

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 Jogos para Web II**

Módulo: II

C. H. Semanal: 2,5

Professoras: Janaína Dias Goulart / 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.

- Aplicar o paradigma de orientação a objetos na programação de *software*;
- Aplicar linguagens e ambientes de programação no desenvolvimento de *software*.
- Definir metodologias para análise e programação
- Elaborar toda a estrutura artística e lógica de um jogo.
- Projetar elementos gráficos 2D e 3D.
- Desenvolver elementos gráficos.
- Trabalhar de forma padronizada.

II – Competências, Habilidades e Bases Tecnológicas do Componente Curricular

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

Módulo: II

Nº	Competência	Nº	Habilidades	Nº	Bases Tecnológicas
1	Identificar ferramentas de desenvolvimento e linguagens de programação na criação de jogos para <i>Web</i> .	1.1	Aplicar elementos básicos de imagens, sons, movimentos e animações.	1.	Programação de jogos para <i>Web</i> : - estrutura ou corpo básicos; - estruturas semântica da página <i>Web</i> ; - <i>Framework HTML5 2D</i> ; - validação; - variáveis e tipos de dados referentes à linguagem de programação; - comandos de decisão, repetição e operadores; - funções e métodos; - classes e componentes adicionais referente a linguagem de programação; - controles e interface gráfica para o usuário; - desenvolvimento um jogo para <i>Web</i>
		1.2	Fazer e executar algoritmos, implementando a mecânica do jogo.		
		1.3	Desenvolver ambientes gráficos.		

Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec

III – Procedimento Didático e Cronograma de Desenvolvimento

Componente Curricular: DESENVOLVIMENTO DE JOGOS PARA WEB II

Módulo: II

Habilidades	Bases Tecnológicas	Procedimentos Didáticos	Cronograma / Dia e Mês
<p>Aplicar elementos básicos de imagens, sons, movimentos e animações.</p> <p>Fazer e executar algoritmos, implementando a mecânica do jogo.</p> <p>Desenvolver ambientes gráficos.</p>	<p>Programação de jogos para <i>Web</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> - estrutura ou corpo básicos; - estruturas semântica da página <i>Web</i>; - <i>Framework HTML5 2D</i>; - validação; - variáveis e tipos de dados referentes à linguagem de programação; - comandos de decisão, repetição e operadores; - funções e métodos; - classes e - componentes adicionais referente à linguagem de programação; - controles e interface gráfica para o usuário; - desenvolvimento um jogo para <i>Web</i> 	Trabalho de pesquisa	20/07 a 02/08 03/08 a 16/08
		Aula dialogada Debate sobre vídeos relativos ao tema Atividades práticas em laboratório	17/08 a 07/09 08/09 a 20/09 21/09 a 04/10
		Aula dialogada Debate sobre vídeos relativos ao tema Atividades práticas em laboratório	05/10 a 11/10 12/10 a 25/10
		Aula dialogada Atividades práticas em laboratório	26/10 a 08/11 09/11 a 22/11
		Aula dialogada Atividades práticas em laboratório	23/11 a 06/12
		Atividades práticas em laboratório.	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
Identificar ferramentas de desenvolvimento e linguagens de programação na criação de jogos para <i>Web</i> .	Pesquisa e apresentação escrita/oral; Provas práticas; Observação direta; Relatório de trabalho; Simulações; Auto avaliação; Relatório de trabalho.	Domínio das ferramentas utilizadas; Participação continua do aluno; Assiduidade e cumprimento de prazos.	Organização. Utilização correta do vocabulário e/ou termos técnicos Criticidade. Cumprimento de prazos. Apresentação dos materiais. Interesse e iniciativa.

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	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)**

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.

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)

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

IX – Identificação:

Nome das professoras:

Assinatura: _____
Janaína Dias Goulart

Data: 16/08/2016

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