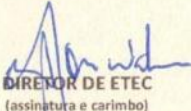
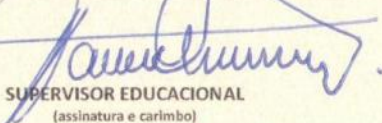
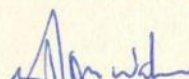
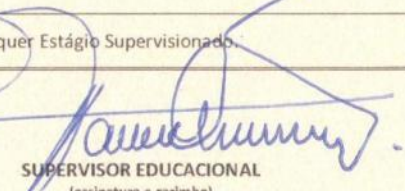


MATRIZ CURRICULAR – 1º SEMESTRE DE 2016

Unidade Escolar	Etec Paulino Botelho			Código	091	Município	São Carlos				
Eixo Tecnológico	INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO			Habilitação Profissional de TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS (2,5)							
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 – 1º semestre de 2016				MÓDULO II – 2º semestre de 2016				MÓDULO III – 1º semestre de 2017			
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	II.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								
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			
Total da Carga Horária Teórica		450 horas-aula		Trabalho de Conclusão de Curso		120 horas					
Total da Carga Horária Prática		1050 horas-aula		Estágio Supervisionado		Este curso não requer Estágio Supervisionado.					
Data: 21 / 12 / 2015				Homologação: 04 / 12 / 2015							
 DIRETOR DE ETEC (assinatura e carimbo)				 SUPERVISOR EDUCACIONAL (assinatura e carimbo)							


DIRETOR DE ETEC
(assinatura e carimbo)

Aparecido Sedi Moriwaki
RG: 7.217.580-1
Diretor de Escola


SUPERVISOR EDUCACIONAL
(assinatura e carimbo)

Geraldo José Sant'Anna
Centro Paula Souza - CETEC
Supervisor Educacional - Gestão Pedagógica
Região - São José do Rio Preto