

CURSO TÉCNICO EM MULTIMÍDIA - EAD

PLANO DE ENSINO

1. IDENTIFICAÇÃO

Disciplina: Web Games		
Carga horária total: 60	Módulo: III	Turma: 2018-2
Professor(a) Formador(a): Silvano Maneck Malfatti		
Polo/Unidade Remota: Guaraí, Palmas, Palmeirópolis e Taguatinga		

2. EMENTA

<p>Conhecer e aplicar os princípios de animação (personagens, enredo, roteirização, storyboard). Técnicas de animação digitais. Teoria e prática da Animação 2D. Softwares de Animação 2D e 3D. Animação para vídeo e web. Animação para jogos digitais. Lógica de programação para jogos. Softwares de criação de jogos digitais. Jogos para internet.</p>

3. OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA

<p>Trabalhar com as principais técnicas e ferramentas destinadas a produção de jogos para a internet. Desenvolver o prototipo de um jogo para web.</p>
--

4. CRONOGRAMA DE APLICAÇÃO DA DISCIPLINA

Data	Atividades Desenvolvidas
01/09/18	Elaboração de Slides, compilação de artigos e vídeos complementares sobre o mercado de jogos
03/09/18	Publicação da aula no ambiente virtual
05/09/18	Verificação e atendimento ao fórum

10/09/18	Elaboração de slides, compilação de materiais sobre o projeto de um jogo. Criação de objetos de aprendizagem interativos, elaboração de questionários
12/09/18	Publicação da aula no ambiente virtual
14/09/18	Verificação e atendimento a fóruns. Elaboração de respostas para dúvidas enviadas via chat.
24/09/18	Elaboração de slides, compilação de materiais sobre elementos utilizados em jogos como HUDs, cenários, personagens interação com o usuário. Criação de objetos de aprendizagem interativos, elaboração de questionários
26/09/18	Publicação da aula no ambiente virtual
28/09/18	Verificação e atendimento a fóruns. Elaboração de respostas para dúvidas enviadas via chat.
01/09/18	Elaboração de Slides, compilação de artigos e vídeos complementares sobre o mercado de jogos
03/09/18	Publicação da aula no ambiente virtual
05/09/18	Verificação e atendimento ao fórum
10/09	Postagem Aula de Web games
24/09	Postagem Aula de Web games
08/10	Postagem Aula de Web games
13/10	Aula Presencial de Aula de Web games (Polo Palmas)

5. METODOLOGIAS E RECURSOS DIDÁTICOS

O conteúdo programático será desenvolvido no Ambiente Virtual de Aprendizagem na plataforma *Moodle* e será postado em forma de aulas, juntamente com demais materiais de apoio. Cada aula deverá constar em sua estrutura: apostila do curso, texto complementar, vídeo-aulas, fórum, bem como atividade avaliativa, conforme o planejamento da aula.

Através do Ambiente de Aprendizagem *Moodle* o aluno deverá:

- Acompanhar a programação dos encontros presenciais e a distância, avaliações e informações sobre a disciplina;
- Interagir com professores e demais participantes da turma e dos Polos presenciais, por meio de fóruns;
- Sanar dúvidas gerais do curso, por meio de fóruns de dúvidas;
- Realizar e encaminhar atividades disponibilizadas na disciplina;

Ter acesso a textos, vídeos, fóruns e demais ferramentas e informações complementares, disponibilizadas pela equipe de professores.

6. PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

Para a aprovação na disciplina de **Web Games** será distribuído o valor máximo de cem (100) pontos que deverá ser percebido pela somatória de:

- 1) 50 (cinquenta) pontos para a prova presencial no polo de EaD;
- 2) 50 (cinquenta) pontos para as atividades na plataforma AVA que deverão ser distribuídas em 04 atividades ao longo da disciplina, observando as datas estabelecidas de postagem.

7. BIBLIOGRAFIA

- STORYBOARDTHAT – Contar Histórias Digitais. Disponível em <https://www.storyboardthat.com/pt>; Acesso em 01 de Junho de 2018.
- BNDS – Animação: técnicas e processo | Infográfico. Disponível em <https://www.bndes.gov.br/wps/portal/site/home/conhecimento/noticias/noticia/processo-animacao>; Acesso em 02 de Junho de 2018.
- ANDROID PRO – Aprenda Lógica de Programação Criando Apps e Jogos. Disponível em <https://www.androidpro.com.br/blog/desenvolvimento-android/logica-de-programacao/>; Acesso em 02 de Junho de 2018.
- ANIMAKER – Vídeos Animados, do Jeito Certo!. Disponível em <https://www.animaker.co/>; Acesso em 03 de Junho de 2018.

Silvano Maneck Malfatti
Professor(a) Formador(a)

Jeferson Moraes da Costa
Coordenador do Curso