



Homologado em 5/10/2023, DODF nº 189 de 6/10/2023, pag. 25.
Portaria nº 1034, de 5/10/2023, DODF nº 189 de 6/10/2023, pag. 25.

PARECER Nº 328/2023-CEDF

Processo SEI-GDF Nº 00080-00242108/2022-01

Interessado: **MK+ Academy Digital Entertainment Technical School**

Credencia, a contar da data da publicação da portaria oriunda do presente parecer até 31 de julho de 2028, a MK+ Academy Digital Entertainment Technical School; autoriza a oferta da Educação Profissional e Tecnológica, com o curso Técnico em Programação de Jogos Digitais, eixo tecnológico Informação e Comunicação, de forma presencial; aprova a Proposta Pedagógica, o Regimento Escolar e o Plano de Curso da instituição educacional; e dá outras providências.

I - HISTÓRICO

O presente processo, autuado em 18 de outubro de 2022, trata da solicitação de credenciamento da instituição educacional e autorização para a oferta da Educação Profissional e Tecnológica do curso Técnico em Programação de Jogos Digitais, eixo tecnológico Informação e Comunicação, de forma presencial, além de aprovação dos documentos organizacionais: Regimento Escolar, Proposta Pedagógica e Plano de Curso da MK+ Academy Digital Entertainment - Technical School, situada no SMAS SAI/SO nº 6580, Loja 134-D/E Térreo, Zona Industrial, Guará - Distrito Federal, registrada no Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica - CNPJ sob nº 30.514.373/0002-22, mantido por PRV de Moraes Cardoso Cursos Profissionalizantes Ltda., com sede no STN, Conjunto J, Loja 13/14, Térreo, Boulevard Shopping, Brasília - Distrito Federal, registrado no Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica - CNPJ sob nº 30.514.373/0001-41.

Trata-se do primeiro credenciamento da instituição educacional, que teve autorizado seu funcionamento, a título provisório e em caráter excepcional, pelo prazo de um ano, por meio da Ordem de Serviço nº 54/Suplav/SEEDF, de 27 de abril de 2023, publicada em 2 de maio de 2023, para ofertar a Educação Profissional e Tecnológica, de forma presencial, e autorização para a oferta do curso técnico de nível médio de Técnico em Programação de Jogos Digitais, eixo tecnológico Informação e Comunicação.

Registra-se que o referido processo foi pautado para discussão e deliberação na 352ª Sessão da Câmara de Educação Profissional e Tecnológica, ocorrida em 29 de agosto do corrente ano, ocasião em que esta Relatora solicitou vistas, nos termos regimentais, a fim de realizar uma análise mais profunda, considerando a necessidade de esclarecer se a instituição é uma escola técnica de entretenimento digital para a criação de jogos ou uma escola de tecnologia voltada para promoção de cursos digitais, bem como pelo caráter inovador da proposta educacional protagonizada, o que despertou a curiosidade, além de analisar as características institucionais, didático-pedagógicas e dos cursos a serem ofertados, considerando a pertinência da formação nas áreas tecnológicas e de inovação.

II - ANÁLISE



O processo foi instruído e analisado pelas equipes técnicas da Diretoria de Supervisão Institucional e Normas de Ensino - Disine/Suplav/SEEDF e do Conselho de Educação do Distrito Federal - CEDF, de acordo com o que determina a Resolução nº 2/2020-CEDF.

Os documentos institucionais e organizacionais encontram-se atualizados, são coerentes com o pleito e atendem aos termos da Resolução nº 2/2020-CEDF.

Das condições físicas da instituição educacional

A instituição apresentou Certificado de Licenciamento que contempla o parecer de viabilidade deferido para a oferta requerida, nos termos do § 1º do art. 283-A da Resolução nº 2/2022-CEDF, assim como todas as licenças concedidas.

Foi anexado aos autos o Contrato de Locação de Imóvel, o que comprova a legalidade da ocupação do imóvel.

Da inspeção *in loco*

Foram realizadas duas visitas de inspeção *in loco*, em 9 de janeiro de 2023 e 2 de fevereiro de 2023, ocasiões em que foram verificadas a estrutura físico-pedagógica e metodológica da instituição educacional, a escrituração escolar, a habilitação dos docentes, bem como foram prestadas as orientações técnicas necessárias.

A instituição educacional apresenta condições físicas satisfatórias. Os recursos didático-pedagógicos verificados durante a inspeção estão de acordo com a oferta e apresentam consonância com a Proposta Pedagógica.

A secretaria escolar é organizada, atende às normas vigentes e possui documentos e livros de registro devidamente acessíveis.

Foi constatado que se trata de edificação comercial de dois pavimentos, interligados por escada e elevador. Os ambientes escolares estão dispostos da seguinte forma:

Pavimento Térreo - Recepção; sala de atendimento; salas de aulas (laboratórios); banheiros (masculino, feminino, PCD); sala Streaming; sala de leitura; Simulador Cockpit.

1º Pavimento - Atividade administrativa da instituição.

A MK + Academy Digital Entertainment - Technical School conta com ambientes escolares mobiliados adequadamente, os quais encontram-se devidamente identificados.

(sic)

Do relatório técnico conclusivo do setor competente da SEEDF, destaca-se: “Registra-se que a instituição não iniciou seu funcionamento em desacordo com o art. 211 da Resolução nº 2/2020 - CEDF”.

Dos Pareceres Técnicos

O Parecer Técnico do Especialista da Área, referente ao Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais, aponta a seguinte recomendação: “finalizar a estrutura da biblioteca virtual”, no entanto, é favorável, com destaque para a seguinte conclusão:

Tendo em vista a visita técnica presencial às instalações da MK + ACADEMY DIGITAL ENTERTAINMENT, no que tange à análise dos recursos tecnológicos



presentes no local, sugere-se AUTORIZAR a oferta do curso técnico de nível médio de Técnico em Programação de Jogos Digitais, Eixo Tecnológico: Informação e Comunicação, presencial.

Os recursos tecnológicos, material didático, infraestrutura de laboratório e material didático informados e necessários ao funcionamento da unidade estão em consonância com os documentos organizacionais apresentados (plano de curso e/ou proposta pedagógica).

Dos Documentos Organizacionais

Da Proposta Pedagógica

1. Organizações Pedagógica e Curricular

A instituição educacional oferta a Educação Profissional e Tecnológica, de forma presencial, com organização curricular de forma concomitante e subsequente ao Ensino Médio.

É adotada a metodologia ativa, com as características principais: aluno como centro do processo, promoção da autonomia do aluno, posição do professor como mediador, orientador e facilitador do processo de ensino e aprendizagem e estímulo à problematização da realidade, à constante reflexão e ao trabalho em equipe.

2. Avaliação

A verificação do aproveitamento escolar do aluno é de forma diagnóstica, formativa e somativa, com preponderância dos aspectos qualitativos sobre os quantitativos, realização de avaliações parciais, ao longo do bimestre, que correspondem a 40%, e contemplam autoavaliação, simulação, esquemas e diagramas, e um projeto integrador que equivale a 60% da média, por meio de estudos de caso, resolução de situações-problema, demonstração, elaboração de *games*, entre outros, de cada unidade curricular.

O resultado de cada módulo é obtido pelo somatório das avaliações. A média final é obtida pelo somatório das médias de todos os módulos, perfazendo, um total de 10 pontos. O registro é realizado por meio dos conceitos "Apto", se o estudante obtiver média igual ou superior a 6,0, e "Em Processo", se o estudante obtiver média inferior a 6,0.

3. Recuperação da Aprendizagem

A recuperação é destinada ao estudante que obtiver rendimento insuficiente. É realizada por meio de uma programação prévia das atividades avaliativas, que engloba tanto os conteúdos essenciais de cada unidade curricular como o cumprimento de, no mínimo, 75% dessas atividades.

O processo prevê a recuperação paralela e a final. A média final para aprovação é obtida pelo somatório da média anual e da nota da recuperação final, dividido por dois.

O resultado é expresso por meio de conceito. É considerado aprovado o estudante que obtiver o conceito "APTO", que corresponde à nota 6,0.

Do Plano de Curso

Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais



Eixo Tecnológico: Informação e Comunicação

Oferta: Presencial

Forma de desenvolvimento: concomitante e subsequente ao Ensino Médio

Qualificação Profissional: Programador de Jogos para Web

Programador de Jogos Eletrônicos

Habilitação Profissional: Técnico em Programação de Jogos Digitais

O Plano de Curso possui parecer favorável do especialista e está em conformidade com o Catálogo Nacional de Cursos Técnicos - CNCT e com o art. 207 da Resolução nº 2/2020-CEDF e demais legislação vigente específica para Educação Profissional e Tecnológica de Nível Médio, com os seguintes destaques:

1. Requisitos para ingresso

As condições para ingresso do estudante no curso bem como os documentos que deverão ser apresentados no ato da matrícula estão detalhados no respectivo Plano de Curso.

2. Organização Curricular

A organização curricular está estruturada de acordo com o Catálogo Nacional de Cursos Técnicos - CNCT, em regime modular, com a carga horária total de 1.000 horas, de forma presencial, concomitante e/ou subsequente ao Ensino Médio ou o equivalente, conforme quadro-resumo da matriz curricular.

Registra-se que, para o desenvolvimento dos 20% da carga horária em atividades não presenciais,

serão utilizados ambientes virtuais de aprendizagem, tais como Google Classroom, por meio dos quais são disponibilizados materiais didáticos que privilegiam diferentes linguagens e formatos, imprescindíveis para o desenvolvimento de aulas síncronas e assíncronas, sob a mediação dos professores, que serão desenvolvidas na própria plataforma por meio de: Formulários eletrônicos, Blogs, Podcasts, Chats, Simuladores e Realidade Virtual, dentre outros.

O Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais, conforme detalhado no Plano de Curso e no quadro-resumo da matriz curricular anexo, está organizado em três módulos, com duas saídas intermediárias:

- Módulo I - Qualificação Profissional em Programador de Jogos para Web, com carga horária de 300 horas;
- Módulo II- Qualificação Profissional em Programador de Jogos Eletrônicos, com carga horária de 300 horas.

O Curso Técnico não prevê a realização de estágio supervisionado, porém, oferece vivências diversas em sua área de formação que possibilitam a articulação entre teoria e prática, no desenvolvimento de jogos digitais.



Sendo assim, a Prática Profissional está integrada à carga horária mínima, desenvolvida ao longo do curso e vinculada à teoria, por meio da realização de projetos integradores e demais atividades práticas avaliadas, considerando critérios informados aos estudantes, tais como: domínio do conteúdo, adequação da linguagem, utilização dos recursos tecnológicos, apresentação, criatividade, aplicabilidade, dentre outros.

O aproveitamento de estudos, de conhecimentos ou de experiências anteriores segue os critérios detalhados no Plano de Curso.

3. Critérios de Certificação de Estudos e Diplomação do Egresso

Os cursos atendem às propostas do Catálogo Nacional de Cursos Técnicos - CNCT para o respectivo egresso. É conferido ao estudante o diploma de Técnico, conforme o curso e o eixo tecnológico, observada a comprovação de conclusão do Ensino Médio ou o equivalente, bem como a conclusão de todos os módulos.

Ao concluir o(s) módulo(s) referente(s) à(s) saída(s) intermediária(s), o estudante fará jus ao certificado da respectiva qualificação profissional.

Do Regimento Escolar

O Regimento Escolar contém 103 artigos e 38 páginas, está em consonância com a Proposta Pedagógica e atende aos itens do art. 200 da Resolução nº 2/2020-CEDF.

O documento apresenta-se de forma estruturada, regulamenta as ações da instituição educacional e contempla as organizações administrativa, didática, pedagógica e disciplinar, de acordo com a legislação vigente.

III - CONCLUSÃO

Diante do exposto e dos elementos de instrução do processo, o parecer é por:

- a) credenciar, a contar da data da publicação da portaria oriunda do presente parecer até 31 de julho de 2028, a MK+ Academy Digital Entertainment-Technical School, situada no SMAS SAI/SO nº 6580, Loja 134-D/E Térreo, Zona Industrial, Guará - Distrito Federal, registrada no Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica - CNPJ sob nº 30.514.373/0002-22, mantida por PRV de Moraes Cardoso Cursos Profissionalizantes Ltda, registrado no Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica - CNPJ sob nº 30.514.373/0001-41, com sede no STN, Conjunto J, Loja 13/14, Térreo, Boulevard Shopping, Brasília - Distrito Federal;
- b) autorizar a oferta da Educação Profissional e Tecnológica com o curso Técnico em Programação de Jogos Digitais, eixo tecnológico Informação e Comunicação, de forma presencial;
- c) aprovar a Proposta Pedagógica da instituição educacional;
- d) aprovar o Regimento Escolar da instituição educacional;



GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL
SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO DO DISTRITO FEDERAL
CONSELHO DE EDUCAÇÃO DO DISTRITO FEDERAL



- e) aprovar o Plano de Curso do curso Técnico em Programação de Jogos Digitais, de forma presencial, incluindo o quadro-resumo da matriz curricular, que constitui o anexo único do presente parecer;
- f) determinar a inclusão do curso técnico ora aprovado no Sistema Nacional de Informações da Educação Profissional e Tecnológica - Sistec/MEC, para fins de validade nacional;
- g) cessar os efeitos da Ordem de Serviço nº 54/Suplav/SEEDF, de 27 de abril de 2023;
- h) reforçar a responsabilidade da mantenedora da instituição educacional de conservar atualizado o Certificado de Licenciamento, com todas as licenças concedidas pelos órgãos competentes, o qual deve estar exposto em local apropriado, para conhecimento de toda a comunidade escolar.

É o Parecer.

Sala Helena Reis - CEDF, Brasília, 26 de setembro de 2023.

SIMONE PEREIRA COSTA BENCK
Conselheira-Relatora

Aprovado na CEPT
em 26/9/2023.

JOSÉ HÉLIO TORRES LARANJEIRA
Presidente da Câmara de Educação Profissional e Tecnológica
do Conselho de Educação do Distrito Federal



ANEXO ÚNICO DO PARECER Nº 328/2023-CEDF QUADRO-RESUMO DA MATRIZ CURRICULAR

Instituição Educacional: MK+ Academy Digital Entertainment – Technical School								
Curso: Técnico em Programação de Jogos Digitais								
Eixo Tecnológico: Informação e Comunicação								
Oferta: Forma Presencial								
MÓDULOS	UNIDADES CURRICULARES	CARGA HORÁRIA (HORA)						TOTAL
		Teórica		Prática Laboratorial		Prática Profissional		
		Pres.	EaD	Real	Sim.	Real	Sim.	
I	Animação I	10	-	10	10	5	5	40
	Criação, Ilustração e Edição	10	-	10	5	5	10	40
	Enredo, Narrativa e Roteiro	5	5	10	5	-	5	30
	Game Design	10	10	20	10	5	5	60
	Lógica de Programação	15	-	10	15	-	-	40
	Modelagem 3D - Inorgânica	10	-	10	10	5	5	40
	Pintura Digital	10	5	15	5	5	10	50
	Carga Horária do Módulo I	70	20	85	60	25	40	300
Saída Intermediária - Programador de Jogos para Web								
II	Animação II - Esqueletos e Rigging	10	5	10	5	10	20	60
	Engine e Programação Orientada a Objetos	10	10	20	10	-	10	60
	Estrutura de Dados	15	10	10	5	5	10	55
	Level Design e Progressão do Jogo	10	-	10	10	5	5	40
	Low Polys, Materiais e Texturização	10	-	10	5	10	15	50
	Modelagem 3D - Orgânica	10	-	10	5	5	5	35
	Carga Horária do Módulo II	65	25	70	40	35	65	300
Saída Intermediária - Programador de Jogos Eletrônicos								
III	Efeitos Sonoros e Mixagem	10	5	10	5	5	5	40
	Engine e Programação Avançada	25	25	15	10	10	5	90
	Escultura 3D e Retopologia	15	10	10	10	5	-	50
	Interface de Usuário - UI	10	10	5	5	-	10	40
	Marketing de Jogos	20	10	5	5	-	10	50
	Mecânicas	10	5	10	5	5	5	40
	Pós-produção e Publicação de Jogo Autoral	10	20	10	5	35	10	90
	Carga Horária do Módulo III	100	85	65	45	60	45	400
TOTAL DA CARGA HORÁRIA (horas)		235	130	220	145	120	150	1.000
Observações:								
1. Turno e horário das aulas: - Matutino: 8h às 12h15. - Vespertino: 14h às 18h15. - Noturno: 18h15 às 22h30.								
2. Duração do módulo-aula: 60 minutos.								
3. Duração do intervalo: 15 minutos.								
4. Ao concluir o Módulo I, é conferida a certificação intermediária em Programador de Jogos para Web.								
5. Ao concluir os Módulos I e II, é conferida a certificação intermediária em Programador de Jogos Eletrônicos.								