



GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL

Secretaria de Estado de Educação

Subsecretaria de Educação Básica

PLANO DE CURSO DE QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL DE DESENVOLVEDOR DE JOGOS ELETRÔNICOS

Eixo Tecnológico: Informação e Comunicação

Brasília - DF

2022

Sumário

APRESENTAÇÃO	3
1. IDENTIFICAÇÃO E LEGISLAÇÃO	3
2. ORGANIZAÇÃO PEDAGÓGICA.....	4
a) Funcionamento e forma de oferta	4
b) Justificativa para a oferta	4
c) Requisitos para ingresso.....	6
d) Objetivos	6
e) Metodologias e recursos de ensino adotados.....	7
f) Educação inclusiva.....	7
3. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR.....	8
4. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	8
a) Avaliação das aprendizagens.....	8
b) Aproveitamento de estudos, de conhecimentos e de experiências anteriores.....	10
c) Institucional do curso	11
5. CRITÉRIOS DE CERTIFICAÇÃO DE ESTUDOS E DIPLOMAÇÃO	12
6. PERFIL PROFISSIONAL DO EGRESSO	12
7. REFERÊNCIAS.....	13
8. APÊNDICE	14
a) QUADRO-RESUMO DA MATRIZ CURRICULAR.....	14
b) EMENTÁRIO.....	14
c) PERFIL DA EQUIPE	19
d) INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS	19

APRESENTAÇÃO

O Centro de Educação Profissional - Escola Técnica de Ceilândia – CEP-ETC, instituição de educação profissional, inaugurada em 21 de maio de 1982, como Centro de Educação para o Trabalho – CET, situado à EQNN 14 Área Especial s/nº – Ceilândia Sul – Ceilândia-DF.

Em 17 de dezembro de 2000, com a inauguração de um novo prédio, teve a ampliação de sua área construída de 4.100 m² para 8.166 m².

Em 18 de julho de 2002, passou a ser um Centro de Educação Profissional - CEP e começou também a oferecer Cursos Técnicos.

A partir de 2013 conforme a Portaria nº 197, de 1º de agosto de 2013 e publicada no DODF nº 179 de 5 de agosto de 2013, passou a se chamar Centro de Educação Profissional - Escola Técnica de Ceilândia.

Estrategicamente localizada ao lado da estação do metrô, na Guariroba, área especial, QNN 14, possui uma estrutura de 16 laboratórios de informática, salas de multimídias, teatro de arena, auditório, oficinas de gastronomia, cabeleireiro, mecânica, elétrica, marcenaria e costura. Atende a cada ano cerca de seis mil estudantes.

1. IDENTIFICAÇÃO E LEGISLAÇÃO

Eixo tecnológico	Informação e Comunicação
Base legal	<ul style="list-style-type: none">• Lei Federal nº 9.394/1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional);• Decreto Federal nº 5.154/2004 (regulamentação da Educação Profissional e Tecnológica);• Resolução nº 4/2010 (Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Básica);• Resolução CNE/CP nº 1/2021 (Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Profissional e Tecnológica);• Portaria MEC nº 12/2016 (aprovação do Guia Pronatec de Cursos FIC - 4ª edição);• Resolução nº 2/2020 – CEDF (normas e diretrizes para a educação básica no sistema de ensino do Distrito Federal);• Portaria nº 193/2017 - SEEDF (regulamentação, orientações pedagógicas e procedimentos normativos para a estruturação e oferta de cursos de FIC).
Modalidade	Educação Profissional e Tecnológica – Presencial
Qualificação profissional	Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos
Carga horária	360 horas
Código do curso	221057
Código CBO	3171-20

2. ORGANIZAÇÃO PEDAGÓGICA

a) Funcionamento e forma de oferta

O curso de Qualificação Profissional de Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos é um curso da Educação Profissional e Tecnológica promovido em parceria com Retina - Cultura de Inovação Educacional, projeto apresentado pela Associação das Startups e Empreendedores Digitais (Brasil Startups) e aprovado no âmbito do Edital da Fundação de Apoio à Pesquisa do Distrito Federal (FAPDF) em conjunto com a Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal (Edital 04/2019).

Logo, o curso busca fomentar as competências profissionais para o desenvolvimento e realização da manutenção de jogos eletrônicos utilizando recursos multimídias e ferramentas de desenvolvimento, fazeres-saberes que são necessários ao exercício desta ocupação com identidade reconhecida no mundo do trabalho, na perspectiva da geração de trabalho e renda.

O curso de Qualificação Profissional de Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos integra o eixo tecnológico Informação e Comunicação. O agrupamento de cursos que compõe esse eixo

compreende tecnologias empregadas em infraestruturas, protocolos destinados ao processamento e administração de dados e informações, projetos gráficos para aplicações computacionais e para comutação, transmissão e recepção de dados. Baseia-se em leitura e produção de textos técnicos, estatística e raciocínio lógico, ciência, tecnologia e inovação, investigação tecnológica, empreendedorismo, desenvolvimento interpessoal, legislação e normas técnicas, saúde e segurança do trabalho, gestão da qualidade, responsabilidade e sustentabilidade socioambiental, qualidade de vida e ética profissional (CNCT, 2021).

A organização pedagógica está dividida em dois eixos principais, a saber: Jogos Eletrônicos que compreende as unidades curriculares Introdução à Jogos e Narrativas; Game Design e Programação em Jogos; e o Eixo de Empreendedorismo e Inovação com as unidades curriculares Empreendedorismo Digital e Lean Startups. A unidade curricular Mentoria permite aos estudantes abordarem temas sobre desenvolvimento de carreiras, habilidades e competências na área da tecnologia e soluções estratégicas para o empreendedorismo e negócios digitais.

O estudante pode construir seu itinerário formativo nos cursos técnicos relacionados à qualificação profissional em questão: "Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais" e "Curso Técnico em Multimídia", em consonância com o Catálogo Nacional de Cursos Técnicos.

b) Justificativa para a oferta

A Educação Profissional e Tecnológica (EPT) é prevista na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) com a finalidade precípua de preparar “para o exercício de profissões”, contribuindo para que o cidadão possa se inserir e atuar no mundo do trabalho e na vida em sociedade. A LDB situa a educação profissional e tecnológica na confluência de dois dos direitos fundamentais do cidadão: o direito à educação e o direito ao trabalho. Isso a coloca em uma posição privilegiada, conforme determina o Art. 227 da Constituição Federal, ao incluir o direito à “educação” e à

“profissionalização” como dois dos direitos que devem ser garantidos “com absoluta prioridade”.

É certo que a concretização desses direitos é um desafio de considerável complexidade cujo enfrentamento no âmbito deste curso se dá, de forma análoga, na confluência de dois domínios: o das competências criativas e o do perfil empreendedor. Para além do manuseio de softwares e reparo de computadores, o uso das tecnologias digitais em conexão com o projeto de vida dos estudantes representa uma grande força de enfrentamento a tal desafio na medida em que abre um leque novo de oportunidades para a reinvenção dos espaços escolares e laborais.

O Ministério da Educação possui em sua proposta de educação profissional a Qualificação Profissional descrita como uma preparação para a vida produtiva e social de modo a promover a inserção de jovens no mundo do trabalho. Os cursos de Qualificação Profissional possuem orientações e condições estabelecidas no § 1º do Art. 3º do Decreto nº 5.154/2004, alterado pelo Decreto nº 8.268/2014.

O curso de Qualificação Profissional de Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos oferece a possibilidade de educação concomitante ao ensino médio, conforme Art. 5º do Decreto nº 2.208/97, e art. 14, § 2ª, da Resolução nº 3, podendo também ser percebido como parte dos itinerários formativos, criando assim uma cultura na Unidade Escolar através de seus princípios e objetivos, ensejando uma transformação da educação profissional. Os cursos de Qualificação Profissional oferecem certificação profissional, sendo, portanto, também facilitadores para a saída intermediária dos estudantes, caso seja necessária, ao longo do processo.

No Distrito Federal, os desafios da universalização do Ensino Médio ainda são grandes. Apesar de 90,4% dos jovens entre 15 e 17 anos estarem matriculados nas escolas do DF, segundo a PNAD-IBGE 2012, apenas 60,9% frequentam a etapa média (regular, profissional e EJA). Ou seja, dos cerca de 130 mil jovens na faixa etária do Ensino Médio, aproximadamente, 13 mil não frequentam a escola e outros 46,8 mil estão represados no Ensino Fundamental. Soma-se ao presente déficit as pessoas com 18 anos ou mais de idade, que não concluíram a Educação Básica – Meta dos Objetivos do Milênio, das Nações Unidas –, que no DF representa mais de um terço da população.

A Qualificação Profissional de Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos ainda desenvolve a mentalidade empreendedora do estudante, associada à prática da criação baseada na utilização de programas e maquinários mais específicos, quer seja por capacidade de placas de vídeo e processadores, seja pela mobília e pelos espaços transformados que oferecem maior conforto para longos períodos de tempo em frente ao monitor o que favorece a ampliação conhecimentos associados à manutenção de hardware e operação de softwares abrangido no Curso Técnico em Informática já oferecido pela instituição escolar.

A Qualificação Profissional de Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos intenciona valer-se do seu potencial de engajamento perante os jovens para atraí-los a novos espaços e experiências na educação profissional. Considerando a necessidade de matricular os jovens na idade indicada para a etapa de ensino, as ações de comunicação da Qualificação Profissional estarão alinhadas com os tempos escolares dos jovens contando com a possibilidade de alcançá-los onde eles podem ser sensibilizados: nas redes sociais, com foco na sensibilização de jovens antes da conclusão da etapa do Ensino Médio, por exemplo.

A proposta pedagógica da Qualificação Profissional é caracterizada pela sintonia entre os elementos curriculares e as experiências de aprendizagem propostas com tendências avançadas dos audiovisuais (jogos eletrônicos) e educação empreendedora, mediante a oferta de conteúdos técnicos relevantes, de forma conceitualmente embasada, experimental, participativa e envolvente. Uma resposta ao momento de transformação e reforma pela qual passa o Ensino Médio brasileiro.

Remeta-se também aos avanços no marco regulatório brasileiro relacionado ao audiovisual, permitindo antever um futuro promissor de políticas públicas educacionais nesse campo. No Brasil, o órgão regulatório responsável por jogos eletrônicos é a Agência Nacional do Cinema (ANCINE), que promoveu uma consulta pública em 2016 junto ao setor de jogos eletrônicos e digitais, incluindo a partir dessa consulta o setor de jogos eletrônicos como parte integrante e indissociável do audiovisual brasileiro e, em 2018 lançou novas linhas de financiamento para produção e para comercialização de games com edital da ANCINE em parceria com o setor de Jogos Eletrônicos e Digitais.

A perspectiva de novas políticas públicas tende a desenvolver a indústria dos jogos eletrônicos no longo tempo do por vir, e com ela, novos e necessários campos de atuação profissional para os jovens.

c) Requisitos para ingresso

A idade mínima exigida para matrícula neste curso é 14 (quatorze) anos de idade.

No que diz respeito à escolaridade mínima, o requisito é o Ensino Fundamental Anos Finais (6º ao 9º ano) - Completo ou o 2º Segmento da Educação de Jovens e Adultos (EJA) ou equivalente.

Considerando as especificidades do curso, requer-se conhecimentos e/ou experiências prévias de Operador de Computador e Lógica de Programação.

O ingresso e a matrícula dos estudantes neste curso serão efetivados por meio de processo seletivo, previsto em edital próprio, publicado no Diário Oficial do Distrito Federal, de acordo com critérios definidos pela SEEDF, em consonância com o Regimento da Rede Pública de Ensino do Distrito Federal.

d) Objetivos

Objetivo Geral

Proporcionar aos estudantes uma formação inovadora para desenvolver e realizar a manutenção de jogos eletrônicos utilizando recursos multimídias e ferramentas de desenvolvimento de Jogos Eletrônicos possibilitando reais possibilidades de exercer o empreendedorismo digital na área de jogos digitais e o desenvolvimento integral e sua preparação para a vida profissional de forma crítica e conectada às características do contexto social em que estão inseridos.

Objetivos Específicos

- Proporcionar a formação de estudantes na área tecnológica e de games;
- Desenvolver a capacidade crítica e analítica do estudante a respeito das principais teorias e técnicas desenvolvidas sobre jogos e animação;
- Proporcionar o conhecimento sobre as mecânicas e experiência dos jogos;

- Abordar aspectos da Ciência da Programação e Engenharia de Software tradicionais modificados para a realidade do desenvolvimento de jogos digitais;
- Proporcionar o conhecimento sobre o Empreendedorismo Digital e sua aplicação nas áreas de tecnologia e games;
- Desenvolver competências de inovação, criatividade, pensamento crítico e empreendedorismo.

e) Metodologias e recursos de ensino adotados

A proposta curso de Qualificação Profissional de Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos compreende o estudante como um investigador, que é agente de seu processo de ensino- aprendizagem, e não somente um receptáculo de informações, num processo de educação bancária (Freire, 1975). Este modelo educacional constituiu-se com o objetivo de produzir operários que atendessem a demandas mercadológicas de forma passiva. Esta formação, ao contrário, compreende o jovem em toda a sua complexidade sociológica, cognitiva e sócio emocional (Martuccelli, 2013) e entende seu potencial de desenvolvimento de autonomia e de autoconhecimento essenciais para o seu entendimento enquanto sujeito crítico e consciente de sua importância e papel no mundo.

Desta forma, esta formação apresenta marcos conceituais que objetivam e executam, em sua prática, ideais de inovação e empreendedorismo - elementos de base da proposta de desenvolvimento, implantação, execução e transição. Todas as ações e desafios de gestão seguem a premissa básica de Growth Mindset (Dweck, 2008) e desafios de inovação (Bock et al., 2015).

O curso de Qualificação Profissional de Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos une a abordagem de aprendizagem significativa com os elementos do mindset (mentalidade) ágil do mundo digital das startups, celeiro de práticas inovadoras de gestão.

Logo, a formação ocorrerá em ambientes de aprendizagem vívidos, inspiradores e que fomentem a produtividade, a autonomia e a colaboração - propícios às diversas atividades individuais e coletivas que estão propostas para os investigadores e a para a comunidade escolar.

f) Educação inclusiva

Conforme Orientações Pedagógicas da Educação Especial da Secretaria de Educação, compreende-se a educação inclusiva como processo primordial para a formação educacional da pessoa com deficiência, bem como favorecedor de uma educação voltada ao respeito às diferenças. Sabe-se que a educação pautada no indivíduo lhe possibilita o alcance de condições favoráveis à sua efetiva participação social.

É importante reconhecer a diversidade do aprendizado e buscar alternativas que favoreçam a inclusão e o aprendizado. A Unidade de Ensino buscará apoiar tanto o estudante com deficiência quanto o professor na busca da qualidade da aprendizagem.

Para permitir a acessibilidade das pessoas com deficiência de mobilidade, a Unidade de Ensino possui rampas conectando os diferentes ambientes escolares e banheiros adaptados. Além disso, equipe especializada Sala de Recursos Generalista, nas áreas de conhecimento de humanas e exatas e Orientação Educacional (OE) que

visam atendimento educacional especializado aos estudantes deficientes nas diversas demandas que venham a apresentar.

Portanto, a Unidade de Ensino acredita na inclusão no campo da Educação Profissional e Tecnológica (EPT) do estudante com deficiência tornando-se uma dimensão estratégica e fundamental na tentativa de resgatar a cidadania e a autoestima desses estudantes e uma oportunidade de autonomia do gerenciamento da sua própria vida. Para tal realização, faz-se necessário, acreditar no ser humano, na possibilidade de uma sociedade em que caibam todos sem distinção.

É com esse intuito e considerando todos os aspectos da aprendizagem que construiremos um aprendizado que extrapola o campo educacional e abrange a vida em sociedade, pois todos os estudantes aprendem a respeitar as diferenças, sejam, físicas, psíquicas, de gêneros, de raça ou de classes sociais objetivando a construção de uma sociedade mais justa e humana.

3. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

As unidades curriculares do curso serão Introdução à Jogos e Narrativas; Game Design; Programação em Jogos; Empreendedorismo Digital e Lean Startup serão ofertadas 288 horas presenciais nas salas de aula do Centro de Educação Profissional - Escola Técnica de Ceilândia que forem destinados à execução do curso e 72 horas a distância em Ambiente Virtual de Aprendizagem.

A unidade curricular Mentoria, poderá ser ofertada tanto presencialmente no Centro de Educação Profissional - Escola Técnica de Ceilândia quanto no modelo de Ensino à Distância com atividades síncronas junto ao mentor. Esta unidade curricular terá atividade realizada uma vez ao mês e, portanto, serão destinadas 24 horas para a Mentoria no curso de Qualificação Profissional de Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos.

4. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

a) Avaliação das aprendizagens

A ação de avaliação pedagógica visa à análise do desenvolvimento dos estudantes ao longo do processo de ensino-aprendizagem e à garantia de práticas pedagógicas inclusivas e com equidade, assim como a definição de metas individuais e em grupo, de acordo com o contexto e especificidades dos integrantes. As modalidades propostas para os processos avaliativos são diagnóstica, dialógica, formativa e contínua.

A finalidade da avaliação da aprendizagem é criar plenas condições para o desenvolvimento de competências de cada estudante, fazendo-o membro ativo de seu próprio processo de ensino-aprendizagem, de modo a criar um ambiente de aprendizagem em que se respeitem as diferenças, prova-se a inclusão, garanta-se a equidade e tracem-se metas individuais e coletivas ao longo do curso.

Os docentes devem promover as ações avaliativas neste projeto, assim como devem ter conhecimento dos resultados dos relatórios emitidos no Ambiente Virtual de Aprendizagem no que diz respeito ao desempenho e engajamento dos estudantes, também no ambiente virtual. Os relatórios do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) e as análises avaliativas serão pauta das reuniões pedagógicas mensais.

As avaliações serão realizadas presencialmente ou remotamente, individualmente ou em grupo, de acordo com as habilidades analisadas e seus objetivos e serão aplicadas no início das unidades curriculares com o objetivo de conhecer a realidade na qual o processo de ensino-aprendizagem se desenrolará. As demais avaliações se darão ao longo do desenvolvimento do curso de Qualificação Profissional, de forma perene e fundamentada.

Os docentes devem verificar o conhecimento prévio de cada estudante, assim como sua relação com conhecimentos no contexto do qual fazem parte, tendo por finalidade constatar se os pré-requisitos necessários de conhecimento ou habilidades imprescindíveis para que o processo de aprendizagem aconteça estão presentes, assim como para traçar metas individuais e em grupo. Nessa modalidade, serão aplicados exercícios e dinâmicas, individuais e em grupo, com o objetivo de mapear conjuntamente, investigadores(as) e docentes, especificidades e necessidades em momento que antecede o início das atividades didático-pedagógicas.

A avaliação dialógica acontecerá a partir de uma estrutura colegiada composta por docentes e discentes e será tanto interna quanto externa. Interna, para avaliar se os objetivos do aprendizado estão ou não sendo atingidos. Externa, no âmbito das melhorias das relações com a comunidade escolar e social dos (as) investigadores (as).

A avaliação dialógica é transdisciplinar, considerando o desenvolvimento e a aprendizagem dos (as) estudantes (as) na pluralidade das disciplinas do currículo e o desenvolvimento de projetos pelos (as) investigadores (as) em pequenos grupos. Pontos de controle periódicos permitirão identificar a evolução dos (as) investigadores (as) e suas necessidades, a fim de orientar a continuidade das atividades, ajudando na proposição de soluções aos desafios apresentados pelos(as) investigadores(ras), sejam eles relacionados ao manuseio das ferramentas, ao entendimento dos processos ou a elementos socioemocionais que possam interferir nos processos. Nessa modalidade, será aplicada gamificação pedagógico-avaliativa.

A avaliação formativa será também na forma autoavaliativa, parte da lógica predominantemente formativa onde o docente não é o único avaliador do processo de aprendizagem, mas os próprios discentes são incluídos por meio de autoavaliação e da avaliação por pares. Esta modalidade de avaliação visa verificar em que medida os (as) investigadores (as) dominam as habilidades desenvolvidas nas etapas da aprendizagem antes de avançar para outra etapa subsequente de ensino-aprendizagem. Nessa modalidade, a gamificação também ganha protagonismo no processo avaliativo.

A avaliação contínua compreende a avaliação do desempenho do(a) estudante como um todo e tem caráter constante. As avaliações são feitas por observação permanente dos docentes e dos (as) investigadores (as), que devem estar sempre atentos (as) e terem em vista todo o desenvolvimento do processo, de forma a ser capaz de avaliar suas atitudes, participação, seu próprio interesse, comunicação, o confronto e a defesa de ideias de cada um (a). Uma ficha avaliativa contendo essas informações e a das outras modalidades avaliativas será produzida pelo (a)investigador (a) com o apoio e orientação do docente.

Para avaliação, no término do curso de Qualificação Profissional de Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos, o estudante realizará um trabalho final a ser definido colaborativamente para detectar o caráter e a profundidade dos entendimentos e das habilidades desenvolvidas ao longo do curso.

A avaliação será feita por entregas de acordo com a ementa de unidade curricular. Essa entrega está inserida no ciclo metodológico de construir-medir-aprender. A seguir, alguns exemplos de artefatos de entregas: protótipos, códigos, design de interfaces gráficas, modelagem de cenários e personagens, entrevistas com usuários, wireframes de telas de aplicativos, benchmarking de mercado, pitch do projeto, modelo de negócio.

O modelo avaliativo aqui proposto visa ainda a garantir a inclusão de estudantes com necessidades especiais, considerando o caráter individualizado e participativo dos instrumentos de avaliação, de forma a garantir práticas inclusivas, equidade e colaboração dos estudantes em seu próprio processo de ensino-aprendizagem.

Os modelos de avaliação aqui mencionados permitem subsidiar as decisões dos Conselhos de Classe e das Comissões de Professores, conforme diretrizes e critérios definidos no Regimento Escolar do Centro de Educação Profissional - Escola Técnica de Ceilândia e o Regimento Escolar da SEEDF.

O estudante terá direito a, no mínimo, duas avaliações por bimestre mediante diferentes instrumentos e estratégias que possibilitem uma avaliação continuada e cumulativa.

A recuperação do estudante dar-se á ao longo do curso de forma continuada.

O estudante fará jus ao aproveitamento de estudos nas disciplinas complementares da matriz curricular do curso na qual está inscrito.

O resultado das unidades curriculares cursadas pelo estudante será expresso nos conceitos Apto ou Não Apto seguindo a seguintes definições

Menção	Conceito	Definição Operacional
A	APTO	O estudante desenvolveu as competências requeridas, com o desempenho desejado
NA	NÃO APTO	O estudante não desenvolveu as competências requeridas

A frequência mínima exigida será de 75% (setenta e cinco) do total das horas efetivamente trabalhadas pela escola, calculada sobre a totalidade de aulas dadas de cada unidade curricular do curso.

A emissão de Menção Final e demais decisões, acerca do estudante, refletirão a análise do seu desempenho feita pelo docente, avaliando a aquisição de competências previstas para correspondentes ao curso escolhido. Observando o que prevê os artigos 202, 203, 204, 205 e 206 do Regimento Escolar da Rede Pública de Ensino do Distrito Federal.

b) Aproveitamento de estudos, de conhecimentos e de experiências anteriores

Os cursos poderão apresentar a opção de formação específica da área com complementação: relações humanas no trabalho, cidadania organizacional, banco de dados, matemática aplicada, redação oficial, português aplicado, informática aplicada e lógica, durante o período. Tais complementações são obrigatórias e o estudante só será dispensado caso participe do processo de aproveitamento de estudos.

O estudante deverá frequentar as complementações específicas de seu curso. Caso já tenha feito curso equivalente, poderá entrar com o pedido de aproveitamento de estudos das unidades complementares, apresentado certificado com carga horária e conteúdos compatíveis, na secretaria da escola, conforme as datas publicadas em edital.

O estudante deverá apresentar na secretaria da escola original e cópia de certificado de conclusão de curso em que contemple a disciplina com carga horária e conteúdos compatíveis com as ofertadas no curso.

Os pedidos de aproveitamento de estudos serão julgados com base na lei 9394/06 (LDB), Art 41º, é direito do aluno, matriculado em Curso de Qualificação Profissional, requerer o aproveitamento de estudos realizados com êxito relativo aos cursos concluídos anteriormente em instituições de ensino devidamente regularizadas perante o sistema público de ensino.

A dispensa de uma disciplina depende dos seguintes fatores:

- a) O conteúdo deve ser compatível;
- b) A carga horária deve ser igual
- c) A(s) instituição (ões) de ensino é (são) regularizada(s) perante o sistema público de ensino.

Uma comissão formada pela Direção, um Coordenador do Curso e um Professor da disciplina, estes serão responsáveis por avaliar esses requerimentos de acordo com todas as regras já citadas.

Assim, a solicitação de Aproveitamento de estudos apresenta o seguinte resultado:

- DEFERIDO o estudante está dispensado de assistir as aulas;
- NÃO DEFERIDO ou NÃO SOLICITADO o estudante deverá cursar a disciplina.

c) Institucional do curso

Sabe-se que a avaliação institucional é um instrumento importante para aprimorar a qualidade de ensino, da gestão acadêmica e para fortalecer o comprometimento social da instituição de ensino. Assim, buscando manter e aperfeiçoar a qualidade dos serviços prestados na área educacional de maneira permanente será aplicado no final de cada módulo uma avaliação do processo educacional por meio do Conselho de Classe, com a participação dos Professores, Estudantes, Direção e SOE.

Nessa avaliação, os representantes de cada turma levarão um formulário já analisado e preenchido pelos discentes. Esse formulário avalia o desempenho de cada docente (metodologia, avaliações, domínio de conteúdo etc.), além dos aspectos pedagógicos. Também são analisados a Direção da Instituição, Coordenação, SOE, Secretaria, Copiadora, Lanchonete, Biblioteca, Salas, Laboratórios e Oficinas. Após a entrega desse formulário, os representantes terão um momento para melhor expressar a avaliação da respectiva turma. Em seguida, os professores farão a avaliação de cada discente, nos seguintes aspectos: perfil dos estudantes, relação professor/estudante, desempenho pedagógico. Após essa avaliação serão definidas as estratégias/encaminhamentos para solucionar os possíveis problemas levantados.

Este plano de curso será atualizado, promovendo constante adequação dos currículos, de acordo com os avanços e exigências do mundo do trabalho e das realidades locais.

5. CRITÉRIOS DE CERTIFICAÇÃO DE ESTUDOS E DIPLOMAÇÃO

A certificação é o reconhecimento formal de saberes, conhecimentos e competências profissionais necessários à inserção no mundo do trabalho ou requeridos para o exercício profissional ou para continuidade no itinerário formativo.

O Centro de Educação Profissional-Escola Técnica de Ceilândia conferirá o certificado do curso de Qualificação Profissional de Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos, certificação que está de acordo com “GUIA PRONATEC DE CURSOS FIC” registrado com Código do Curso: 221057 no referido Guia Pronatec.

Logo, os estudantes que tiverem sido aprovados em todas as unidades curriculares da matriz curricular do curso e obtiverem frequência superior ou igual a 75% da carga horária total do curso, vão obter o certificado Qualificação Profissional de Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos.

O estudante após a conclusão do curso terá o direito a um certificado de Qualificação Profissional de Operador de Computador, conforme previsto nas legislações: Resolução CNE/CP N° 1, de 05 de janeiro de 2021; Resolução 02/2020 CEDF; Lei nº 13.415 de 16 de fevereiro de 2017.

6. PERFIL PROFISSIONAL DO EGRESSO

Perfil Profissional: Desenvolve e realiza a manutenção de jogos eletrônicos utilizando recursos multimídias e ferramentas de desenvolvimento. (Guia Pronatec de Cursos FIC).

Habilidades

É almejado que os estudantes egressos da Qualificação Profissional Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos tenham as habilidades de executar testes de programas e aplicativos de Jogos Eletrônicos; utilizar ferramentas de programação e engines na elaboração de jogos eletrônicos; planejar os elementos de regras, dinâmicas, ideias, interações e enredo de um jogo eletrônico; planejar e determinar interface gráfica de jogos eletrônicos; aplicar soluções e funcionalidades sonoras utilizando o softwares específicos; aplicar técnicas de desenho, animação e ilustração e; aplicar técnicas de empreendedorismo digital e lean startups.

Competências

As competências do egresso do curso são a proatividade do trabalho em rede, a colaboração em arranjos produtivos para que possa exercer o perfil empreendedor e compreendendo os fundamentos de um plano de negócios.

Pretende-se contribuir com a formação empreendedora para possibilitar a atuação na área de tecnologia e de games junto a região e ofertas nacionais e estrangeiras, possibilitando o ingresso em outros cursos de nível técnico e/ou superior para o aperfeiçoamento na área de tecnologia.

Logo, pretende-se contribuir para que o egresso possa conduzir-se em direção da ação pessoal e coletiva autônoma, com responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

7. REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, 1996.

_____. Decreto nº 5.154, de 23 de julho de 2004. Regulamenta o § 2º do art. 36 e os arts. 39 a 41 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, e dá outras providências. Brasília, 2004.

BRASIL. Ministério da Educação. Cursos de Formação Inicial e Continuada (FIC) ou Qualificação Profissional. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/cursos-da-ept/formacao-inicial-e-continuada-ou-qualificacao-profissional#:~:text=A%20forma%C3%A7%C3%A3o%20inicial%20e%20continuada,tabalhadore%20no%20mundo%20do%20trabalho>>. Acesso em: 05 abr. 2022.

_____. _____. Portaria nº 12, de 03 de maio de 2016. Aprova a quarta edição do Guia Pronatec de Cursos de Formação Inicial e Continuada - FIC. Brasília, 2016.

_____. _____. Conselho Nacional de Educação. Parecer CNE/CEB nº 5, de 12 de novembro de 2020. Apreciação de Proposta apresentada pela SETEC/MEC para a 4ª edição do Catálogo Nacional de Cursos Técnicos (CNCT). Brasília, 2020.

_____. _____. _____. Resolução CNE/CEB nº 2, de 15 de dezembro de 2020. Aprova a quarta edição do Catálogo Nacional de Cursos Técnicos. Brasília, 2020.

_____. _____. _____. Resolução CNE/CP nº 1, de 05 de janeiro de 2021. Define as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Profissional e Tecnológica. Brasília, 2021.

DISTRITO FEDERAL. Conselho de Educação do Distrito Federal. Resolução nº 2, de 1º de dezembro de 2020. Estabelece normas e diretrizes para a educação básica no sistema de ensino do Distrito Federal. Brasília, 2020.

Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (BRASIL, 2013)

Resolução CNE/CP Nº 1, de 05 de janeiro de 2021 (BRASIL, 2021)

Resolução nº 3 CNE/CEB de 21 de novembro de 2018

Lei nº 13.415 de 16 de fevereiro de 2017

Portaria nº 1.432, de 28 de dezembro de 2018

Resolução 02/2020 CEDF

Resolução CNE/CP nº 01 de 05 de janeiro de 2021

Portaria nº 193 DODF, 03/05/2017

Guia Pronatec de cursos FIC / 2016

Catálogo Nacional de Cursos Técnicos - 4ª edição 20/12/2020

8. APÊNDICE

a) QUADRO-RESUMO DA MATRIZ CURRICULAR

Instituição Educacional: Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal Unidade Escolar: Centro de Educação Profissional – Escola Técnica de Ceilândia Modalidade: Educação Profissional e Tecnológica - Presencial Curso de Qualificação Profissional: Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos Eixo Tecnológico: Informação e Comunicação Carga Horária: 360 h	
Unidade Curricular	Carga horária
Introdução à Jogos e Narrativas	48 h
Game Design	96 h
Programação em Jogos	96 h
Empreendedorismo Digital	48 h (ANP: 36 h)
Lean Startup	48 h (ANP: 36 h)
Mentoria	24 h
CARGA HORÁRIA TOTAL DO CURSO	360 h
OBSERVAÇÕES: 1. Horário de funcionamento da unidade escolar: 8h às 23h. 2. Turno e horário das aulas: Matutino – 8h às 12h / Vespertino – 14h às 18h / Noturno – 19h às 22h50. 3. Duração da hora-aula (h/a): 60 (sessenta) minutos. 4. As unidades curriculares “Empreendedorismo Digital” e “Lean Startup” terão parte da sua carga horária (36 horas) de Atividades Não Presenciais (ANP).	

b) EMENTÁRIO

Unidade curricular: Introdução à Jogos e Narrativas
Carga horária: 48 horas
Objetivo Geral: <ul style="list-style-type: none">• Desenvolvimento e aprimoramento da capacidade crítica e analítica do estudante a respeito das principais teorias e técnicas desenvolvidas sobre jogos e animação ao longo dos anos, além do conhecimento histórico dos jogos não-eletrônicos.
Objetivos Específicos: <ul style="list-style-type: none">• Compreender os aspectos principais de pré-produção de um jogo físico ou digital, envolvendo técnicas de composição de fases e narrativas dos jogos.• Compreender e analisar aspectos pertinentes a teoria de desenvolvimento de jogos, aspectos da ludicidade e parâmetros de aplicação dos jogos;• Compreender os conceitos principais de sequência narrativa dos jogos e da teoria do Storytelling. Compreender os conceitos e princípios mais importantes da Animação e dos procedimentos para animar.
Bases Tecnológicas Características dos jogos. Teorias de desenvolvimento de jogos. Ludicidade. Narrativas de jogos (storytelling). Fundamentos de Game Design. Fundamentos de animação
Bibliografia Básica

Game Design:

ALVES, V., & ROQUE, L. (2011). Capacitação dos criadores de jogos independentes para o exercício de desenho de som, Revista Prisma, No 14.

CRAVEIRINHA, R., & ROQUE, L.G. (2011). Zero Lecture in Game Design, SBGames 2011.

NETO, H.C.S., LEITE, J.B., NETO, D.P., CEREJEIRA, J., & ROQUE, L.G. (2017). Design and Evaluation of Serious Games for Cognitive Diagnosis and Stimulation with Older Adults : A Preliminary Study.

PENICHEIRO, F., ROQUE, L.G., & CARVALHO, J.R. (2010). Um estudo das dinâmicas de apropriação do jogo Portugal 1111 – A Conquista de Soure em contexto escolar.

Teoria Crítica dos Jogos/StoryTelling

CARVALHO, Henrique. Storytelling: Como contar histórias inesquecíveis que se vendem praticamente sozinhas. 2014. Disponível em: <<https://viverdeblog.com/storytelling/>>. Acesso em: 09 set. 2018.

COMPARATO, Doc. Da criação ao roteiro: teoria e prática. São Paulo: Summus, 2009. p. 27- 214.

FRANZOLIM, Marco. Storytelling da Hollister: vale tudo para uma boa história?. 2015.

Disponível em: <<http://meusuccesso.com/artigos/empreendedorismo/storytelling-da-hollister-valetudo-para-uma-boa-historia-789/>>. Acesso em: 09 set. 2018.

GALLO, Carmine. Storytelling: aprenda a contar histórias com Steve Jobs, Papa Francisco, Churchill e outras lendas da liderança. São Paulo: HSM, 2017.

Fundamentos da Animação

BANCROFT, Tom. Creating Characters with Personality: for film, TV, animation, video games, and graphic novels. New York: Watson-Guptill, 2006.

LEVY, David B. Animation Development: from pitch to production. New York: Allworth Press, 2009. WINDER, Catherine; DOWLATABADI, Zahra. Producing Animation. Burlington: Focal Press, 2011.

Unidade curricular: Game Design**Carga horária:** 96 horas**Objetivo Geral:**

- Desenvolvimento das mecânicas e experiência dos jogos, essenciais para a consolidação de produtos, tanto na sua forma abstrata quanto no seu desenvolvimento técnico.

Objetivos Específicos:

- Compreender os processos avançados para aplicação técnica do documento de Game Design para um jogo 2D e/ou 3D
- Entender os processos mais importantes do Desenho e da Anatomia de personagens para aplicação em Animação 2D.
- Aplicar por meio do software Construct 2, o desenvolvimento de um jogo, podendo criar um novo projeto ou remodelar um projeto já existente.

Bases Tecnológicas

Game Design em Jogos 2D e 3D. Ilustração e Desenho. Animação 2D. Plataforma de Jogos 2D.

Bibliografia Básica**Game Design 2:**

Alves, V., & Roque, L. (2011). A deck for sound design in games: enhancements based on a design exercise. Advances in Computer Entertainment Technology,

DOI:10.1145/2071423.2071465.

Barreto, N., & Roque, L., (2014). A Survey of Procedural Content Generation Tools in Video Game Creature Design, Proceedings of XCOAX 2014, Porto.

Rocha, F., Santa, P.M., Cardoso, J.C., Pereira, L.L., & Roque, L.G. (2019). Mapping Controls on a 2D User Drawn Racetracks Driving Game - An Usability Assessment. Extended Abstracts of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play Companion Extended Abstracts.

Roque, L. (2010). Early Game Design Rehearsal with Paper Prototyping, IX Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital - SBGames 2010.

Ilustração/Desenho/Anatomia

CLAZIE, Ian. Portfolio digital de design. São Paulo: Blücher, 2011. (8 exemplares)

DONDIS, D. A. (Donis A.). Sintaxe da linguagem visual. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. 236p. (11 exemplares)

HALL, Andrew. Fundamentos essenciais da ilustração. São Paulo: Rosari, 2012. (3 exemplares)

Introdução à Plataforma de Jogos 2D

LUZ, Alan Richard da. Video Games. São Paulo: Blucher, 2015.

SAINSBURY, Matt. Game Art: Art from 40 Video Games and Interviews with Their Creators. San Francisco: No Starch Press, 2015.

SOLARSKI, Chris. Drawing Basics and Video Game Art: classic to cutting-edge art techniques for winning video game design. New York: Watson-Guptill, 2012.

Unidade curricular: Programação em Jogos

Carga horária: 96 horas

Objetivo Geral:

- Abordar aspectos da Ciência da Programação e Engenharia de Software tradicionais modificados para a realidade do desenvolvimento de jogos digitais.

Objetivos Específicos:

- Desenvolver por meio do software CoSpaces, cenários, funcionalidades e personagens com aplicações de conceitos de interface de jogos 3D.
- Compreender os processos de Realidade Virtual e Realidade Aumentada.
- Compreender o comportamento e funcionalidades do software Unity, focando nas habilidades e recursos 3D.
- Desenvolver habilidades musicais para aplicação sonora utilizando o software Audacity.

Bases Tecnológicas

Funcionalidades de softwares para criação de jogos. Efeitos Sonoros e Áudio para Jogos Eletrônicos. Engines de Jogos Digitais 3D. Design de Interface.

Bibliografia Básica

Efeitos sonoros:

ADELMO, Luiz. "Mixagem para Surround". In: Artesãos do Som. Disponível em: < http://www.artesaosdosom.org/?page_id=51>.

ROSE, Jay. Audio postproduction for film and video. 2nd ed. Burlington, MA: Focal Press, Amsterdam: Elsevier, 2009. xv, 443 p. ISBN

LEAL, Francisco. Sonoplastia & Desenho de Som. Lisboa: Edição do Autor, 2006. Disponível em: <http://www.francisco-leal.com>.

BALLOU, Glen. Handbook for Sound Engineers: The New Audio Cyclopedia. 2a. ed. Indiana (USA): Howard W. Sams & Company, 1991.

Engine de Jogo Digital 3D

OSIPA, Jason. Stop Staring: Facial Modeling and Animation Done Right. Sybex, 2010.

MAESTRI, George. Digital Character Animation 2. Volume II: Advanced Techniques. New Riders, 2001.

O'NEILL, Rob. Digital Character Development: Theory and Practice. Burlington: Elsevier, 2008. Software Unity.

Design de Interface para Jogos 3D

ARNHEIM, Rudolf. Arte e Percepção Visual: Uma Psicologia da Visão Criadora. São Paulo: Nova Versão, 2002.

MAESTRI, George. Animação Digital de Personagens. São Paulo: Ed.

MAESTRI, George. Digital Character Animation 2, Volume II: Advanced Techniques. New Riders, 2001.

Unidade curricular: Empreendedorismo Digital

Carga horária: 48 horas

Objetivo Geral:

- Difundir os conceitos e práticas de Empreendedorismo Digital e sua aplicação nas áreas de tecnologia e games.

Objetivos Específicos:

- Compreender os conceitos de Empreendedorismo e Empreendedor;
- Compreender e desenvolver características, tipos e habilidades do empreendedor;
- Assimilar e aplicar o conhecimento sobre Gestão Empreendedora, Liderança e Motivação;
- Aprender ferramentas de marketing e administração estratégica;
- Aprender a desenvolver um plano de Negócios compreendendo as etapas, processos e elaboração.

Bases Tecnológicas

Empreendedorismo. Empreendedorismo Digital. Estilos de liderança. Marketing Digital. Plano de Negócios. Negócios Digitais.

Bibliografia Básica

CHIAVENATO, Idalberto. Empreendedorismo: dando asas ao espírito empreendedor. São Paulo: Saraiva, 2005.

DORNELAS, José Carlos Assis. Empreendedorismo: transformando ideias em negócios. 3.ed.re. e atual. Rio de Janeiro: Campus, 2008. 293p.

OLIVEIRA, Natanael. Empreendedorismo Digital. Clube de Autores, 2010.

BENNIS, Warren. A essência do líder: o grande clássico de liderança. Rio de Janeiro: Campus Elsevier, 2010.

DUHIGG, Charles. O poder do hábito: por que fazemos o que fazemos na vida e nos negócios. Objetiva, 2012.

CURY, Augusto. Gestão da emoção. São Paulo: Saraiva, 2015.

PAKES, Alan. Negócios digitais: aprenda a usar o real poder da internet nos seus negócios. Editora Gente Liv e Edit Ltd, 2016.

KAWASAKI, Guy. A arte do começo: o guia definitivo para iniciar o seu projeto. Rio de Janeiro: Best Seller, 2006.

KOTLER, Philip. Marketing 4.0 do tradicional ao digital. 2021.

Unidade curricular: Lean Startup

Carga horária: 48 horas

Objetivo Geral:

<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolvimento e prática das principais ferramentas utilizadas para o empreendedorismo inovador. <p>Objetivos Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compreender os conceitos de Lean Startup e Modelo de Negócio Disruptivo; • Aprender a desenvolver; • Aprender a aplicar o método Customer Development e Descoberta do Produto; • Compreender o conceito de Minimum Viable Team e os três perfis: Hacker, Hipster, Hustler; Valuation; • Aprender a desenvolver a técnica Produto Mínimo Viável..
<p>Bases Tecnológicas Lean Startup. Customer Development. Produto Mínimo Viável. Gestão ágil de projetos.</p>
<p>Bibliografia Básica RIES, Eric. A startup enxuta. Leya, 2012. DWECK, Carol. Mindset: a nova psicologia do sucesso. Objetiva, 2017. CAROLI, Paulo. Lean Inception: como alinhar pessoas e construir o produto certo. - São Paulo: Editora Caroli, 2018. DE CAMARGO, ROBSON ALVES. Gestão ágil de projetos: as melhores soluções para suas necessidades. Saraiva Educação SA, 2019. SEARA JÚNIOR, Silvio Roberto. A aplicação do Lean Startup na gestão de projetos de TI. Gerência de Projetos de Tecnologia da Informação-Unisul Virtual, 2019. DOS SANTOS, Otávio Guilherme Ferreira; TIOSSO, Fernando; PETRUCELLI, Erick Eduardo. DEMONSTRAÇÃO DOS BENEFÍCIOS DO MINIMUM VIABLE PRODUCT NA CRIAÇÃO DE UM NOVO APLICATIVO MÓVEL. Revista Interface Tecnológica, v. 16, n. 1, p. 124-135, 2019. RIGBY, Darrell; ELK, Sarah; BEREZ, Steve. Ágil do Jeito Certo: Transformação sem caos. Saraiva Educação SA, 2020.</p>

<p>Unidade curricular: Mentoria</p>
<p>Carga horária: 24 horas</p>
<p>Objetivo Geral:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trazer soluções de fácil aplicação aos alunos de forma a abordar temas e soluções estratégicas na área de empreendedorismo e games. <p>Objetivos Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar e discutir tecnologias existentes, que potencializam as aprendizagens com os estudantes; • Auxiliar nas escolhas e preferências de atuação profissional; • Esclarecer e evidenciar as principais área de atuação profissional de games e empreendedorismo digital.
<p>Bases Tecnológicas Desenvolvimento de carreira. Competências e habilidades para a área de tecnologia.</p>
<p>Bibliografia Básica CHIAVENATO, Idalberto. Empreendedorismo: dando asas ao espírito empreendedor. São Paulo: Saraiva, 2005. DORNELAS, José Carlos Assis. Empreendedorismo: transformando ideias em negócios. 3.ed.re. e atual. Rio de Janeiro: Campus, 2008. 293p. RIES, Eric. A startup enxuta. Leya, 2012. DWECK, Carol. Mindset: a nova psicologia do sucesso. Objetiva, 2017. CAROLI, Paulo. Lean Inception: como alinhar pessoas e construir o produto certo. - São Paulo: Editora Caroli, 2018. Mentoria Sistêmica Para Empreendedores li. N.p., Clube de Autores, 2019. TEPERMAN, J. Anticarreira: o futuro do trabalho, o fim do emprego e do</p>

c) PERFIL DA EQUIPE

O quantitativo de docentes para o curso depende da quantidade de turmas que forem formadas na ocasião de sua oferta. Cabendo à SEEDF providenciar esses profissionais por meio de concursos públicos, contratos temporários ou como bolsistas de programas com os quais venha firmar adesões, de acordo com as habilitações e aptidões exigidas para cada unidade curricular, de acordo com a legislação vigente.

O curso contará com a mesma equipe gestora, técnica, administrativa e de apoio da Unidade Escolar, conforme Portaria Nº 15 de 12 de maio de 2015 e as demais legislações vigentes para atender as especificidades da Educação Profissional.

A seguir são elencadas as habilitações profissionais para o corpo docente responsável pelo desenvolvimento do curso, em consonância com a Portaria que estabelece as atribuições e os requisitos de ingresso para o cargo de professor de Educação Básica da Carreira Magistério Público do Distrito Federal.

Unidades Curriculares	Habilitações
Introdução à Jogos e Narrativas	Formação superior em Informática ou áreas afins
Game Design	Formação superior em Informática ou áreas afins
Programação em Jogos	Formação superior em Informática ou áreas afins
Empreendedorismo Digital	Formação superior em Informática ou áreas afins
Lean Startup	Formação superior em Administração ou áreas afins
Mentoria	Formação superior em Informática ou áreas afins

d) INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS

A infraestrutura mínima necessária para a efetivação das unidades curriculares com qualidade e, em conformidade com aquela descrita no Catálogo Nacional de Cursos Técnicos (BRASIL, 2016), é a seguinte: Biblioteca e videoteca com acervo específico e atualizado, Laboratório de Práticas com o mínimo de infraestrutura para o curso Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos. Esses laboratórios podem estar nos espaços da Unidade Escolar ofertante do curso ou em espaços de outras instituições com as quais sejam estabelecidas parcerias, convênios, termos de cooperação, entre outros, devidamente comprovados pela Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal.

Para o seu funcionamento desse curso, a Unidade Escolar deverá contar os seguintes ambientes:

- Ala de salas da Direção, do Apoio Escolar e Pedagógicas;
- Banheiros;
- Laboratório de Informática;

- Salas de aula;
- Secretaria Escolar;

Para os objetivos educacionais propostos para a Qualificação Profissional de Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos é recomendado os seguintes recursos e espaços de ensino:

- Laboratório Formativo: salas de aula não convencionais, com mesas divididas para estimular o trabalho em grupo equipadas com tecnologia de realidade virtual própria para o aprendizado;
- Ambiente Profissional, estrutura profissional de um estúdio de produção com profissionais capacitados onde os estudantes participarão de atividades profissionais;
- Espaço Maker, espaço equipado com computadores, impressoras, impressora 3D, estação de solda, fresadora CNC, cortadora a laser, ferramentas básicas e kits de Internet das Coisas (IoT) para a execução dos produtos e experiências.