

MATRIZ CURRICULAR – 2º SEMESTRE DE 2023							SPdoc – Protocolo (Nº/Ano)			/				
Unidade Escolar				Código			Município							
Eixo Tecnológico				Habilitação Profissional de			Plano de Curso			246				
Lei Federal 9394, de 20-12-1996; Resolução CNE/CEB 2, de 15-12-2020; Resolução CNE/CP 1, de 5-1-2021; Resolução SE 78, de 7-11-2008; Decreto Federal 5154, de 23-7-2004, alterado pelo Decreto 8.268, de 18-6-2014; Deliberação CEE 207/2022 e Indicação CEE 215/2022. Plano de Curso aprovado pela Portaria do Coordenador do Ensino Médio e Técnico – 2305, de 8-6-2022, publicada no Diário Oficial de 9-6-2022 – Poder Executivo – Seção I – página 57.														
MÓDULO I – 2º semestre de 2023				MÓDULO II – 1º semestre de 2024					MÓDULO III – 2º semestre de 2024					
Componentes Curriculares	Tema	Carga Horária (Horas-aula)			Componentes Curriculares	Tema	Carga Horária (Horas-aula)			Componentes Curriculares	Tema	Carga Horária (Horas-aula)		
		Teoria	Prática	Total			Teoria	Prática	Total			Teoria	Prática	Total
I.1 – Projeto de Jogos I	1	60	00	60	II.1 – Linguagem de Programação I	3	00	100	100	III.1 – Linguagem de Programação II	3	00	100	100
I.2 – Matemática para Computação Gráfica	2	60	00	60	II.2 – Programação Orientada a Objetos	3	00	100	100	III.2 – Programação para Dispositivos Móveis	3	00	100	100
I.3 – Lógica de Programação	3	00	100	100	II.3 – Desenvolvimento de Jogos para Web II	3	00	60	60	III.3 – Desenvolvimento de Jogos para Web III	3	00	40	40
I.4 – Operação de Software Aplicativo	3	00	40	40	II.4 – Modelagem 3D	2	00	60	60	III.4 – Técnicas e Linguagens para Banco de Dados	3	00	60	60
I.5 – Desenvolvimento de Jogos para Web I	2	00	60	60	II.5 – Desenvolvimento de Game Art II	2	00	40	40	III.5 – Animação 3D	2	00	60	60
I.6 – Técnicas de Desenho Básico	2	60	00	60	II.6 – Computação Gráfica	2	00	40	40	III.6 – Comunicação e Marketing para Jogos Digitais	1	40	00	40
I.7 – Desenvolvimento de Game Art I	2	00	40	40	II.7 – Projeto de Jogos II	1	60	00	60	III.7 – Ética e Cidadania Organizacional	4	40	00	40
I.8 – Inglês Instrumental	4	40	00	40	II.8 – Planejamento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Programação de Jogos Digitais	1	40	00	40	III.8 – Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Programação de Jogos Digitais	1	00	60	60
I.9 – Linguagem, Trabalho e Tecnologia	4	40	00	40										
TOTAL		260	240	500	TOTAL		100	400	500	TOTAL		80	420	500
MÓDULO I Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de AUXILIAR EM TRATAMENTO DE IMAGENS E DOCUMENTAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS				MÓDULOS I + II Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de PROGRAMADOR MULTIMÍDIA					MÓDULOS I + II + III Habilitação Profissional de TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS					
LEGENDA DOS TEMAS E SUA RELAÇÃO COM AS FUNÇÕES (DESCRIÇÃO NO VERSO)														
TEMA 1 – CONCEPÇÃO DE PROJETOS (Planejamento e Execução)						TEMA 3 – DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS E APLICAÇÕES PARA JOGOS DIGITAIS (Execução e Controle)								
TEMA 2 – ANIMAÇÃO, MODELAGEM E MULTIMÍDIA (Execução)						TEMA 4 – TEMAS TRANSVERSAIS PARA O DESENVOLVIMENTO DO PROFISSIONAL E INSTRUMENTAL DA ÁREA (Planejamento)								
Data: ____/____/____						Homologação: ____/____/____								
DIRETOR DE ETEC (Assinatura e carimbo)						SUPERVISOR EDUCACIONAL (Assinatura e carimbo)								

TEMA	FUNÇÃO	DESCRIÇÃO DOS TEMAS EM RELAÇÃO AO TRATAMENTO NOS COMPONENTES CURRICULARES	
TEMA 1 – CONCEPÇÃO DE PROJETOS	Planejamento e Execução	Componentes curriculares voltados para a concepção do projeto de um jogo digital, passando pelo planejamento e desenvolvimento de roteiro e narrativa, bem como da elaboração da documentação. São definidos o cronograma e as especificações do projeto, além de ações voltadas para o seu lançamento e divulgação.	
TEMA 2 – ANIMAÇÃO, MODELAGEM E MULTIMÍDIA	Execução	Componentes curriculares voltados para a produção de conteúdo audiovisual (personagens, cenários e demais modelos gráficos, efeitos e trilhas sonoras de jogos digitais).	
TEMA 3 – DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS E APLICAÇÕES PARA JOGOS DIGITAIS	Execução e Controle	Componentes curriculares voltados para o desenvolvimento e implementação de jogos digitais, com técnicas de programação orientada a objetos, ferramentas e bibliotecas de desenvolvimento, gerenciamento de banco de dados, entre outros.	
TEMA 4 – TEMAS TRANSVERSAIS PARA O DESENVOLVIMENTO DO PROFISSIONAL E INSTRUMENTAL DA ÁREA	Planejamento	Componentes curriculares voltados para instrumentalizar o aluno no cumprimento da jornada curricular e, principalmente, desenvolver competências diferenciadas de convívio no mundo trabalho, trabalho em equipe e empreendedoras, transformando-o num profissional capaz de agir de acordo com a ética profissional, de se expressar oralmente e por escrito, de operar recursos de informática, de valorizar o trabalho coletivo, de desenvolver postura profissional e de planejar, executar, e gerenciar e desenvolver projetos.	
OBSERVAÇÕES			
Total da Carga Horária Teórica	440 horas-aula	Trabalho de Conclusão de Curso	120 horas
Total de Carga Horária Prática	1060 horas-aula	Estágio Supervisionado	Este curso não requer Estágio Supervisionado
Definição de carga horária prática	A carga horária descrita como prática é aquela com possibilidade de divisão de classes em turmas, conforme o item 4.8 do Plano de Curso.		
Definição de função	Conjunto de ações orientadas para uma mesma finalidade produtiva, para grandes atribuições, etapas significativas e específicas. São as grandes funções: planejamento, execução e controle. Fonte: ARAÚJO, Almério M., DEMAI, Fernanda M., PRATA, Marcio. Missão, Concepções e Práticas do Grupo de Formulação e Análises Curriculares (Gfac): Uma Síntese do Laboratório de Currículo do Centro Paula Souza. Disponível em: < http://www.cpscetec.com.br/cpscetec/arquivos/2014/missao.pdf >. Acesso em: 13 mar. 2018.		
Observações sobre os temas	<ol style="list-style-type: none"> Um tema pode estar relacionado a uma ou mais funções. Considera-se a função predominante, em relação às atribuições, atividades, competências habilidades e bases tecnológicas, sistematizadas em forma de componente curricular. Os temas afins perpassam os módulos e podem ser utilizados para o desenvolvimento de projetos no interior de um módulo ao longo do curso/certificação intermediária. 		
FONTES PARA CONSULTA DAS CERTIFICAÇÕES INTERMEDIÁRIAS			
AUXILIAR EM TRATAMENTO DE IMAGENS E DOCUMENTAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS	Pesquisas junto ao setor produtivo (verificar ficha catalográfica do Plano de Curso)		
PROGRAMADOR MULTIMÍDIA	CBO – Classificação Brasileira de Ocupações (Ministério do Trabalho, 2002): 3171 – Técnicos de desenvolvimento de sistemas e aplicações 3171-20 – Programador Multimídia: Programador de aplicativos educacionais e de entretenimento, Programador de cd-rom		

MATRIZ CURRICULAR – 2º SEMESTRE DE 2023							SPdoc – Protocolo (Nº/Ano)			/				
Unidade Escolar				Código			Município							
Eixo Tecnológico				Habilitação Profissional de TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS (2,5)			Plano de Curso			246				
Lei Federal 9394, de 20-12-1996; Resolução CNE/CEB 2, de 15-12-2020; Resolução CNE/CP 1, de 5-1-2021; Resolução SE 78, de 7-11-2008; Decreto Federal 5154, de 23-7-2004, alterado pelo Decreto 8.268, de 18-6-2014; Deliberação CEE 207/2022 e Indicação CEE 215/2022. Plano de Curso aprovado pela Portaria do Coordenador do Ensino Médio e Técnico – 2305, de 8-6-2022, publicada no Diário Oficial de 9-6-2022 – Poder Executivo – Seção I – página 57.														
MÓDULO I – 2º semestre de 2023				MÓDULO II – 1º semestre de 2024					MÓDULO III – 2º semestre de 2024					
Componentes Curriculares	Tema	Carga Horária (Horas-aula)			Componentes Curriculares	Tema	Carga Horária (Horas-aula)			Componentes Curriculares	Tema	Carga Horária (Horas-aula)		
		Teoria	Prática	Total			Teoria	Prática	Total			Teoria	Prática	Total
I.1 – Projeto de Jogos I	1	50	00	50	II.1 – Linguagem de Programação I	3	00	100	100	III.1 – Linguagem de Programação II	3	00	100	100
I.2 – Matemática para Computação Gráfica	2	50	00	50	II.2 – Programação Orientada a Objetos	3	00	100	100	III.2 – Programação para Dispositivos Móveis	3	00	100	100
I.3 – Lógica de Programação	3	00	100	100	II.3 – Desenvolvimento de Jogos para Web II	3	00	50	50	III.3 – Desenvolvimento de Jogos para Web III	3	00	50	50
I.4 – Operação de Software Aplicativo	3	00	50	50	II.4 – Modelagem 3D	2	00	50	50	III.4 – Técnicas e Linguagens para Banco de Dados	3	00	50	50
I.5 – Desenvolvimento de Jogos para Web I	2	00	50	50	II.5 – Desenvolvimento de Game Art II	2	00	50	50	III.5 – Animação 3D	2	00	50	50
I.6 – Técnicas de Desenho Básico	2	50	00	50	II.6 – Computação Gráfica	2	00	50	50	III.6 – Comunicação e Marketing para Jogos Digitais	1	50	00	50
I.7 – Desenvolvimento de Game Art I	2	00	50	50	II.7 – Projeto de Jogos II	1	50	00	50	III.7 – Ética e Cidadania Organizacional	4	50	00	50
I.8 – Inglês Instrumental	4	50	00	50	II.8 – Planejamento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Programação de Jogos Digitais	1	50	00	50	III.8 – Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Programação de Jogos Digitais	1	00	50	50
I.9 – Linguagem, Trabalho e Tecnologia	4	50	00	50										
TOTAL		250	250	500	TOTAL		100	400	500	TOTAL		100	400	500
MÓDULO I Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de AUXILIAR EM TRATAMENTO DE IMAGENS E DOCUMENTAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS				MÓDULOS I + II Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de PROGRAMADOR MULTIMÍDIA					MÓDULOS I + II + III Habilitação Profissional de TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS					
LEGENDA DOS TEMAS E SUA RELAÇÃO COM AS FUNÇÕES (DESCRIÇÃO NO VERSO)														
TEMA 1 – CONCEPÇÃO DE PROJETOS (Planejamento e Execução)						TEMA 3 – DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS E APLICAÇÕES PARA JOGOS DIGITAIS (Execução e Controle)								
TEMA 2 – ANIMAÇÃO, MODELAGEM E MULTIMÍDIA (Execução)						TEMA 4 – TEMAS TRANSVERSAIS PARA O DESENVOLVIMENTO DO PROFISSIONAL E INSTRUMENTAL DA ÁREA (Planejamento)								
Data: ____/____/____						Homologação: ____/____/____								
DIRETOR DE ETEC (Assinatura e carimbo)						SUPERVISOR EDUCACIONAL (Assinatura e carimbo)								

TEMA	FUNÇÃO	DESCRIÇÃO DOS TEMAS EM RELAÇÃO AO TRATAMENTO NOS COMPONENTES CURRICULARES	
TEMA 1 – CONCEPÇÃO DE PROJETOS	Planejamento e Execução	Componentes curriculares voltados para a concepção do projeto de um jogo digital, passando pelo planejamento e desenvolvimento de roteiro e narrativa, bem como da elaboração da documentação. São definidos o cronograma e as especificações do projeto, além de ações voltadas para o seu lançamento e divulgação.	
TEMA 2 – ANIMAÇÃO, MODELAGEM E MULTIMÍDIA	Execução	Componentes curriculares voltados para a produção de conteúdo audiovisual (personagens, cenários e demais modelos gráficos, efeitos e trilhas sonoras de jogos digitais).	
TEMA 3 – DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS E APLICAÇÕES PARA JOGOS DIGITAIS	Execução e Controle	Componentes curriculares voltados para o desenvolvimento e implementação de jogos digitais, com técnicas de programação orientada a objetos, ferramentas e bibliotecas de desenvolvimento, gerenciamento de banco de dados, entre outros.	
TEMA 1 – TEMAS TRANSVERSAIS PARA O DESENVOLVIMENTO DO PROFISSIONAL E INSTRUMENTAL DA ÁREA	Planejamento	Componentes curriculares voltados para instrumentalizar o aluno no cumprimento da jornada curricular e, principalmente, desenvolver competências diferenciadas de convívio no mundo trabalho, trabalho em equipe e empreendedoras, transformando-o num profissional capaz de agir de acordo com a ética profissional, de se expressar oralmente e por escrito, de operar recursos de informática, de valorizar o trabalho coletivo, de desenvolver postura profissional e de planejar, executar, e gerenciar e desenvolver projetos.	
OBSERVAÇÕES			
Total da Carga Horária Teórica	450 horas-aula	Trabalho de Conclusão de Curso	120 horas
Total de Carga Horária Prática	1050 horas-aula	Estágio Supervisionado	Este curso não requer Estágio Supervisionado
Definição de carga horária prática	A carga horária descrita como prática é aquela com possibilidade de divisão de classes em turmas, conforme o item 4.8 do Plano de Curso.		
Definição de função	Conjunto de ações orientadas para uma mesma finalidade produtiva, para grandes atribuições, etapas significativas e específicas. São as grandes funções: planejamento, execução e controle. Fonte: ARAÚJO, Almério M., DEMAI, Fernanda M., PRATA, Marcio. Missão, Concepções e Práticas do Grupo de Formulação e Análises Curriculares (Gfac): Uma Síntese do Laboratório de Currículo do Centro Paula Souza. Disponível em: < http://www.cpsctec.com.br/cpsctec/arquivos/2014/missao.pdf >. Acesso em: 13 mar. 2018.		
Observações sobre os temas	<ol style="list-style-type: none"> Um tema pode estar relacionado a uma ou mais funções. Considera-se a função predominante, em relação às atribuições, atividades, competências habilidades e bases tecnológicas, sistematizadas em forma de componente curricular. Os temas afins perpassam os módulos e podem ser utilizados para o desenvolvimento de projetos no interior de um módulo ao longo do curso/certificação intermediária. 		
FONTES PARA CONSULTA DAS CERTIFICAÇÕES INTERMEDIÁRIAS			
AUXILIAR EM TRATAMENTO DE IMAGENS E DOCUMENTAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS	Pesquisas junto ao setor produtivo (verificar ficha catalográfica do Plano de Curso)		
PROGRAMADOR MULTIMÍDIA	CBO – Classificação Brasileira de Ocupações (Ministério do Trabalho, 2002): 3171 – Técnicos de desenvolvimento de sistemas e aplicações 3171-20 – Programador Multimídia: Programador de aplicativos educacionais e de entretenimento, Programador de cd-rom		