

MATRIZ CURRICULAR – 2020 – ENSINO MÉDIO COM HABILITAÇÃO PROFISSIONAL			SPdoc – Protocolo (Nº/Ano)		/			
Unidade Escolar		Código	Município					
Eixo Tecnológico		INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO						
Habilitação Profissional		TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS (Diurno – Manhã/Tarde)			Plano de Curso	339		
Lei nº 9.394, de 20-12-1996; Lei nº 13.415, de 16-2-2017; Resolução CNE/CEB nº 1, de 5-12-2014; Resolução CNE/CEB nº 6, de 20-9-2012; Resolução CNE/CEB nº 4, de 13-7-2010; Resolução SE nº 78, de 7-11-2008; Decreto nº 5154, de 23-7-2004; Decreto nº 8.268, de 18-6-2014. Plano de Curso aprovado pela Portaria Cetec – 1337, de 17-11-2017, publicada no Diário Oficial de 18-11-2017 – Poder Executivo – Seção I – página 42.								
Base Nacional Comum Curricular	Componentes Curriculares			Carga Horária em Horas-aula			Carga Horária em Horas	
				1ª SÉRIE	2ª SÉRIE	3ª SÉRIE		Total
				2020	2021	2022		
	Língua Portuguesa, Literatura e Comunicação Profissional			80	120	120	320	267
	Língua Estrangeira Moderna – Inglês e Comunicação Profissional			80	80	80	240	200
	Matemática			120	80	120	320	267
	Arte			80	-	-	80	67
	Educação Física			80	80	-	160	133
	História			80	80	-	160	133
	Geografia			80	80	-	160	133
	Física			80	80	-	160	133
	Química			80	80	-	160	133
	Biologia			80	80	-	160	133
	Língua Estrangeira Moderna – Espanhol			-	-	*	*	*
Filosofia			-	-	40	40	33	
Sociologia			-	-	80	80	67	
Total da Base Nacional Comum Curricular			840	760	440	2040	1700	
Formação Técnica e Profissional	Técnicas de Desenho e Desenvolvimento de <i>Game Art</i> I, II e III			80	80	80	240	200
	Lógica de Programação			120	-	-	120	100
	Operação de <i>Software</i> Aplicativo			80	-	-	80	67
	Desenvolvimento de Jogos para <i>Web</i> I e II			80	80	-	160	133
	Programação Orientada a Objetos			-	120	-	120	100
	Modelagem 3D			-	80	-	80	67
	Linguagem de Programação I e II			-	80	120	200	167
	Animação 3D			-	-	120	120	100
	Técnicas e Linguagens para Banco de Dados			-	-	80	80	67
	Ética e Cidadania Organizacional			-	-	40	40	33
	Marketing para Jogos Digitais			-	-	80	80	67
	Programação para Dispositivos Móveis			-	-	80	80	67
	Planejamento e Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Programação de Jogos Digitais			-	-	80	80	67
Total da Formação Técnica e Profissional			360	440	680	1480	1233	
TOTAL GERAL DO CURSO			1200	1200	1120	3520	2933	
Aulas semanais			30	30	28	-	-	
Componentes curriculares da Formação Técnica e Profissional com aulas integralmente práticas (100% da carga horária prática – em laboratório)		1ª Série	Desenvolvimento de Jogos para <i>Web</i> I; Lógica de Programação; Operação de <i>Software</i> Aplicativo; Técnicas de Desenho e Desenvolvimento de <i>Game Art</i> I.					
		2ª Série	Desenvolvimento de Jogos para <i>Web</i> II; Linguagem de Programação I; Modelagem 3D; Programação Orientada a Objetos; Técnicas de Desenho e Desenvolvimento de <i>Game Art</i> II.					
		3ª Série	Animação 3D; Linguagem de Programação II; Marketing para Jogos Digitais; Planejamento e Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Programação de Jogos Digitais (divisão de classes em turmas); Programação para Dispositivos Móveis; Técnicas de Desenho e Desenvolvimento de <i>Game Art</i> III; Técnicas e Linguagens para Banco de Dados.					
Certificados e Diploma		1ª Série	Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de AUXILIAR EM TRATAMENTO DE IMAGENS E DOCUMENTAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS					
		1ª + 2ª Séries	Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de PROGRAMADOR MULTIMÍDIA					
		1ª + 2ª + 3ª Séries	Habilitação Profissional de TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS					
Observações	* – Os conhecimentos da “Língua Estrangeira Moderna – Espanhol” serão desenvolvidos por meio de Trabalho de Conclusão de Curso: 120 horas. Horas-aula de 50 minutos (a carga horária não contempla o intervalo).							
Data:			Homologação:					
____/____/____			____/____/____					
DIRETOR DE ETEC (assinatura e carimbo)			SUPERVISOR EDUCACIONAL (assinatura e carimbo)					

MATRIZ CURRICULAR – 2020 – ENSINO MÉDIO COM HABILITAÇÃO PROFISSIONAL			SPdoc – Protocolo (Nº/Ano)		/			
Unidade Escolar		Código	Município					
Eixo Tecnológico		INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO						
Habilitação Profissional		TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS (Diurno – Manhã/Tarde)			Plano de Curso	339		
Lei nº 9.394, de 20-12-1996; Lei nº 13.415, de 16-2-2017; Resolução CNE/CEB nº 1, de 5-12-2014; Resolução CNE/CEB nº 6, de 20-9-2012; Resolução CNE/CEB nº 4, de 13-7-2010; Resolução SE nº 78, de 7-11-2008; Decreto nº 5154, de 23-7-2004; Decreto nº 8.268, de 18-6-2014. Plano de Curso aprovado pela Portaria Cetec – 1337, de 17-11-2017, publicada no Diário Oficial de 18-11-2017 – Poder Executivo – Seção I – página 42.								
Base Nacional Comum Curricular	Componentes Curriculares			Carga Horária em Horas-aula			Carga Horária em Horas	
				1ª SÉRIE	2ª SÉRIE	3ª SÉRIE		Total
				2020	2021	2022		
	Língua Portuguesa, Literatura e Comunicação Profissional			80	120	120	320	267
	Língua Estrangeira Moderna – Inglês e Comunicação Profissional			80	80	80	240	200
	Matemática			120	80	120	320	267
	Arte			80	-	-	80	67
	Educação Física			80	80	-	160	133
	História			80	80	-	160	133
	Geografia			80	80	-	160	133
	Física			80	80	-	160	133
	Química			80	80	-	160	133
	Biologia			80	80	-	160	133
	Língua Estrangeira Moderna – Espanhol			-	-	80	80	67
Filosofia			-	-	40	40	33	
Sociologia			-	-	80	80	67	
Total da Base Nacional Comum Curricular			840	760	520	2120	1767	
Formação Técnica e Profissional	Técnicas de Desenho e Desenvolvimento de <i>Game Art</i> I, II e III			80	80	80	240	200
	Lógica de Programação			120	-	-	120	100
	Operação de <i>Software</i> Aplicativo			80	-	-	80	67
	Desenvolvimento de Jogos para <i>Web</i> I e II			80	80	-	160	133
	Programação Orientada a Objetos			-	120	-	120	100
	Modelagem 3D			-	80	-	80	67
	Linguagem de Programação I e II			-	80	120	200	167
	Animação 3D			-	-	120	120	100
	Técnicas e Linguagens para Banco de Dados			-	-	80	80	67
	Ética e Cidadania Organizacional			-	-	40	40	33
	Marketing para Jogos Digitais			-	-	80	80	67
	Programação para Dispositivos Móveis			-	-	80	80	67
	Planejamento e Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Programação de Jogos Digitais			-	-	80	80	67
Total da Formação Técnica e Profissional			360	440	680	1480	1233	
TOTAL GERAL DO CURSO			1200	1200	1200	3600	3000	
Aulas semanais			30	30	30	-	-	
Componentes curriculares da Formação Técnica e Profissional com aulas integralmente práticas (100% da carga horária prática – em laboratório)	1ª Série	Desenvolvimento de Jogos para <i>Web</i> I; Lógica de Programação; Operação de <i>Software</i> Aplicativo; Técnicas de Desenho e Desenvolvimento de <i>Game Art</i> I.						
	2ª Série	Desenvolvimento de Jogos para <i>Web</i> II; Linguagem de Programação I; Modelagem 3D; Programação Orientada a Objetos; Técnicas de Desenho e Desenvolvimento de <i>Game Art</i> II.						
	3ª Série	Animação 3D; Linguagem de Programação II; Marketing para Jogos Digitais; Planejamento e Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Programação de Jogos Digitais (divisão de classes em turmas); Programação para Dispositivos Móveis; Técnicas de Desenho e Desenvolvimento de <i>Game Art</i> III; Técnicas e Linguagens para Banco de Dados.						
Certificados e Diploma	1ª Série	Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de AUXILIAR EM TRATAMENTO DE IMAGENS E DOCUMENTAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS						
	1ª + 2ª Séries	Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de PROGRAMADOR MULTIMÍDIA						
	1ª + 2ª + 3ª Séries	Habilitação Profissional de TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS						
Observações	Trabalho de Conclusão de Curso: 120 horas. Horas-aula de 50 minutos (a carga horária não contempla o intervalo).							
Data:			Homologação:					
____/____/____			____/____/____					
DIRETOR DE ETEC (assinatura e carimbo)			SUPERVISOR EDUCACIONAL (assinatura e carimbo)					