

**SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
CONSELHO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO
RESOLUÇÃO CEE-ES Nº 5.224/2019**

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.

A PRESIDENTE DO CONSELHO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO DO ESPÍRITO SANTO, no uso de suas atribuições legais e considerando os termos do Parecer CEE/ES nº. 5.574/2019 (Processo CEE-ES nº. 419/2017/SEP nº. 80429653), aprovado na Sessão Plenária do dia 12-03-2019, com fundamento na Resolução CEE-ES nº. 3.777/2014,

RESOLVE:

Art. 1º Renovar a aprovação para a oferta do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais, Eixo Tecnológico Informação e Comunicação, na forma concomitante e subsequente, ministrado na modalidade presencial, 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 1º de janeiro de 2020, 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.

Parágrafo único. As Organizações Curriculares do curso citado no *caput* estão anexadas a esta Resolução.

Art. 2º A forma subsequente de curso é ofertada e desenvolvida em turma (s) exclusiva (s) a quem já tenha concluído o ensino médio.

Vitória, ES, 06 de maio de 2019.

MARIA JOSÉ CERUTI NOVAES
Presidente do CEE

Homologo
Em 06 de maio de 2019.

VITOR AMORIM DE ANGELO
Secretário de Estado da Educação

ANEXO À RESOLUÇÃO CEE-ES Nº. 5.224/2019

Turno Diurno

MÓDULOS	COMPONENTES CURRICULARES	C.H. Aula	C.H.
MÓDULO I	Design de Interface Gráfica	3	60
	Game Design	4	80
	Lógica de Programação para Jogos	6	120
	Modelagem 3D	5	100
	Prototipação para Jogos	2	40
TOTAL		20	400
MÓDULO II	Animação 3D	4	80
	Desenvolvimento de Portfólio Web	2	40
	Inglês Técnico para Jogos	2	40
	Programação 3D para Jogos	4	80
	Programação Orientada a Objetos aplicada a Jogos	4	80
	Projeto e Produção de Jogos	2	40
	Banco de Dados e Projeto de Jogos	2	40
TOTAL		20	400
MÓDULO III	Empreendedorismo e Gestão de Projetos	2	40
	Ética e Legislação de Jogos	2	40
	Finalização de Arte em Ambiente 3D	2	40
	Inteligência Artificial Aplicada a Jogos	3	60
	Novas Tecnologias	2	40
	Programação Multijogador para Jogos	4	80
	Projeto e Publicação de Jogos	3	60
	Sonorização de Jogos	2	40
TOTAL		20	400
TOTAL DO CURSO		1.200	
Estágio Supervisionado não obrigatório			

Turno Noturno

MÓDULOS	COMPONENTES CURRICULARES	C.H. Aula	C.H.
MÓDULO I	Design de Interface Gráfica	3	60
	Game Design	4	80
	Lógica de Programação para Jogos	6	120
	Prototipação para Jogos	2	40
TOTAL		15	300
MÓDULO II	Inglês Técnico para Jogos	2	40
	Modelagem 3D	5	100
	Programação 3D para Jogos	4	80
	Programação Orientada a Objetos aplicada a Jogos	4	80
TOTAL		15	300
MÓDULO III	Animação 3D	4	80
	Banco de Dados e Projeto de Jogos	2	40
	Empreendedorismo e Gestão de Projetos	2	40
	Inteligência Artificial Aplicada a Jogos	3	60
	Novas Tecnologias	2	40
	Projeto e Produção de Jogos	2	40
TOTAL		15	300
MÓDULO IV	Desenvolvimento de Portfólio Web	2	40
	Ética e Legislação de Jogos	2	40

	Finalização de Arte em Ambiente 3D	2	40
	Programação Multijogador para Jogos	4	80
	Projeto e Publicação de Jogos	3	60
	Sonorização de Jogos	2	40
TOTAL		15	300
TOTAL DO CURSO		1.200	
Estágio Supervisionado não obrigatório			