.	04 / 03 a 17 / 03 18 / 03 a 23 / 03
Apresentar soluções criativas para a dinâmica de jogos.  Definir perfis e propriedades de personagens, cenários, ambientes e interações necessárias para a etapa de projeto.	Enredo: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tema;</li> <li>• Pesquisa;</li> <li>• Cronologia;</li> <li>• Soluções criativas;</li> <li>• Estilo do jogo (RPG; adventure; ação; corrida, entre outros)</li> </ul>	Aula expositiva dialogada. Projeto leitura.	24 / 03 a 07 / 04 08 / 04 a 19 / 04 20 / 04 a 01 / 05

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

Utilizar os recursos da Internet para pesquisa.	Semana Paulo Freire	Simpósios. Relatórios.	<b>02 / 05 a 13 / 05</b>
Definir perfis e propriedades de personagens, cenários, ambientes e interações necessárias para a etapa de projeto.  Aplicar conceitos de storyboard, narrativa, ritmo, continuidade, roteiro.	Elementos da narrativa: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Narrador;</li> <li>• Personagem;</li> <li>• Cenário</li> </ul>	Aulas dialogadas e práticas. Elaboração de narrativas.	<b>14 / 05 a 19 / 05</b>  <b>20 / 05 a 31 / 05</b>
Aplicar conceitos de storyboard, narrativa, ritmo, continuidade, roteiro.	Tipos de narrativas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lineares;</li> <li>• Não lineares;</li> <li>• Multilineares;</li> <li>• Embutidas;</li> <li>• Emergentes.</li> </ul>	Videoaulas. Aulas dialogadas e práticas.	<b>01 / 06 a 08 / 06</b>  <b>09 / 06 a 15 / 06</b>
Definir perfis e propriedades de personagens, cenários, ambientes e interações necessárias para a etapa de projeto.  Redigir documentação para jogos – produção do Game Design Document (GDD).	Roteiros: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos de roteiros (de acordo com o estilo do jogo);</li> <li>• Softwares de roteiros (ver “Ferramenta de Apoio”);</li> <li>• Argumentos.</li> </ul>	Aulas dialogadas e práticas. Elaboração de roteiros.	<b>16 / 06 a 23 / 06</b>  <b>24 / 06 a 05 / 07</b>

#### IV - Plano de Avaliação de Competências

Competência	Instrumento(s) e Procedimentos de Avaliação <sup>1</sup>	Critérios de Desempenho	Evidências de Desempenho
<p>Elaborar narrativa necessária para desenvolver um enredo e personagens para jogos digitais.</p> <p>Desenvolver documentação e roteiro de um jogo digital.</p>	<p>Provas práticas individuais.</p> <p>Exercícios práticos.</p> <p>Participação em laboratório.</p> <p>Comportamento.</p> <p>Observação direta.</p> <p>Pontualidade na entrega exercícios.</p>	<p>Aplicação correta dos conceitos estudados na resolução de situações práticas.</p> <p>Embasamento conceitual.</p> <p>Respostas pertinentes às questões propostas em aula.</p> <p>Participação continua do aluno.</p> <p>Assiduidade e cumprimento de prazos.</p> <p>Coerência.</p>	<p>Registros e exposições orais/ escritas baseados nas narrativas, com orientações claras e propositivas, devidamente fundamentadas em preceitos teóricos.</p> <p>Utilização/escolha das palavras e/ou termos técnicos Criticidade.</p> <p>Capacidade de síntese e organização dos conhecimentos.</p> <p>Respostas pertinentes às questões propostas em aula.</p> <p>Cumprimento de prazos.</p> <p>Intervenções adequadas por iniciativa do aluno.</p> <p>Interesse, Motivação 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	
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**

AVILA, Renato Nogueira Perez. Desenvolvendo Jogos com Macromedia Director. Rio de Janeiro: Brasoft, 2004.

ARRUDA, Fundamentos para o Desenvolvimento de Jogos Digitais. Porto Alegre: Bookman, 2014.

NAKAMURA, Ricardo. Material do Curso Desenho de Jogos. Instituto TIMTec, 2016.

RABIN, Steve. Introdução ao Desenvolvimento de Games. Vol. 1. São Paulo: Learning, 2013.

RABIN, Steve. Introdução ao Desenvolvimento de Games. Vol. 2. São Paulo: Learning, 2013.

RABIN, Steve. Introdução ao Desenvolvimento de Games. Vol. 3. São Paulo: Learning, 2013.

RABIN, Steve. Introdução ao Desenvolvimento de Games. Vol. 4. São Paulo: Learning, 2013.

Material desenvolvido pela docente.

---

Projeto leitura: Processos de Gerenciamento de Projetos como Resposta aos Problemas da Indústria de Jogos Digitais (artigo). Disponível em: [http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/computacao/comp-short\\_15.pdf](http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/computacao/comp-short_15.pdf). Acesso em: 28 fev. 2016.

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

Projeto Leitura.  
Semana Paulo Freire.

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

O processo de recuperação deverá ser contínuo, conforme detectadas lacunas de aprendizagem, serão propostas novas estratégias de trabalho para que os alunos possam adquirir as competências almeçadas. Alunos com rendimento insatisfatório resolverão exercícios teóricos/práticos do conteúdo revisado e se submeterão às novas avaliações individuais teóricas/práticas.



**CENTRO PAULA SOUZA**

**GOVERNO DO ESTADO  
DE SÃO PAULO**

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

**IX – Identificação:**

Nome da professora: Sandra Maria Leandro

Assinatura:

Data: 29/02/16

**X – Parecer do Coordenador de Curso:**

Nome da coordenadora: Sandra Maria Leandro

Assinatura:

Data: 29/02/16

\_\_\_\_\_  
Data e ciência do Coordenador Pedagógico

**XI– Replanejamento**