

**Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza**  
**Governo do Estado de São Paulo**  
**Rua dos Andradas, 140 – Santa Ifigênia – CEP: 01208-000 – São Paulo – SP**

**MATRIZ CURRICULAR**

<b>Eixo Tecnológico</b>	<b>INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO</b>	<b>Habilitação Profissional de TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS (2,5)</b>	<b>Plano de Curso</b>	<b>246</b>
-------------------------	---------------------------------	---	-----------------------	------------

Lei Federal n.º 9394, de 20-12-1996; Resolução CNE/CEB n.º 1, de 5-12-2014; Resolução CNE/CEB n.º 6, de 20-9-2012; Resolução SE n.º 78, de 7-11-2008; Decreto Federal n.º 5154, de 23-7-2004.  
 Plano de Curso aprovado pela Portaria Cetec – 738, de 10-9-2015, publicada no Diário Oficial de 11-9-2015 – Poder Executivo – Seção I – página 53.

MÓDULO I				MÓDULO II				MÓDULO III			
Componentes Curriculares	Carga Horária (Horas-aula)			Componentes Curriculares	Carga Horária (Horas-aula)			Componentes Curriculares	Carga Horária (Horas-aula)		
	Teoria	Prática	Total		Teoria	Prática	Total		Teoria	Prática	Total
I.1 – Projeto de Jogos I	50	00	50	II.1 – Linguagem de Programação I	00	100	100	III.1 – Linguagem de Programação II	00	100	100
I.2 – Matemática para Computação Gráfica	50	00	50	II.2 – Programação Orientada a Objetos	00	100	100	III.2 – Programação para Dispositivos Móveis	00	100	100
I.3 – Lógica de Programação	00	100	100	II.3 – Desenvolvimento de Jogos para Web II	00	50	50	III.3 – Desenvolvimento de Jogos para Web III	00	50	50
I.4 – Operação de Software Aplicativo	00	50	50	II.4 – Modelagem 3D	00	50	50	III.4 – Técnicas e Linguagens para Banco de Dados	00	50	50
I.5 – Desenvolvimento de Jogos para Web I	00	50	50	II.5 – Desenvolvimento de Game Art II	00	50	50	III.5 – Animação 3D	00	50	50
I.6 – Técnicas de Desenho Básico	50	00	50	II.6 – Computação Gráfica	00	50	50	III.6 – Comunicação e Marketing para Jogos Digitais	50	00	50
I.7 – Desenvolvimento de Game Art I	00	50	50	II.7 – Projeto de Jogos II	50	00	50	III.7 – Ética e Cidadania Organizacional	50	00	50
I.8 – Inglês Instrumental	50	00	50	II.8 – Planejamento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Programação de Jogos Digitais	50	00	50	III.8 – Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Programação de Jogos Digitais	00	50	50
I.9 – Linguagem, Trabalho e Tecnologia	50	00	50								
<b>TOTAL</b>	<b>250</b>	<b>250</b>	<b>500</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>400</b>	<b>500</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>400</b>	<b>500</b>
<b>MÓDULO I</b> Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de <b>AUXILIAR EM TRATAMENTO DE IMAGENS E DOCUMENTAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS</b>				<b>MÓDULOS I + II</b> Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de <b>PROGRAMADOR MULTIMÍDIA</b>				<b>MÓDULOS I + II + III</b> Habilitação Profissional de <b>TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS</b>			
<b>Total da Carga Horária Teórica</b>	450 horas-aula			<b>Trabalho de Conclusão de Curso</b>	120 horas						
<b>Total da Carga Horária Prática</b>	1050 horas-aula			<b>Estágio Supervisionado</b>	Este curso não requer Estágio Supervisionado.						