

**SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO  
CONSELHO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO  
RESOLUÇÃO CEE Nº 4.119/2015**

**Renova a aprovação para a oferta do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais, Eixo Tecnológico Informação e Comunicação, no CEET Vasco Coutinho, e dá outras providências.**

**O PRESIDENTE DO CONSELHO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO DO ESPÍRITO SANTO**, no uso de suas atribuições legais e considerando os termos do Parecer CEE n.º 4.531/2015 (Processo CEE n.º 438/2014), aprovado na Sessão Plenária do dia 04-02-2015,

**RESOLVE:**

**Art. 1º** Renovar a aprovação para a oferta do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais, Eixo Tecnológico Informação e Comunicação, com 75 (setenta e cinco) vagas iniciais semestrais, distribuídas em turmas de até 25 (vinte e cinco) estudantes cada uma, nos turnos diurno e noturno, pelo período de 03 (três) anos, a partir de fevereiro de 2015, no Centro Estadual de Educação Técnica Vasco Coutinho, situado na Rua Luciano das Neves, s/n.º, Bairro Centro, município de Vila Velha, ES, mantido pelo Governo Estadual.

**Art. 2º** Aprovar as alterações na Organização Curricular do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais, Eixo Tecnológico Informação e Comunicação, conforme quadro anexo a esta Resolução.

Vitória, 19 de fevereiro de 2015.

**ARTELÍRIO BOLSANELLO**  
**Presidente do CEE**

Homologo  
Em 19 de fevereiro de 2015.

**HAROLDO CORRÊA ROCHA**  
**Secretário de Estado da Educação**

**ANEXO À RESOLUÇÃO CEE Nº 4.119/2015**

***Turno Diurno***

<b>Módulo I</b>	
<b>COMPONENTE CURRICULAR</b>	<b>CH</b>
Modelagem 3D	100
Lógica de Programação	120
Game <i>Design</i>	80
<i>Design</i> de Interface Gráfica	40
Prototipação	60
<b>Total</b>	<b>400</b>
<b>Módulo II</b>	
<b>COMPONENTE CURRICULAR</b>	<b>CH</b>
Programação Orientada a Objetos	80
Animação 3D	60
Programação 3D	80
Inglês Técnico para Jogos	40
Projeto e Produção de Jogos	40
Desenvolvimento de Jogos <i>Web</i>	100
<b>Total</b>	<b>400</b>
<b>Módulo III</b>	
<b>COMPONENTE CURRICULAR</b>	<b>CH</b>
Programação Multijogador para Jogos	80
Inteligência Artificial Aplicada a Jogos	40
Banco de Dados e Projeto de Jogos	80
Sonorização	40
Projeto e Publicação de Jogos	40
Empreendedorismo e Gestão de Projetos	40
Novas Tecnologias	80
<b>Total</b>	<b>400</b>
<b>TOTAL DO CURSO</b>	<b>1.200</b>

*Turno Noturno*

<b>MÓDULO I</b>	
<b>COMPONENTE CURRICULAR</b>	<b>CH</b>
Lógica de Programação	120
Prototipação	60
Game <i>design</i>	80
<i>Design</i> de Interface Gráfica	40
<b>Total</b>	<b>300</b>
<b>MÓDULO II</b>	
<b>COMPONENTE CURRICULAR</b>	<b>CH</b>
Programação Orientada a Objetos	80
Modelagem 3D	100
Inglês Técnico para Jogos	40
Programação 3D	80
<b>Total</b>	<b>300</b>
<b>MÓDULO III</b>	
<b>COMPONENTE CURRICULAR</b>	<b>CH</b>
Projeto e Produção de Jogos	40
Programação Multijogador para Jogos	80
Empreendedorismo e Gestão de Projetos	40
Desenvolvimento de Jogos <i>Web</i>	100
Sonorização	40
<b>Total</b>	<b>300</b>
<b>Módulo IV</b>	
<b>COMPONENTE CURRICULAR</b>	<b>CH</b>
Projeto e Publicação de Jogos	40
Novas Tecnologias	80
Inteligência Artificial Aplicada a Jogos	40
Animação 3D	60
Banco de Dados e Projeto de Jogos	80
<b>Total</b>	<b>300</b>
<b>TOTAL DO CURSO</b>	<b>1.200</b>