



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 INTEGRADO AO ENSINO MÉDIO

ETAPA	COMPONENTE CURRICULAR	CARGA HORÁRIA		
		SEMANAL		
		Tempos p/ Semana	Hora Aula	Hora Relógio
ETAPA 1 OPERADOR DE COMPUTADORES	ARTE	2	80	67
	EDUCAÇÃO FÍSICA	2	80	67
	LÍNGUA PORTUGUESA	2	80	67
	LITERATURA	2	80	67
	LÍNGUA INGLESA	2	80	67
	MATEMÁTICA	4	160	133
	FÍSICA	2	80	67
	QUÍMICA	2	80	67
	BIOLOGIA	2	80	67
	GEOGRAFIA	2	80	66
	HISTÓRIA	2	80	66
	SOCIOLOGIA	2	80	66
	FILOSOFIA	2	80	66
	PROJETO DE VIDA	2	80	67
	APROFUNDAMENTO APLICADO À FORMAÇÃO TÉCNICA E PROFISSIONAL: TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO	2	80	66
	APROFUNDAMENTO APLICADO À FORMAÇÃO TÉCNICA E PROFISSIONAL: PSICOLOGIA DAS RELAÇÕES HUMANAS	2	80	67
	FORMAÇÃO TÉCNICA E PROFISSIONAL: GESTÃO E EMPREENDEDORISMO	2	80	67
	FORMAÇÃO TÉCNICA E PROFISSIONAL: LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO PARA GAMES I	4	160	133
	FORMAÇÃO TÉCNICA E PROFISSIONAL: ARTES GRÁFICAS PARA GAMES I	2	80	67
	FORMAÇÃO TÉCNICA E PROFISSIONAL: GAME DESIGN I	2	80	67
C/H - ETAPA		44	1760	1467
ETAPA 2 ASSISTENTE DE CRIAÇÃO DE GAMES	LÍNGUA PORTUGUESA	2	80	67
	LITERATURA	2	80	67
	MATEMÁTICA	2	80	67
	FÍSICA	2	80	67
	QUÍMICA	2	80	67
	BIOLOGIA	2	80	67
	GEOGRAFIA	2	80	66
	HISTÓRIA	2	80	66
	FILOSOFIA	2	80	67
	SOCIOLOGIA	2	80	66
	PROJETO DE VIDA	2	80	67
	APROFUNDAMENTO APLICADO À FORMAÇÃO TÉCNICA E PROFISSIONAL: SEGURANÇA, MEIO AMBIENTE E SAÚDE	2	80	66
	APROFUNDAMENTO APLICADO À FORMAÇÃO TÉCNICA E PROFISSIONAL: BANCO DE DADOS E REDES DE COMPUTADORES	2	80	66
	APROFUNDAMENTO APLICADO À FORMAÇÃO TÉCNICA E PROFISSIONAL: ESTATÍSTICA	2	80	66
	APROFUNDAMENTO EM LINGUAGEM: LÍNGUA INGLESA II	2	80	67
	APROFUNDAMENTO EM LINGUAGEM: EDUCAÇÃO FÍSICA II	2	80	67
	FORMAÇÃO TÉCNICA E PROFISSIONAL: LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO PARA GAMES II	4	160	133
	FORMAÇÃO TÉCNICA E PROFISSIONAL: ARTES GRÁFICAS PARA GAMES II	4	160	133
	FORMAÇÃO TÉCNICA E PROFISSIONAL: GAME DESIGN II	2	80	67
	FORMAÇÃO TÉCNICA E PROFISSIONAL: PROJETO GAME	2	80	67
	FORMAÇÃO TÉCNICA E PROFISSIONAL: ÁUDIO E VÍDEO	2	80	67
C/H - ETAPA		46	1840	1533

Diretoria de Desenvolvimento da Educação
Básica / Técnica

DDE/FAETEC

04/01/23

[Assinatura]
Coordenação Pedagógica/Técnica

ETAPA 3	LÍNGUA PORTUGUESA	2	80	67
	PRODUÇÃO ORAL E ESCRITA	2	80	67
	MATEMÁTICA	2	80	66
	PROJETO DE VIDA	2	80	67
	APROFUNDAMENTO EM LINGUAGEM: LÍNGUA ESTRANGEIRA*	2	80	66
	APROFUNDAMENTO EM CIÊNCIAS DA NATUREZA: BIOLOGIA	2	80	66
	APROFUNDAMENTO EM CIÊNCIAS DA NATUREZA: FÍSICA	2	80	66
	APROFUNDAMENTO EM CIÊNCIAS DA NATUREZA: QUÍMICA	2	80	67
	APROFUNDAMENTO EM CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS: GEOGRAFIA	2	80	67
	APROFUNDAMENTO EM CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS: HISTÓRIA	2	80	67
	APROFUNDAMENTO EM CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS: FILOSOFIA	2	80	67
	APROFUNDAMENTO EM CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS: SOCIOLOGIA	2	80	67
	FORMAÇÃO TÉCNICA E PROFISSIONAL: LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO PARA GAMES III	4	160	133
	FORMAÇÃO TÉCNICA E PROFISSIONAL: ARTES GRÁFICAS PARA GAMES III	4	160	133
	FORMAÇÃO TÉCNICA E PROFISSIONAL: TÓPICOS AVANÇADOS	2	80	67
	FORMAÇÃO TÉCNICA E PROFISSIONAL: PROJETO FINAL	2	80	67
C/H - ETAPA		36	1440	1200
CARGA HORÁRIA FINAL		126	5040	4200

ESTÁGIO SUPERVISIONADO (NÃO OBRIGATÓRIO)	400
--	-----

OBSERVAÇÃO: * Componente curricular em que o discente poderá optar em cursar um idioma oferecido pela Unidade de Ensino.

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 engene.

Diretoria de Desenvolvimento da Educação
Básica / Técnica
DDE/FAETEC

04/01/23

[Assinatura]
Coordenação Pedagógica/Técnica