

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: **Desenvolvimento de Game Art II**

Módulo: II

C. H. Semanal: 2,5

Professores: Diego de Carvalho /Janaína Dias Goulart

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;
- Distinguir e considerar, no processo criativo de comunicação visual gráfica e infográfica, as características – possibilidades e limites – das tecnologias de editoração contemporâneas;
- Distinguir conceitos e princípios de composição e registros de imagens – estáticas ou em movimento – características ou predominantes nos diferentes meios e gêneros de produção;
- Elaborar toda a estrutura artística e lógica de um jogo;
- Projetar elementos gráficos 2D e 3D.
- Desenvolver elementos gráficos.
- Elaborar e editar efeitos sonoros.
- Demonstrar criatividade.

Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec

II – Competências, Habilidades e Bases Tecnológicas do Componente Curricular

Componente Curricular: Desenvolvimento de Game Art II

Módulo: II

Nº	Competências	Nº	Habilidades	Nº	Bases Tecnológicas
1	Selecionar técnicas e ferramentas de edição áudio e de vídeo para aplicação em jogos digitais.	1.1	Produzir e aplicar processos de produção de recursos de áudio e vídeo.	1	Produção e tratamento de áudio: - introdução ao áudio digital; - tipos e formatos de arquivos; - trilhas; - mixagem
		1.2	Realizar tratamento de áudio e de vídeo, de acordo com as características requisitadas para projetos de jogos.	2	Produção e tratamento de vídeo: - tipos e formatos de vídeo; - otimização e conversão de arquivos de vídeo; - produção de vídeo: - conceitos de produção de vídeo: - roteiro de vídeo; - captação das imagens; - exportação em formato digital.

III – Procedimento Didático e Cronograma de Desenvolvimento

Componente Curricular: Desenvolvimento de Game Art II

Módulo: II

Habilidade	Bases Tecnológicas	Procedimentos Didáticos	Cronograma / Dia e Mês
Produzir e aplicar processos de produção de recursos de áudio e vídeo. Realizar tratamento de áudio e de vídeo, de acordo com as características requisitadas para projetos de jogos.	Produção e tratamento de áudio: - introdução ao áudio digital; - tipos e formatos de arquivos; - trilhas; - mixagem Produção e tratamento de vídeo: - tipos e formatos de vídeo; - otimização e conversão de arquivos de vídeo; - produção de vídeo: - conceitos de produção de vídeo: - roteiro de vídeo; - captação das imagens; - exportação em formato digital.	- Aulas teórico explicativas; - Aulas prático demonstrativas; - Protótipos de jogos com inserções de áudio e vídeo; - Testes dos protótipos criados usando o software Construct2. - Seminários de apresentação dos trabalhos desenvolvidos.	20/07 a 02/08 03/08 a 16/08 17/08 a 07/09 08/09 a 20/09 21/09 a 04/10 05/10 a 11/10 12/10 a 25/10 26/10 a 08/11 09/11 a 22/11 23/11 a 06/12 07/12 a 15/12

IV - Plano de Avaliação de Competências

Competência	Instrumento(s) e Procedimentos de Avaliação ¹	Critérios de Desempenho	Evidências de Desempenho
Selecionar técnicas e ferramentas de edição áudio e de vídeo para aplicação em jogos digitais.	Avaliação prática; Comportamento; Participação e pontualidade; Exercícios Práticos em laboratório; Avaliação Prática em laboratório; Interesse; Criatividade; Avaliação de Recuperação.	Lógica, clareza, criatividade, domínio de conteúdo; Coesão; Criticidade; Domínio de conceitos; Resolução dos exercícios; Esclarecimentos de dúvidas; Assiduidade; Cumprimento de prazos.	Clareza quanto ao conteúdo; Organização das ideias e aplicação dos conceitos. Utilização adequada das ferramentas trabalhadas em aula; Acompanhamento da compreensão dos avanços limites e dificuldades do aluno.

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)

PRIMO, LANE; CABRAL, SIDARTA. **Produção Audiovisual: imagem, som e movimento**. 1ª ed. Ed. Érica/Saraiva. 2014. 152 p.

Material elaborado pelos docentes.

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

Escola Aberta.

II Simpósio Gestão TI UNICEP / ETEC.

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

Os alunos com rendimentos insatisfatórios resolverão exercícios práticos com retomada de conteúdo pelo professor e se submeterão as novas avaliações práticas, sobre os objetivos estabelecidos.

IX – Identificação:

Nome dos professores:

Assinatura: _____ Data: 16/08/2016
Diego de Carvalho

Assinatura: _____ Data: 16/08/2016
Janaína Dias Goulart

X – Parecer do Coordenador de Curso:

Nome do coordenador (a): Sandra Maria Leandro

Assinatura: _____ Data: ____/____/____

Data e ciência do Coordenador Pedagógico

XI– Replanejamento

--