

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: Programador Multimídia

Componente Curricular: **Projeto de Jogos II**

Módulo: II

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.

- Auxiliar no desenvolvimento de material audiovisual.
- Aplicar o paradigma de orientação a objetos na programação de *software*.
- Desenvolver roteiros ou orientações gerais de concepção de produções de animação.
- Pesquisar ou reunir elementos para a criação e construção de personagens e de cenários de animação.
- Organizar a coleta e documentação de informações sobre o desenvolvimento e execução de projetos.

II – Competências, Habilidades e Bases Tecnológicas do Componente Curricular

Componente Curricular: Projeto de Jogos II

Módulo: II

| Nº | Competências | Nº | Habilidades | Nº | Bases Tecnológicas |
|----|---|-----|---|----|---|
| 1 | Definir objetos, diretrizes e modelos no desenvolvimento de projetos de jogos digitais, relacionando dispositivos e requisitos. | 1.1 | Realizar <i>brainstorm</i> , com equipe de trabalho. | 1 | Conceitos de projeto de <i>software</i> : - Levantamento de requisitos, tipos de dados, - Controle de qualidade: usabilidade, Acessibilidade, jogabilidade; |
| | | 1.2 | Criar e executar cronogramas. | 2 | |
| | | 1.3 | Utilizar técnicas de análise de projeto de jogos digitais. | 3 | Elementos do projeto: ciclo de vida, Motivo, descrição do jogo, estrutura funcional em blocos, levantamento de recursos audiovisuais, cronograma de atividades, interatividade |
| | | 1.4 | Utilizar técnicas de identificação e avaliação de requisitos. | 4 | Visão geral de metodologia utilizada em desenvolvimento de jogos: MSF – <i>Microsoft Solution Framework</i> : modelo de times, Modelo de processos, gerenciamento de projetos |
| | | | | 5 | Elaboração de documento de jogo (<i>Game Design Document</i> – GDD): - Objetos especiais do jogo: personagens, armas/equipamentos, conflitos e soluções, fluxo do jogo (quantidade e complexidade de fases) |



Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | <p>- <i>Input</i> do jogo: teclas de atalho, sequência de comandos, periféricos especiais (se houver)</p> <p>Visão geral sobre o Plano de Negócios aplicado ao projeto</p> |
|--|--|--|--|--|

III – Procedimento Didático e Cronograma de Desenvolvimento

Componente Curricular: Projeto de Jogos II

Módulo: II

| Habilidade | Bases Tecnológicas | Procedimentos Didáticos | Cronograma / Dia e Mês |
|--|--|---|---|
| Realizar <i>brainstorm</i> , com equipe de trabalho. | Conceitos de projeto de <i>software</i> : - Levantamento de requisitos, tipos de dados, - Controle de qualidade: usabilidade, Acessibilidade, jogabilidade; | Aulas teóricas; Aulas práticas expositivas; Exercícios práticos para aplicação dos conceitos. | 20/07 a 02/08 03/08 a 16/08 |
| Criar e executar cronogramas. | Elementos do projeto: ciclo de vida, Motivo, descrição do jogo, estrutura funcional em blocos, levantamento de recursos audiovisuais, cronograma de atividades, interatividade; | Aulas teóricas; Atividades práticas. | 17/08 a 07/09 08/09 a 20/09 21/09 a 04/10 |
| Utilizar técnicas de análise de projeto de jogos digitais. | Visão geral de metodologia utilizada em desenvolvimento de jogos: - MSF – <i>Microsoft Solution Framework</i> : modelo de times, modelo de processos, gerenciamento de projetos | Videoaulas; Aulas práticas expositivas. | 05/10 a 11/10 12/10 a 25/10 |

Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec

| | | | |
|--|--|--|---|
| <p>Utilizar técnicas de identificação e avaliação de requisitos.</p> | <p>Elaboração de documento de jogo (<i>Game Design Document</i> – GDD): - objetos especiais do jogo: personagens, armas/equipamentos, conflitos e soluções, fluxo do jogo (quantidade e complexidade de fases) - <i>input</i> do jogo: teclas de atalho, sequência de comandos, periféricos especiais (se houver)</p> <p>Visão geral sobre o Plano de Negócios aplicado ao projeto</p> | | <p>26/10 a 08/11</p> <p>09/11 a 22/11</p> <p>23/11 a 06/12</p> <p>07/12 a 15/12</p> |
|--|--|--|---|

IV - Plano de Avaliação de Competências

| Competência | Indicadores de Domínio | Instrumento(s) e Procedimentos de Avaliação ¹ | Crerios de Desempenho | Evidências de Desempenho |
|--|---|---|---|---|
| Definir objetos, diretrizes e modelos no desenvolvimento de projetos de jogos digitais, relacionando dispositivos e requisitos | <p>Aplicação correta dos conceitos estudados na resolução de situações práticas;</p> <p>Participação efetiva do aluno com o acompanhamento do professor;</p> <p>Apresentação do trabalho, assiduidade, cumprimento de prazo;</p> <p>Inferência de dados e viabilização dos conceitos.</p> | <p>Participação e pontualidade na entrega dos trabalhos;</p> <p>Avaliação teórica;</p> <p>Exercícios práticos em laboratório;</p> <p>Avaliação prática em laboratório;</p> <p>Avaliação de recuperação.</p> | <p>Lógica, clareza, criatividade, domínio de conteúdo;</p> <p>Coesão;</p> <p>Criticidade;</p> <p>Domínio de conceitos;</p> <p>Resolução dos exercrcios com o acompanhamento do professor;</p> <p>Assiduidade;</p> <p>Cumprimento de prazos.</p> | <p>80% de aproveitamento e acertos das atividades em aula;</p> <p>Clareza quanto ao conteúdo;</p> <p>Organização das ideias e aplicação dos conceitos;</p> <p>Acompanhamento da compreensão dos avanços limites e dificuldades do aluno, fundamentadas em preceitos teóricos.</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 |
|-----------------------------|--|--|---|-------------------------------------|---|
| Julho | X | X | X | X | |
| Agosto | | X | X | X | X |
| Setembro | X | X | X | X | |
| Outubro | X | X | X | X | X |
| Novembro | | X | X | X | |
| Dezembro | 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)

ARRUDA, Fundamentos para o Desenvolvimento de Jogos Digitais. Porto Alegre: Bookman, 2014.
AVILA, Renato Nogueira Perez. Desenvolvendo Jogos com Macromedia Director. Rio de Janeiro: Brasoft, 2004.
NAKAMURA, Ricardo. Material 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.

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

Projeto Leitura.
Escola Aberta.
II Simpósio Gestão TI UNICEP / ETEC.

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

Os alunos com rendimento insatisfatório resolverão exercícios práticos com retomada de conteúdo pelo professor e deverão entregar trabalhos escritos extras.

IX – Identificação:

Nome da professora: Sandra Maria Leandro

Assinatura:

Data: 16/08/2016

X – Parecer do Coordenador de Curso:

Nome da coordenadora: Sandra Maria Leandro

Assinatura:

Data: 16/08/2016

Data e ciência do Coordenador Pedagógico

XI– Replanejamento