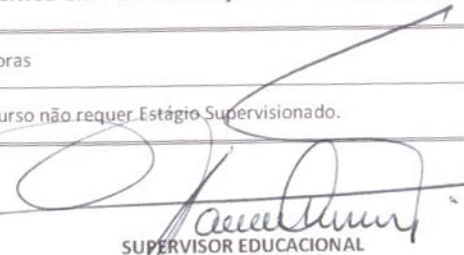
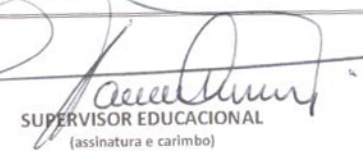


MATRIZ CURRICULAR – 1º SEMESTRE DE 2015

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 SE n.º 78, de 7-11-2008; Resolução CNE/CEB n.º 4, de 6-6-2012, e Resolução n.º 6, de 20-9-2012; Decreto Federal n.º 5154, de 23-7-2004; Indicação CEE 8/2000. Plano de Curso aprovado pela Portaria Cetec – 181, de 26-9-2013, publicada no Diário Oficial de 27-9-2013 – Poder Executivo – Seção I – página 40.												
MÓDULO I – 1º semestre de 2015				MÓDULO II – 2º semestre de 2015				MÓDULO III – 1º semestre de 2016				
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: 16/12/14				Homologação: 25/11/2014								
 DIRETOR DE ETEC (assinatura e carimbo)				 SUPERVISOR EDUCACIONAL (assinatura e carimbo)								

Aparecido Sedi Moriwaki

RG: 7.217.580-1

Diretor de Escola

Unidade de Ensino Médio e Técnico
Grupo de Formulação e Análises Curriculares (GFAC)