

Plano de Trabalho Docente – 2016

Ensino Técnico

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

Etec

Código: 091

Município: São Carlos

Eixo Tecnológico: Informação e Comunicação

Habilitação Profissional: Técnico em Desenvolvimento de Jogos

Qualificação: Auxiliar no desenvolvimento de objetos 3D

Componente Curricular: Animação 3D

Módulo: III

C. H. Semanal: 2,5 h.a.

Professor: Raphael Gava de Andrade

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

Desenvolver ou reunir elementos para a criação e construção de personagens e de cenário de animação

Projetar elementos gráficos 2D e 3D.

Atuar no planejamento de elementos de dinâmica e mecânica de jogos digitais.

Demonstrar raciocínio lógico.

Demonstrar criatividade.

Agir com paciência.

II – Competências, Habilidades e Bases Tecnológicas do Componente Curricular

Componente Curricular: Animação 3D

Módulo: III

Nº	Competências	Nº	Habilidades	Nº	Bases Tecnológicas
1	Analisar os conceitos de animação de imagens 3D para desenvolvimento de jogos digitais	1	Identificar e reproduzir representação do movimento de acordo com os conceitos de animação 3D.	1	Introdução aos conceitos de animação 3D: <ul style="list-style-type: none"> • tipos de movimento; • esqueletos; • animação facial; • animação de curvas Técnicas de animação 3D: <ul style="list-style-type: none"> • animação com iluminação; • animação com câmeras Funções de animação: <ul style="list-style-type: none"> • tempo e espaço; • ciclos de animação; • controle de peso, gravidade, resistência e atrito; • flexibilidade; • movimento repetitivo e vibração; • linguagem corporal
2	Selecionar recursos de animação em ferramentas de modelagem 3D para jogos digitais.	2.1	Executar funções de edição e animação envolvidas na produção de jogos.	2	
3	Desenvolver animação de objetos, texturas e personagens 3D para jogos digitais.	2.2	Fazer a adequação de personagens de acordo com a forma, textura e movimentação e identificar os princípios fundamentais da animação, para os diferentes tipos de jogos.	3	
		3	Realizar projeto de animação de personagens, cenários e objetos 3D para desenvolvimento de jogos digitais.		

III – Procedimento Didático e Cronograma de Desenvolvimento

Componente Curricular: Animação 3D

Módulo: III

Habilidade	Bases Tecnológicas	Procedimentos Didáticos	Cronograma / Dia e Mês
Identificar e reproduzir representação do movimento de acordo com os conceitos de animação 2D.	Revisão dos conceitos de animação 2D	Aula expositiva revisando os tópicos de animação 2D	11 / 02 a 26 / 02
Identificar e reproduzir representação do movimento de acordo com os conceitos de animação 3D.	Introdução aos conceitos de animação 3D: tipos de movimento; esqueletos;	Aula expositiva mostrando os tipos de movimentação e criação de esqueletos (bones)	27 / 02 a 13 / 03
Identificar e reproduzir representação do movimento de acordo com os conceitos de animação 3D.	animação facial; animação de curvas	Aula expositiva mostrando os conceitos relativos a animação facial e animação de curvas em objetos 3D.	14 / 03 a 29 / 03
Executar funções de edição e animação envolvidas na produção de jogos.	animação com iluminação; animação com câmeras	Aula prática sobre angulação e controle de câmera em um cenário de animação/iluminação em animação.	30 / 03 a 14 / 04

Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec

Fazer a adequação de personagens de acordo com a forma, textura e movimentação e identificar os princípios fundamentais da animação, para os diferentes tipos de jogos.	tempo e espaço; ciclos de animação;	Aula prática sobre tempo e espaço em um ambiente 3D, aplicação de ciclos de animação.	15 / 04 a 30 / 04
Fazer a adequação de personagens de acordo com a forma, textura e movimentação e identificar os princípios fundamentais da animação, para os diferentes tipos de jogos.	controle de peso, gravidade, resistência e atrito;	Aula prática sobre controle de massa, peso, gravidade, resistência e atrito entre objetos 3D em animações.	01 / 05 a 16 / 05
Interpretar e analisar textos técnicos	Blender	Projeto Leitura: Trabalho em aula sobre um capítulo de livro da bibliografia.	17 / 05 a 01 / 06
Realizar projeto de animação de personagens, cenários e objetos 3D para desenvolvimento de jogos digitais.	movimento repetitivo e vibração; linguagem corporal	Aula prática sobre linguagem corporal em personagem animados	02 / 06 a 18 / 06
Realizar projeto de animação de personagens, cenários e objetos 3D para desenvolvimento de jogos digitais.	funções de animação	Aula prática sobre demais funcionalidades de animação e finalização do projeto desenvolvido durante a disciplina.	19 / 06 a 05 / 07

IV - Plano de Avaliação de Competências

Competência	Instrumento(s) e Procedimentos de Avaliação ¹	Critérios de Desempenho	Evidências de Desempenho
<p>Analisar os conceitos de animação de imagens 3D para desenvolvimento de jogos digitais</p> <p>Selecionar recursos de animação em ferramentas de modelagem 3D para jogos digitais.</p> <p>Desenvolver animação de objetos, texturas e personagens 3D para jogos digitais.</p>	<p>Trabalho de pesquisa e apresentação escrita/oral</p> <p>Avaliação práticas</p> <p>Avaliação continuada com base nos exercícios feitos em aula</p>	<p>Criatividade</p> <p>Comprometimento</p> <p>Domínio da ferramenta utilizada</p> <p>Cumprimento dos prazos de entrega</p> <p>Participação em aula</p>	<p>Apresentação dos exercícios completos e dentro do prazo proposto</p> <p>Questionamentos e propostas de exercícios feitas durante aula</p>

¹

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	
Março	X	X	X	X	X
Abril	X	X	X	X	X
Maiο	X	X	X	X	X
Junho	X	X	X	X	X
Julho		X		X	

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

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

Brito, Allan. Blender 3D: guia do usuário / Allan Brito. -- 4. ed. rev. e ampl. -- São Paulo : Novatec Editora, 2010.

REINICKE, José Fernando. Modelando personagens com o Blender 3D. São Paulo: Novatec, 2008.

BRITO, Allan, Blender 3D - Jogos e Animações Interativas. Novatec, 2011.

VII – Propostas de Integração e/ou Interdisciplinares e/ou Atividades Extra**VIII – Estratégias de Recuperação Contínua (para alunos com baixo rendimento/dificuldades de aprendizagem)**

Os alunos com rendimento insatisfatório resolverão exercícios práticos (em aula) com retomada de conteúdo pelo professor e se submeterão as novas avaliações práticas, sobre os objetivos estabelecidos.

Observação: As avaliações individuais teóricas e/ou práticas terão um peso maior em relação a outras atividades e itens comportamentais.

IX – Identificação:

Nome do professor: Raphael Gava de Andrade

Assinatura:

Data: 22/02/2016

X – Parecer do Coordenador de Curso:

Nome do coordenador (a): Sandra Maria Leandro

Assinatura:

Data:

Data e ciência do Coordenador Pedagógico

XI– Replanejamento