



GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL
SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO
Conselho de Educação do Distrito Federal

Homologado em 22/12/2016, DODF nº 241, de 23/12/2016, p. 9.
Portaria nº 457, de 23/12/2016, DODF nº 242, de 26/12/2016, p. 223.

*PARECER Nº 223/2016-CEDF

Processo nº 084.000572/2016

Interessado: Centro de Ensino Médio Integrado à Educação Profissional do Gama

Credencia, por delegação de competência, para a oferta de educação a distância, a contar da data de publicação da portaria oriunda do presente parecer até 31 de julho de 2021, o Centro de Ensino Médio Integrado à Educação Profissional do Gama; autoriza a oferta do curso técnico de nível médio de Técnico em Programação de Jogos Digitais, eixo tecnológico Informação e Comunicação, na modalidade a distância; aprova o Plano de Curso, referente ao curso técnico de nível médio de Técnico em Programação de Jogos Digitais; aprova o Projeto Político Pedagógico da instituição educacional, e dá outras providências.

I – HISTÓRICO – No presente processo de interesse do Centro de Ensino Médio Integrado à Educação Profissional do Gama, situado na EQ 4/10, AE E, Setor Sul, Gama - Distrito Federal, mantido pela Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal, a Direção requer o credenciamento para oferta do curso técnico de nível médio de Técnico em Programação de Jogos Digitais, eixo tecnológico Informação e Comunicação, na modalidade a distância, fls. 1 e 168.

O Centro de Ensino Médio Integrado à Educação Profissional do Gama, criado pela Portaria nº 94/SEDF, de 15 de março de 2006, oferece o curso técnico de nível médio de Técnico em Informática integrado ao Ensino Médio, conforme os seguintes atos legais:

- Portaria nº 149/SEDF, de 5 de maio de 2006, com fulcro no Parecer nº 277/2005-CEDF, que autoriza a oferta do ensino médio integrado à educação profissional técnica de nível médio, curso Técnico em Informática, aprova o Plano de Curso incluindo a matriz curricular (fl. 154).
- Portaria nº 202/SEDF, de 7 de dezembro de 2012, com base no Parecer nº 221/2012-CEDF, que aprova o Plano de Curso do curso técnico de nível médio de Técnico em Informática integrado ao Ensino Médio, eixo tecnológico Informação e Comunicação, incluindo a matriz curricular.

Embora o artigo 100 da Resolução nº 1/2012-CEDF disponha que “as instituições educacionais do Sistema de Ensino do Distrito Federal criadas por ato próprio do Poder Público estão automaticamente credenciadas.”, para a educação a distância, a disposição citada não se aplica, em face de o artigo 79 da mesma Resolução. Portanto, o Centro de Ensino Médio Integrado à Educação Profissional do Gama deve ser credenciado para a oferta de educação a distância, nos termos do referido artigo, *in verbis*:



GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL
SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO
Conselho de Educação do Distrito Federal

2

Art. 79. O credenciamento de instituições para oferta de educação a distância - EAD no Distrito Federal é de responsabilidade do Sistema de Ensino do Distrito Federal por delegação de competência do Poder Público Federal, após deliberação do Conselho de Educação do Distrito Federal.

§ 1º O credenciamento de instituição para oferta de cursos ou programas a distância tem prazo de validade de até 5 (cinco) anos, podendo a instituição educacional ser reconhecida por até 5 (cinco) anos.

II – ANÁLISE – O processo foi analisado e instruído pela equipe técnica da Coordenação de Supervisão, Normas e Informações do Sistema de Ensino - Cosie/Suplav/SEDF, em consonância com a Resolução nº 1/2012-CEDF e legislação específica vigente.

Dos documentos constantes do Processo nº 084-000572/2016, destacam-se:

- Requerimentos, fls. 1 e 168.
- Análise do Plano de Curso, 174 a 191.
- Plano de Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais, versão final, fls. 194 a 259.
- Parecer de Especialista de Educação a Distância, fl. 260.
- Parecer de Especialista do Eixo Tecnológico do Curso, fls. 261 a 262.
- Relatório de Supervisão *in loco*, fl. 263.
- Parecer Técnico Profissional nº 37/2016 – GIPEP, fl. 265 e verso.
- Relatório Conclusivo da Cosie/Suplav/SEDF, fls. 266.
- Projeto Político Pedagógico, fls. 268 a 282.
- Regimento Escolar, fls. 283 a 291.

Registra-se que o Projeto Político Pedagógico, após análise pela equipe técnica deste Conselho, foi devidamente instruído e diligenciado, resultando na versão final acostada às fls. 268 a 282.

Foi realizada visita de supervisão, *in loco*, em 29 de novembro de 2016, por equipe técnica da Cosie/Suplav/SEDF, fl. 263, quando foram verificadas as condições da instituição educacional para o oferta de curso técnico de educação profissional na modalidade de educação a distância. Foram realizados os seguintes registros:

Foi apresentada a infraestrutura do CEMI Gama: salas de aula, laboratórios, biblioteca e demais dependências conforme especificado no Plano de Curso. Foi identificada a sala de informática/laboratório que está à disposição do curso [...], sala de tutoria e demais ambientes. (*sic*)

[...]

A Secretaria Escolar do CEMI Gama funciona em acordo com as normas de escrituração utilizadas pela rede pública de ensino do DF. Ressalta-se que a unidade escolar possui salas amplas e arejadas, [...], contudo, faz-se necessário registrar a necessidade de renovação das carteiras escolares para melhor acomodação dos estudantes. (fl. 263)



GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL
SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO
Conselho de Educação do Distrito Federal

3

Do Parecer Técnico Profissional nº 37/2016 – GIPEP, fl. 265 e verso, emitido por engenheiro indicado pela Cosie/Suplav/SEDF, após vistoria de inspeção realizada em 29 de novembro de 2016, objetivando analisar a adequação das instalações físicas para a oferta pleiteada, conclui-se que o Centro de Ensino Médio Integrado à Educação Profissional do Gama encontra-se apto para o funcionamento.

O Parecer de Especialista do eixo tecnológico informação e comunicação, fls. 261 a 262, descreve a análise realizada, que aponta à seguinte conclusão:

Os conteúdos curriculares são adequados e suficientes para conduzir ao perfil que o aluno deve atingir ao final do curso. Estão previstas atividades em quantidade e tipo suficientes para garantir o bom aproveitamento do aluno e o acompanhamento de seu desenvolvimento.

O Parecer de Especialista de educação a distância, fls. 260, registra que a presente avaliação foi feita por meio de visita presencial à instituição educacional, na qual foi identificada a seguinte situação:

A plataforma virtual a ser utilizada ainda não se encontra disponível para ser avaliada. O Diretor da instituição assegurou que a SEEDF está envidando as gestões necessárias para o pleno funcionamento, com base nos moldes de outras já existentes na Rede pública de Ensino do DF, devidamente adequadas e suficientes para a realização de cursos na modalidade Educação a Distância. (fl. 260)

Do Projeto Político Pedagógico, fls. 268 a 282.

O Projeto Político Pedagógico atende ao artigo 174 da Resolução nº 1/2012-CEDF e atende à legislação e às normas vigentes.

A instituição educacional tem como missão: “[...] uma formação humanística e integral para que, além de técnicos, os profissionais sejam cidadãos críticos, imparciais e reflexivos, aptos a intuir, agir e operar em sua realidade, explorando o uso dos métodos, técnicas e das tecnologias com responsabilidade social.” (fl. 275)

Quanto à organização pedagógica, registra-se que a instituição educacional oferta a educação profissional técnica de nível médio integrada ao ensino médio, presencial, e educação profissional técnica de nível médio na modalidade a distância, observada a legislação educacional e as legislações específicas vigentes, fl. 277.

A infraestrutura, contendo as instalações físicas, equipamentos, materiais didático pedagógicos, biblioteca ou sala de leitura, laboratórios, pessoal docente, de serviços especializados e de apoio, encontra-se devidamente detalhada no documento, fls. 278 a 281.

A gestão administrativa e pedagógica, fl. 282, está contemplada, registrando a adesão da instituição educacional aos princípios da Gestão Democrática.



GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL
SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO
Conselho de Educação do Distrito Federal

4

Do Plano de Curso.

O Plano de Curso do curso técnico de nível médio de Técnico em Programação de Jogos Digitais, eixo tecnológico informação e comunicação, fls. 194 a 254, contempla a legislação vigente e está em consonância com o artigo 62 da Resolução nº 1/2012-CEDF. O referido documento foi analisado e instruído pela equipe técnica da Cosie/Suplav/SEDF, fls. 174 a 191, nos termos do artigo 60 da referida Resolução.

1. Justificativa do Curso, fls. 200 a 202: De forma resumida, a justificativa centra-se nos seguintes tópicos:

- Atendimento à demanda atual da sociedade que vive a Era da Informação, fl. 200.
- Grande demanda do mercado por profissionais capacitados em uso de softwares está mais evidente em todos os setores de desempenho empresarial, em diversas áreas, com o crescimento do mercado de *videogames*, fl. 200.
- O fato da instituição educacional já ofertar curso no mesmo eixo tecnológico, o que facilita a implantação e gestão do novo curso, fl. 201.
- A existência de possibilidade de verticalização para o curso em instituições de ensino superior, fl. 201.

2. Objetivo do Curso, fls. 203 a 204: O objetivo geral proposto é assim expresso:

O Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais tem por objetivo formar profissionais qualificados, criativos, inovadores e empreendedores, capazes de desenvolver atividades além das funções típicas da área de informática como programação e operação de programas, seguindo os padrões de qualidade e produtividade requeridos pela natureza do trabalho do técnico. (fl. 203)

3. Metodologia adotada, fls. 203 a 204:

As competências estabelecidas como necessárias para a formação profissional serão trabalhadas em plataforma de aprendizagem a distância baseada em software livre (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment/ Ambiente Modular de Aprendizagem Dinâmica Orientada a Objetos), em aulas presenciais e em aulas práticas em laboratórios, com trabalhos individuais, por meio de visitas técnicas, em estudos de casos, em seminários, participação de fóruns e chats na plataforma on-line e também leituras de livros e apostilas impressos e virtuais. (*sic*) (fl. 203)

No mesmo item, constam as formas de produção e veiculação do curso, fl. 205, que assinalam a apresentação dos conteúdos, a elaboração do material didático e a utilização do Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem - AVEA:



GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL
SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO
Conselho de Educação do Distrito Federal

5

Os conteúdos serão apresentados aos estudantes de duas formas: materiais impressos e aulas virtuais. Os materiais impressos deverão trazer conteúdo completo para que o educando possa estudar, conhecer os fatos, compreender e refletir sobre os conceitos, até serem capazes de aplicá-los a situações similares às do seu cotidiano profissional. As aulas virtuais resumirão os conteúdos dos módulos de estudo, utilizando uma plataforma que traz atividades de aprendizagem com pré-testes.

O processo de elaboração do material didático pelos professores acontecerá nas versões impressas e on-line – no ambiente virtual de aprendizagem. Na Educação à Distância – EaD (on-line), cria-se a possibilidade em três vias reunidas em uma única mídia que é a Internet: comunicação de um para muitos, de um para um e, sobretudo, de muitos para muitos. (fl. 205)

4. Requisitos para ingresso no curso, fl. 207: considerando que o curso técnico de nível médio de Técnico em Programação de Jogos Digitais é oferecido de forma articulada concomitante ou subsequente ao ensino médio, os critérios são: estar cursando, no mínimo, a 2ª série ou ser egresso do Ensino Médio, ter a idade mínima de 16 (dezesseis) anos e participar de palestra esclarecedora que será proferida antes dos procedimentos de matrícula.

Registra-se, ainda, que a oferta de vagas será realizada por meio de edital específico e, caso o número de inscritos ultrapasse o número de vagas disponíveis, será realizado sorteio de acordo as normas estabelecidas em edital.

5. Perfil profissional de conclusão do curso, fls. 208 a 211: O postulado no documento corresponde ao Catálogo Nacional de Cursos Técnicos, 3ª edição/2016, indicando que o profissional egresso do curso técnico de nível médio de Técnico Programação de Jogos Digitais, do eixo tecnológico informação e comunicação, fl. 208. Registrando, ainda, que:

O egresso do Curso técnico de nível médio em Técnico em Programação de Jogos Digitais terá competências e habilidades criativas, inovadoras atualizadas com as demandas e as necessidades – gerais e específicas – do mundo do trabalho e da própria sociedade, e reconhecerá a importância das dimensões éticas, políticas e sociais envolvidas em seu campo de atuação profissional, como formador de opinião no cotidiano social, bem como cidadão crítico e consciente da importância de seu papel na sociedade.

São relacionadas, também, as duas saídas intermediárias e as características de cada uma, a saber: Programador de Aplicativos de Mídias Digitais e Programador de Jogos Eletrônicos.

6. Organização curricular e respectiva matriz, fls. 212 a 246: O item é composto pela matriz curricular do curso, fl. 213, e o ementário dos componentes curriculares, fls. 214 a 246.



GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL
SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO
Conselho de Educação do Distrito Federal

6

O curso técnico de nível médio de Técnico em Programação de Jogos Digitais, do eixo tecnológico informação e comunicação, ofertado na modalidade à distância, em regime semestral, tem carga horária total do curso de 1.000 (uma mil) horas. A organização curricular do curso está estruturada em 3 (três) semestres, organizados da seguinte forma:

- SEMESTRE I: contempla carga horária total de 350 (trezentas e cinquenta) horas, sendo 280 (duzentas e oitenta) horas a distância e 70 (setenta) horas presenciais. Ao estudante que concluir o semestre, está prevista uma saída intermediária, permitindo a Qualificação Profissional de Programador de Aplicativos para Mídias Digitais.
- SEMESTRE II: com carga horária total de 350 (trezentas e cinquenta) horas, sendo 280 (duzentas e oitenta) horas a distância e 70 (setenta) horas presenciais. Ao estudante que concluir o semestre, está prevista uma saída intermediária, permitindo a Qualificação Profissional de Programador de Jogos Eletrônicos.
- SEMESTRE III: apresenta carga horária total de 300 (trezentas) horas, sendo 240 (duzentas e quarenta) horas a distância e 60 (sessenta) horas presenciais. Ao concluir o último semestre, o estudante terá direito à certificação em técnico de nível médio de Técnico em Programação de Jogos Digitais, do eixo tecnológico informação e comunicação, desde que tenha, comprovadamente, concluído o ensino médio.

A carga horária presencial atende às exigências da legislação vigente. Consta na matriz curricular, fl. 213, referencial de pré-requisitos entre os componentes curriculares ao longo dos semestres do curso.

7. Critérios de avaliação, fls. 236 a 240:

O processo de avaliação do aluno será contínuo e processual, considerando a formação integral do sujeito, devendo permitir ao professor e ao estudante verificarem quais objetivos de ensino já foram alcançados, e quais ainda precisam ser retomados, reorientando o estudante e o professor rumo à superação das limitações apresentadas.

[...]

Assim, as avaliações são pensadas como avaliação para as aprendizagens e não simplesmente das aprendizagens. (fl. 236)

As avaliações serão desenvolvidas no Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem - AVEA, sendo que as avaliações presenciais são obrigatórias e prevalentes, conforme legislação educacional, fl. 237.

O resultado dos estudantes ao final dos componentes curriculares são expressos pelas menções A, apto, ou NA, não apto.



GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL
SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO
Conselho de Educação do Distrito Federal

7

O estudante será considerado aprovado no componente curricular se obtiver uma média igual ou superior a 50% no componente curricular, sendo que essa nota deverá ser lançada no diário de classe e/ou no Sistema de Gerenciamento Acadêmico.

Além da avaliação presencial ao final de cada componente curricular, o estudante terá direito a fazer: - avaliação presencial de 2ª chamada; - avaliação presencial de recuperação (somente para estudantes que não obtiveram a menção Apto).

As datas de todas as avaliações serão estabelecidas no calendário específico de cada curso. (fl. 238)

Àqueles que não obtiverem rendimento esperado, será oferecida recuperação contínua e paralela às atividades de aprendizagem, fl. 238.

No caso do estudante possuir 75% de frequência e passar por todas as etapas e procedimentos de avaliação de um semestre letivo, e ainda assim, restarem conteúdos e objetivos educacionais a serem consolidados, no âmbito de até 2 (dois) componentes curriculares, esse poderá ser promovido para o semestre seguinte por decisão do Conselho de Classe, registrando-se o fato e listando-se com destaque os referidos conteúdos e objetivos em Ata, no Diário de Classe e em instrumento de relatoria da vida acadêmica individual. (fl.238)

8. Processos de acompanhamento, controle e avaliação do ensino, da aprendizagem e do curso, fl. 241:

A avaliação da qualidade do ensino será realizada quando da conclusão de cada saída intermediária de uma turma, após o Conselho de Classe, por meio:

- do estudo de indicadores de proficiência oferecidos por avaliações externas, em larga escala combinados com os resultados das avaliações da aprendizagem aplicadas pela própria escola;
- da aplicação de questionários aos estudantes para verificar fatores que influenciam o ensino, como a adequação dos recursos pedagógicos disponíveis, a suficiência e o cumprimento das cargas horárias, entre outros;
- da análise dos dados de matrícula, das taxas de aprovação, reprovação, abandono, evasão e conclusão do curso obtidos do Censo Escolar local e nacional.

9. Infraestrutura física de apoio presencial: fls. 242 a 246, compatibilizada na supervisão *in loco*.

10. Critérios de certificação de estudos e diplomação, fls. 247:

Ao estudante que concluir, com aprovação, todos os módulos que compõem a organização curricular do curso técnico de nível médio Técnico em Programação de Jogos Digitais e comprovar a conclusão do Ensino Médio, será conferido o diploma de técnico de nível médio em Técnico em Programação de Jogos Digitais, com validade em todo território nacional.



GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL
SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO
Conselho de Educação do Distrito Federal

8

As saídas intermediárias fazem jus à certificação conforme expresso na Organização Curricular.

11. Perfil do Pessoal Docente e Técnico: Os profissionais necessários à implantação do curso serão disponibilizados pela SEDF mediante a aprovação do Plano de Curso. Em anexo ao documento, consta a relação do atual corpo docente e administrativo, fls. 254 a 259. O Centro de Ensino Médio Integrado à Educação Profissional do Gama reafirma que

A estrutura organizacional da EaD requer uma equipe multidisciplinar, que trabalha de forma integrada nas atividades que correspondem ao planejamento, ao desenvolvimento, ao acompanhamento e avaliação do curso, em conformidade com o Regimento Escolar da SEEDF e com o Projeto Político Pedagógico da Unidade de Ensino. (fl. 248)

12. Práticas Pedagógicas Supervisionadas, fl. 250: O curso ora proposto não prevê estágio curricular.

Os estudantes contarão com Práticas Pedagógicas Supervisionadas articuladas, durante todo o curso, entre as disciplinas do módulo correspondente. Tais atividades foram concebidas para que o cursista experimente e responda às demandas do seu fazer profissional, bem como, de outras possibilidades práticas fundamentadas nos conhecimentos da base comum e específicas do curso e das necessidades educativas da escola, intrínsecas ao currículo, desenvolvida nos ambientes de aprendizagem.

13. Critérios de aproveitamento de estudos, de conhecimentos e de experiências anteriores, fls. 251 a 252: previsto em acordo com a legislação vigente.

Quanto ao Regimento Escolar, fls. 283 a 291, registra-se que a instituição educacional está abrangida pelo Regimento Escolar da Rede Pública de Ensino do Distrito Federal. No entanto, documento específico deve ser demandado pelo órgão próprio da SEDF, que possui a competência de análise e aprovação, para que guarde a devida coerência com a Proposta Pedagógica, ora aprovada por este Conselho de Educação.

III – CONCLUSÃO – Em face do exposto e dos elementos de instrução do processo, o parecer é por:

a) credenciar, por delegação de competência, para a oferta de educação a distância, a contar da data de publicação da portaria oriunda do presente parecer até 31 de julho de 2021, o Centro de Ensino Médio Integrado à Educação Profissional do Gama, situado na EQ 4/10, AE E, Setor Sul, Gama - Distrito Federal, mantido pela Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal;



GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL
SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO
Conselho de Educação do Distrito Federal

9

- b) autorizar a oferta do curso técnico de nível médio de Técnico em Programação de Jogos Digitais, eixo tecnológico Informação e Comunicação, na modalidade a distância;
- c) aprovar o Plano de Curso, referente ao curso técnico de nível médio de Técnico em Programação de Jogos Digitais, incluindo a matriz curricular que constitui o anexo único do presente parecer;
- d) aprovar o Projeto Político Pedagógico da instituição educacional;
- e) solicitar a inclusão do curso ora aprovado no Sistema Nacional de Informações da Educação Profissional e Tecnológica – SISTEC;
- f) recomendar ao órgão próprio da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal que solicite atualização do Parecer de Especialista em Educação a Distância, quando do início do curso.

É o parecer.

Sala “Helena Reis”, Brasília, 13 de dezembro de 2016.

MÁRIO SÉRGIO MAFRA
Conselheiro-Relator

Aprovado na CEP
e em Plenário
em 13/12/2016

ÁLVARO MOREIRA DOMINGUES JÚNIOR
Presidente do Conselho de Educação
do Distrito Federal

* A Cosie/Suplav/SEDF informa, por meio do Memorando SEI-GDF n.º 34/2017, de 28 de novembro de 2017, que em atenção ao artigo 6º da Portaria n.º 457/2016-SEEDF (Parecer n.º 223/2016-CEDF), a Instituição Educacional foi diligenciada e apresentou Parecer do Especialista em Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), conforme consta à fl. 360 do processo.



GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL
SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO
Conselho de Educação do Distrito Federal

10

Anexo único do Parecer nº 223/2016-CEDF

Matriz Curricular

Centro de Ensino Médio Integrado a Educação Profissional do Gama					
Curso: Técnico de Nível Médio em Programação de Jogos Digitais					
Eixo tecnológico: Informação e Comunicação Regime: Semestral					
COMPONENTES CURRICULARES		Pré-requisito	CARGA HORÁRIA		
			TOTAL	Presencial	A distância
1º SEMESTRE					
1	Arquitetura de Computadores e Sistemas Operacionais	--	50	10	40
2	Algoritmos e Lógica de Programação	--	120	24	96
3	Fundamentos da Matemática para Jogos Digitais	--	40	8	32
4	Criação e Desenvolvimento de Personagens e Narrativa de Jogos	--	30	6	24
5	Prototipação de Jogos	--	40	8	32
6	Projeto de Jogos Digitais (Game Design)	--	40	8	32
7	Inglês instrumental I	--	30	6	24
Total 1º Semestre			350	70	280
2º SEMESTRE					
8	Programação de Jogos	4	80	16	64
9	Modelagem 2D e 3D	5	40	8	32
10	Física para Jogos	--	40	8	32
11	Banco de Dados, Análise e Projeto de Jogos	--	40	8	32
12	Sonorização de Jogos	1	40	8	32
13	Programação de Jogos 3D	4	40	8	32
14	Algoritmos e Estrutura de Dados	4	40	8	32
15	Inglês Instrumental II	7	30	6	24
Total 2º Semestre			350	70	280
3º SEMESTRE					
16	Projeto de Desenvolvimento de Jogos	8,12,13,14	40	8	32
17	Programação Multiplayer para Jogos	8	40	8	32
18	Desenvolvimento para Dispositivos Móveis	8	40	8	32
19	Inteligência Artificial aplicada a Jogos	8, 14	40	8	32
20	Script para Jogos	8	40	8	32
21	Tópicos Especiais em Jogos	--	40	8	32
22	Desenvolvimento de Jogos WEB	8	60	12	48
Total 3º Semestre			300	60	240
CARGA HORÁRIA TOTAL			1000	200	800
Certificado de conclusão como "Técnico em Programação de Jogos Digitais – Eixo Tecnológico Informação e Comunicação"					
OBSERVAÇÕES:					
Saídas intermediárias:					
1. Programador de Aplicativos para Mídias Digitais, ao fim do 1º semestre;					
2. Programador de Jogos Eletrônicos, ao fim do 2º semestre;					
3. Técnico de em Programação de Jogos Digitais, ao fim do 3º semestre.					