



GOVERNO DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
FUNDAÇÃO DE APOIO À ESCOLA TÉCNICA

CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS SUBSEQUENTE AO ENSINO MÉDIO

ETAPA	COMPONENTE CURRICULAR	CARGA HORÁRIA		
		SEMANAL		
		Tempos p/ Semana	Hora Aula	Hora Relógio
ETAPA 1 OPERADOR DE COMPUTADORES	SEGURANÇA, MEIO AMBIENTE E SAÚDE	2	40	27
	TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO	4	80	53
	ARTES GRÁFICAS PARA GAMES I	4	80	53
	GAME DESIGN I	4	80	53
	LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO PARA GAMES I	8	160	107
	PSICOLOGIA DAS RELAÇÕES HUMANAS	2	40	27
	C/H - ETAPA	24	480	320
ETAPA 2 ASSISTENTE DE CRIAÇÃO DE GAMES	ARTES GRÁFICAS PARA GAMES II	8	160	107
	ÁUDIO E VIDEO	2	40	27
	BANCO DE DADOS E REDES DE COMPUTADORES	4	80	53
	LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO PARA GAMES II	8	160	107
	GAME DESIGN II	4	80	53
	PROJETO GAME	4	80	53
	C/H - ETAPA	30	600	400
ETAPA 3	ARTES GRÁFICAS PARA GAMES III	8	160	107
	GESTÃO E EMPREENDEDORISMO	2	40	27
	LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO PARA GAMES III	8	160	107
	PROJETO FINAL	4	80	53
	ESTATÍSTICA	2	40	27
	TÓPICOS AVANÇADOS	4	80	53
	C/H - ETAPA	28	560	374
	CARGA HORÁRIA FINAL	82	1640	1094
ESTÁGIO SUPERVISIONADO (NÃO OBRIGATÓRIO)			400	

ETAPA I - Perfil Profissional da Certificação Intermediária: OPERADOR DE COMPUTADORES – Profissional que opera computadores, sistemas operacionais, editores de texto, planilhas eletrônicas, gerenciadores de apresentação de Slides. Instala e faz manutenção de computadores, identifica a origem de falhas no funcionamento de: computadores, periféricos e Softwares básicos avaliando seus efeitos, segundo as normas de qualidade, segurança, higiene e saúde. Possui noções de lógica, algoritmos e métodos de desenvolvimento de aplicativos tecnologias e linguagens para banco de dados.

ETAPA II - Perfil Profissional da Certificação Intermediária: ASSISTENTE DE CRIAÇÃO DE GAMES - Profissional que cria cenários básicos, trailers simples, pequenos objetos e operação dos equipamentos.

ETAPA III - Perfil Profissional de Conclusão: TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS - Profissional que realiza a criação de projetos completos de jogos, abrangendo cenários intermediários, animação de personagens, criação de trailers, documentação dos projetos GDD e operação de engines.

Diretoria de Desenvolvimento da Educação
Básica / Técnica

DDE/FAETEC

04/01/23

[Assinatura]
Coordenação Pedagógica/Técnica