

**SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
CONSELHO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO
RESOLUÇÃO CEE-ES Nº. 9.304/2026**

Aprova a oferta do Curso Técnico em Desenvolvimento de Jogos Digitais, em caráter experimental, Eixo Tecnológico de Informação e Comunicação, no Centro Estadual de Educação Técnica 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-ES nº. 9.789/2026 (Processo E-Docs nº. 2025-4CJ0C/CEE-ES nº. 009/2026), aprovado na Sessão Plenária do dia 10-03-2026, com fundamento na Resolução CEE-ES nº. 3.777/2014,

RESOLVE:

Art. 1º Aprovar a oferta do Curso Técnico em Desenvolvimento de Jogos Digitais, em caráter experimental, Eixo Tecnológico de Informação e Comunicação nas formas concomitante e subsequente, ministrado na modalidade presencial, com 60 (sessenta) vagas iniciais semestrais, distribuídas em 03 (três) turmas de até 20 (vinte) estudantes cada uma, nos turnos matutino, vespertino e noturno, no Centro Estadual de Educação Técnica Vasco Coutinho, situado na Avenida Luciano das Neves, s/nº., Bairro Centro, município de Vila Velha, ES, mantido pelo Governo do Estado do Espírito Santo, pelo período de 03 (três) anos, a partir de 03 de fevereiro de 2026.

Parágrafo único. A Organização Curricular do curso citado no *caput* está anexa a esta Resolução.

Vitória, ES, 06 de abril de 2026.

ARTELÍRIO BOLSANELLO
Presidente do CEE-ES

Homologo
Em 06 de abril de 2026.

ANDRÉA GUZZO PEREIRA
Secretária de Estado da Educação - Respondendo

ANEXO À RESOLUÇÃO CEE-ES N.º. 9.304/2026

TÉCNICO EM DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS-TURNO DIURNO

Componentes Curriculares do Módulo I	Nº. de Aulas Semanais	Carga Horária
Criação de Personagens e Animação 2D	02	40h
Design de Interface Gráfica	03	60h
Game Design	04	80h
Lógica de Programação para Jogos	06	120h
Modelagem 3D	05	100h
Subtotal	20	400h
Componentes Curriculares do Módulo II	Nº. de Aulas Semanais	Carga Horária
Animação 3D	04	80h
Desenvolvimento de Portfólio Digital	02	40h
Ética e Legislação de Jogos	02	40h
Inglês Técnico para Jogos	02	40h
Programação em Motor de Jogos	04	80h
Programação Orientada a Objetos para Jogos	02	40h
Projeto e Produção de Jogos Mobile	02	40h
Sonorização de Jogos	02	40h
Subtotal	20	400h
Componentes Curriculares do Módulo III	Nº. de Aulas Semanais	Carga Horária
Banco de Dados para Jogos	02	40h
Empreendedorismo Digital	02	40h
Finalização de Arte em Motor para Jogos	02	40h
Inteligência Artificial Aplicada a Jogos	03	60h
Novas Tecnologias	02	40h
Programação Multijogador para Jogos	04	80h
Projeto e Publicação de Jogos	03	60h
Publicidade para Jogos Novas Tecnologias 2 40h Programação Multijogador para Jogos 4 80h Projeto e Publicação de Jogos 3 60h Publicidade para Jogos	02	40h
Subtotal	20	400h
Estágio Supervisionado Não Obrigatório	-	
Carga Horária Total do Curso	1.200h	

TURNO NOTURNO

Componentes Curriculares do Módulo I	Nº. de Aulas Semanais	Carga Horária
Criação de Personagens e Animação 2D	02	40h
Design de Interface Gráfica	03	60h
Game Design	04	80h
Lógica de Programação para Jogos	06	120h
Subtotal	15	300h
Componentes Curriculares do Módulo II	Nº de Aulas Semanais	Carga Horária
Inglês Técnico para Jogos	02	40h
Modelagem 3D	05	100h
Programação em Motor de Jogos	04	80h
Projeto e Produção de Jogos Mobile	02	40h
Sonorização de Jogos	02	40h
Subtotal	15	300h
Componentes Curriculares do Módulo III	Nº. de Aulas Semanais	Carga Horária
Animação 3D	04	80h
Desenvolvimento de Portfólio Digital	02	40h
Ética e Legislação de Jogos	02	40h
Inteligência Artificial Aplicada a Jogos	03	60h
Novas Tecnologias	02	40h
Programação Orientada a Objetos para Jogos	02	40h

Subtotal	15	300h
Componentes Curriculares do Módulo III	Nº. de Aulas Semanais	Carga Horária
Banco de Dados para Jogos	02	40h
Empreendedorismo Digital	02	40h
Finalização de Arte em Motor para Jogos	02	40h
Programação Multijogador para Jogos	04	80h
Projeto e Publicação de Jogos	03	60h
Publicidade para Jogos	02	40h
Subtotal	15	300h
Estágio Supervisionado Não Obrigatório	-	
Carga Horária Total do Curso	1.200h	