

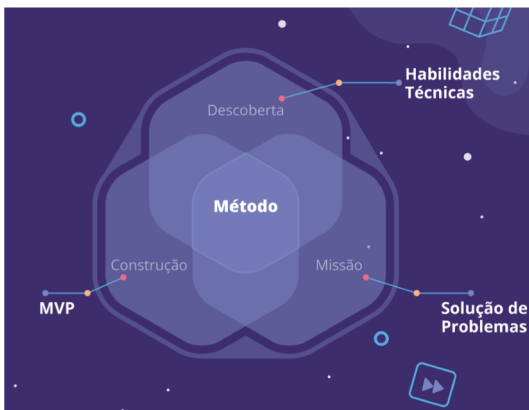
# Jogos 2D



## NÍVEL: STARTER

### 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 criar Jogos 2D e programação por eventos, numa ferramenta profissional adaptada ao ensino. Para além da criação de projectos guiados, irá 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

Os alunos serão capazes de criar um jogo próprio simples, usando uma ferramenta profissional. Adicionalmente terão ganho competências a nível de lógica de programação e pensamento computacional que lhes permitem analisar um problema que lhes surja de uma forma metódica.

- Lógica de programação
- Variáveis e funções lógicas
- Resolução de problemas
- Criatividade
- Ambientação a 2D e 3D
- Gestão de projetos
- Storytelling



### Construct 2

### 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.