

Jogos 2D



NÍVEL: INTERMÉDIO

A Metodologia Lead Education Technology

A metodologia de ensino Happy Code é única a nível mundial, englobando aprendizagem de programação, storytelling e empreendedorismo, com uma componente prática fortíssima. Os níveis de dificuldade são sequenciais e adaptados quer a cada nível de conhecimento quer às idades.



Objetivo deste Nível

Os alunos irão aprender a desenvolver pensamento lógico para criação de jogos de estratégia e do tipo RPG, programando linguagem escrita específica **RPG Maker**. Adicionalmente irão criar projectos pessoais ligados à resolução de problemas reais de sustentabilidade da ONU.

Calendário das Aulas

Frequência: 1x por semana

Duração Ano Letivo: Setembro – Junho (com paragens nas férias escolares)

Competências Adquiridas

Criar jogos de RPG, construir histórias complexas, planejar e estruturar projectos, programá-las na ferramenta RPG Maker.

- Lógica de programação
- Variáveis e funções lógicas
- Resolução de problemas
- Criatividade
- Storytelling
- Gestão de projetos
- Desenhar jogos de estratégia
- Pensamento Crítico



Estrutura do Ano Letivo

Em aulas de 90 minutos, o ano letivo é composto por 4 módulos sequenciais, os quais introduzem diferentes conceitos de programação e projectos pessoais. Esta é a sequência ao longo do ano:

CADA MÓDULO – Duração +- 2 meses

1. DESCOBERTA

Duração 1 mês
Inclui projecto guiado

2. MISSÃO E CRIAÇÃO

Duração 1 mês
Inclui projecto pessoal

NO FINAL DO MÓDULO – Pitch do projecto e início do módulo seguinte

Alunos e encarregados de educação terão acesso aos projectos guiados, aulas extra para treinar em casa, e ferramentas de aprendizagem, através da plataforma online Portal do Aluno.