

Nome da Instituição	Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza
CNPJ	62823257/0001-09
Data	11-09-2013 Plano de curso atualizado de acordo com a matriz curricular homologada para o 1º semestre de 2017
Número do Plano	246
Eixo Tecnológico	Informação e Comunicação

Plano de Curso para	
01. Habilitação MÓDULO I + II + III Carga Horária Estágio TCC	Habilitação Profissional de TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS 1200 horas 0000 horas 120 horas
02. Qualificação MÓDULO I Carga Horária Estágio	Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de PROGRAMADOR MULTIMÍDIA 400 horas 000 horas
03. Qualificação MÓDULO I + II Carga Horária Estágio	Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de AUXILIAR EM TRATAMENTO DE IMAGENS E DOCUMENTAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS 800 horas 000 horas

- ✓ Presidente do Conselho Deliberativo
Laura M. J. Laganá
- ✓ Diretor Superintendente
Laura M. J. Laganá
- ✓ Vice-diretor Superintendente
César Silva
- ✓ Chefe de Gabinete
Luiz Carlos Quadrelli
- ✓ Coordenador do Ensino Médio e Técnico
Almério Melquíades de Araújo

Equipe Técnica

Coordenação:

Almério Melquíades de Araújo

Mestre em Educação

Coordenador do Ensino Médio e Técnico

Organização:

Fernanda Mello Demai

Doutora e Mestra em Terminologia

Diretora de Departamento

Grupo de Formulação e Análises Curriculares

Luis Eduardo Fernandes Gonzalez

Tecnologia em Processamento de Dados; Lato Sensu em Segurança de Rede e Internet

Coordenador do Eixo Tecnológico: Informação e Comunicação

Grupo de Formulação e Análises Curriculares

Colaboração

Adriano Paulo Sasaki

Tecnólogo em Gestão de Recursos Humanos
Responsável pelo Catálogo de Requisitos de Titulação para Docência
Ceeteps

Andréa Marquezini

Bacharel em Administração
Especialista em Gestão de Projetos
Responsável pela Padronização de Laboratórios e Equipamentos
Ceeteps

Arnaldo Minholi Júnior

Graduação em Análise de Sistemas
Licenciatura em Informática
Lato Sensu em Didática em Ensino Técnico e Superior
Etec Sebastiana Augusta de Moraes (Andradina)

Camila Fonseca Poletto Xavier

Bacharel e Licenciada em Secretariado Executivo Bilíngue
Especialista em Docência do Ensino Superior
Licenciada em Língua Portuguesa
Coordenadora de Projetos Gestão Documental
Ceeteps

Carolina Marielli

Licenciada em Educação Artística – Artes Plásticas
Mestra em Artes
Etec de Carapicuíba

Dayse Victoria da Silva Assumpção

Bacharel em Letras
Licenciada em Letras – Português e Inglês
Coordenadora de Projetos – Revisão e Gestão Documental
Etec Prof. Horácio Augusto da Silveira

Elaine Cristina Cendretti

Licenciada em Matemática, Física e Mecânica
Tecnóloga em Projetos Mecânicos
Especialista em Administração Escolar, Supervisão e Orientação
Coordenadora de Projetos – Revisão e Gestão Documental

Etec Prof. José Sant'Ana de Castro

Marcelo Viana de Oliveira Júnior
Tecnologia em Processamento de Dados
Licenciatura em Informática.
Etec De Praia Grande (São Paulo)

Marcio Prata
Tecnologia em Informática para Gestão de Negócios
Assistente Técnico Administrativo I
Ceeteps

Rafael Nonato
Tecnologia em Design Gráfico
Etec Guaracy Silveira (São Paulo)

Sergio Luiz Alves Júnior
Tecnólogo em Gestão de Recursos Humanos
Assistente Técnico
Ceeteps

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1 Justificativa e Objetivos	06
CAPÍTULO 2 Requisitos de Acesso	10
CAPÍTULO 3 Perfil Profissional de Conclusão	11
CAPÍTULO 4 Organização Curricular	17
CAPÍTULO 5 Critérios de Aproveitamento de Conhecimentos e Experiências Anteriores	65
CAPÍTULO 6 Critérios de Avaliação da Aprendizagem	66
CAPÍTULO 7 Instalações e Equipamentos	68
CAPÍTULO 8 Pessoal Docente e Técnico	72
CAPÍTULO 9 Certificados e Diploma	151
PARECER TÉCNICO DO ESPECIALISTA	152
PORTARIA DO COORDENADOR, DESIGNANDO COMISSÃO DE SUPERVISORES	159
APROVAÇÃO DO PLANO DE CURSO	160
PORTARIAS CETEC, APROVANDO O PLANO DE CURSO	161
ANEXO I Ferramentas de Apoio	163
ANEXO II Matrizes Curriculares Anteriores	165
ANEXO III Matrizes Curriculares Atualizadas	167

CAPÍTULO 1

JUSTIFICATIVA E OBJETIVOS

1.1. Justificativa

O mercado de jogos digitais no Brasil e no exterior está em franca expansão. Embora não se trate de um mercado tão jovem (os primeiros jogos eletrônicos datam da década de 50 e em 70 já existia um mercado para esse tipo de mídia), o cenário atual aponta para uma evolução que atingirá o patamar de importância mercadológica, artística e de comunicação tão relevantes como a literatura, o cinema ou a televisão. Hoje, o mercado de jogos digitais já supera o faturamento da milionária indústria cinematográfica.

Segundo o CTS *Game Studies*, Centro de Tecnologia e Sociedade da Fundação Getúlio Vargas/ RJ, em seu Relatório de Investigação Preliminar: O Mercado Brasileiro de Jogos Eletrônicos: “Uma das pesquisas mais conhecidas a respeito do tema foi realizada pela Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (AbraGames) em 2008 utilizando trinta e duas empresas associadas. Contudo, desde 2008 o mercado brasileiro tem apresentado significativas alterações.”

Ainda segundo este mesmo documento: “O público de jogadores não mais está restrito a crianças e jovens. No mundo inteiro, é cada vez mais comum que pessoas de todas as idades e grupos sociais encontrem-se em contato com experiências jogáveis.”

Os jogos atuais proporcionam experiências audiovisuais cada vez mais reais e impressionantes graças às novas tecnologias utilizadas e possuem temáticas e narrativas complexas que proporcionam entretenimento para públicos de todas as faixas etárias e do mais alto nível de exigência.

Devido à evolução dos equipamentos computacionais, dos dispositivos móveis e da área de telecomunicação, os jogos eletrônicos podem ser encontrados em diversas plataformas e equipamentos (consoles, *desktops*, *notebooks*, *netbooks*, *smartphones*, *tablets*, etc.) possibilitando aos jogadores terem acesso aos jogos de várias formas e em qualquer lugar.

Outro fator que caracteriza o mercado atual consiste no fato de que as aplicações de jogos eletrônicos não se limitam ao entretenimento e são cada vez mais utilizadas em áreas como gestão empresarial, indústria, engenharia, exploração científica, saúde, esporte, educação, etc., nos chamados “*serious games*”, que se apropriam dos recursos e ambientes dos jogos para treinamentos, cursos, simulações, etc.

Além do mercado nacional, é muito comum encontrar, na indústria de games internacionais, as chamadas “*outsourcings*”, que são empresas terceirizadas de desenvolvimento de elementos específicos (modelagens artísticas, ambientações e cenários, trilhas sonoras, traduções, etc.) que, posteriormente, são incorporados em projetos (jogos) desenvolvidos fora do país.

No Brasil, na esfera acadêmica, a área de jogos já se destaca mundialmente na produção de artigos e estudos científicos, porém, ainda sofre uma defasagem muito grande quanto a profissionais com conhecimentos técnicos nos diferentes segmentos que compõem o processo de desenvolvimento de jogos não atendendo, dessa forma, a demanda das empresas nacionais e internacionais.

Diante deste contexto, o Curso TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS foi elaborado com o intuito de suprir as necessidades do atual mercado ofertando aos alunos uma visão geral dos segmentos profissionais que formam a indústria de desenvolvimento de jogos digitais e explorando técnicas e tecnologias atuais e relevantes para essa área. Essa formação técnica possibilitará ao profissional exercer atividades em empresas públicas, privadas e do terceiro setor, participando de projetos de mídias digitais, computação gráfica, animações, *designers* e áreas que demandem conhecimentos em desenvolvimento de *softwares* com base em técnicas de orientação a objetos.

1.2. Objetivos

O curso de TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS tem como objetivo capacitar o aluno para:

- Desenvolver no aluno o pensamento crítico relacionado com as possibilidades criativas e inovadoras imprescindíveis para o desenvolvimento de projetos de jogos digitais;
- Capacitar o aluno a desenvolver os mais variados tipos de *games* para diversas plataformas (*console*, *desktop*, dispositivos móveis e Internet);
- Fomentar a compreensão do papel dos *games* no contexto da sociedade atual e as bases e fundamentos históricos, psicológicos, culturais, filosóficos e empresariais presentes nesta relação;
- Contribuir para a formação de profissionais capacitados para participar de equipes de projetos que desenvolvem jogos atualizados com as demandas e as necessidades do mercado regional, nacional e internacional;

- Fornecer uma visão abrangente e crítica dos fatores determinantes e dos impactos decorrentes do processo tecnológico dos jogos digitais;
- Desenvolver a capacidade de inovar na produção de conhecimento e na aplicação de tecnologias em jogos digitais;
- Incentivar o comportamento empreendedor na criação e administração de bens e serviços relacionados a jogos digitais;
- Promover atitudes éticas, responsáveis e comprometidas com a qualidade de vida da sociedade, no desenvolvimento de tecnologias em jogos digitais.

1.3. Organização do Curso

A necessidade e pertinência da elaboração de currículo adequado às demandas do mercado de trabalho, à formação profissional do aluno e aos princípios contidos na LDB e demais legislações pertinentes, levou o Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza, sob a coordenação do Prof. Almério Melquíades de Araújo, Coordenador de Ensino Médio e Técnico, a instituir o “Laboratório de Currículo” com a finalidade de atualizar os Planos de Curso das Habilitações Profissionais oferecidas por esta instituição. No Laboratório de Currículo foram reunidos profissionais da área, docentes, especialistas, supervisão educacional para estudo do material produzido pela CBO – Classificação Brasileira de Ocupações – e para análise das necessidades do próprio mercado de trabalho, assim como o Catálogo Nacional de Cursos Técnicos. Uma sequência de encontros de trabalho previamente planejados possibilitou uma reflexão maior e produziu a construção de um currículo mais afinado com esse mercado.

O Laboratório de Currículo possibilitou, também, a construção de uma metodologia adequada para o desenvolvimento dos processos de ensino aprendizagem e sistema de avaliação que pretendem garantir a construção das competências propostas nos Planos de Curso.

Fontes de Consulta

1. **BRASIL** Ministério da Educação. ***Catálogo Nacional dos Cursos Técnicos***. Brasília: MEC: 2008. Eixo Tecnológico: “Informação e Comunicação” (site: <http://www.mec.gov.br/>)
2. **BRASIL** Ministério do Trabalho e do Emprego – Classificação Brasileira de Ocupações – CBO 2002 – Síntese das ocupações profissionais (site: <http://www.mtecbo.gov.br/>)

Títulos
3171: TÉCNICOS DE DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS E APLICAÇÕES
3171-05 – Programador de Internet;
3171-10 – Programador de Sistemas de Informação:
Programador de computador, Programador de processamento de dados, Programador de sistemas de computador, Técnico de aplicação (computação), Técnico em programação de computador;
3171-20 – Programador de Multimídia
Programador de Aplicativos Educacionais e de Entretenimento, Programador de CD-ROM

CAPÍTULO 2 REQUISITOS DE ACESSO

O ingresso ao Curso de TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS dar-se-á por meio de processo classificatório para alunos que tenham concluído, no mínimo, a primeira série e estejam matriculados na segunda série do Ensino Médio ou equivalente.

O processo classificatório será divulgado por edital publicado na Imprensa Oficial, com indicação dos requisitos, condições e sistemática do processo e número de vagas oferecidas.

As competências e habilidades exigidas serão aquelas previstas para a primeira série do Ensino Médio, nas quatro áreas do conhecimento:

- Linguagens;
- Ciências da Natureza;
- Ciências Humanas;
- Matemática.

Por razões de ordem didática e/ ou administrativa que justifiquem, poderão ser utilizados procedimentos diversificados para ingresso, sendo os candidatos deles notificados por ocasião de suas inscrições.

O acesso aos demais módulos ocorrerá por avaliação de competências adquiridas no trabalho, por aproveitamento de estudos realizados ou por reclassificação.

CAPÍTULO 3 PERFIL PROFISSIONAL DE CONCLUSÃO

MÓDULO III – Habilitação Profissional de TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS

O TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS é o profissional que compõe equipes multidisciplinares na construção dos jogos digitais. Projeta, desenvolve e implementa jogos digitais. Codifica programas, desenvolve e edita elementos sonoros e gráficos em duas e três dimensões; gerencia e presta suporte a jogos digitais. Planeja e desenvolve ações de marketing e divulgação. Seleciona recursos de trabalho, linguagens de programação, ferramentas e metodologias para o desenvolvimento de jogos digitais em diversas mídias, tais como: consoles, microcomputadores, dispositivos móveis e *Internet*.

MERCADO DE TRABALHO

Instituições públicas, privadas e do terceiro setor que demandem programação para jogos digitais; empresas que desenvolvem aplicações para dispositivos embarcados, TV Digital, publicidade, simuladores, desenvolvimento de jogos educacionais, jogos para treinamentos específicos, como jogos corporativos e de reabilitação motora.

Ao concluir o curso, o aluno deverá ter desenvolvido as seguintes competências gerais:

- desenvolver projetos de criação, produção, testes, manutenção e distribuição de jogos digitais;
- desenvolver roteiros e narrativas para jogos;
- utilizar ferramentas de computação gráfica, 2D e 3D, nas suas diversas áreas de aplicação;
- identificar e utilizar *softwares* de criação e edição de áudio e vídeo e de processamento de imagens para a criação de cenários e de personagens para jogos;
- aplicar ferramentas de animação gráfica para personagens e cenários em jogos digitais;
- desenvolver jogos utilizando linguagens de programação orientadas a objetos, bibliotecas e motores (*engines*);

- ajustar sistemas de jogos para plataformas distintas, em rede de computadores, Internet, dispositivos móveis, computadores pessoais e em ambientes com múltiplos jogadores;
- utilizar *softwares* de gerenciamento de banco de dados;
- executar ações de treinamento e de suporte técnico (a *softwares*).

ATRIBUIÇÕES/ RESPONSABILIDADES

- ◆ Desenvolver jogos utilizando técnicas de linguagens orientadas a objetos e ambientes de programação.
- ◆ Conhecer e pesquisar a evolução, divisão de áreas e estratégias dos negócios na *Internet*.
- ◆ Aplicar estratégias para o aumento de acesso, na elaboração de conteúdo de páginas para a *Internet* em sites de jogos eletrônicos.
- ◆ Conceber espaços cenográficos, de ambientação, ou de *set design*, e indicar elementos para a composição visual de personagens, apresentadores ou locutores, de forma criativa e compatível com as características de linguagem e estrutura do gênero de produção e do veículo de comunicação.
- ◆ Aplicar conceitos e princípios de composição e registros de imagens – estáticas ou em movimento – características ou predominantes nos diferentes meios e gêneros de produção.

ÁREA DE ATIVIDADES

A – IMPLANTAR SISTEMAS E APLICAÇÕES PARA JOGOS DIGITAIS

- Identificar e selecionar ambientes para implantação de jogos.
- Implantar jogos desenvolvidos, orientados a objeto e eventos.
- Treinar usuários.

B – DESENVOLVER SISTEMAS E APLICAÇÕES PARA JOGOS DIGITAIS

- Codificar e compilar programas de alta complexidade orientados a objetos e eventos.
- Testar programas de alta complexidade orientados a objetos e eventos.
- Gerar aplicativos de alta complexidade para instalação e gerenciamento de sistemas.
- Documentar sistemas e aplicações de alta complexidade orientadas a objetos e eventos.

C – DESENVOLVER MATERIAL DE COMUNICAÇÃO E MÍDIA

- Criar elementos gráficos para divulgação de jogos digitais.
- Divulgar em diferentes mídias para área de jogos.
- Divulgar mídia específica promocional para *websites*.

D – DESENVOLVER E EDITAR MATERIAL GRÁFICO

- Projetar elementos gráficos 2D e 3D.

E – SELECIONAR RECURSOS DE TRABALHO

- Selecionar equipe de trabalho.
- Selecionar recursos tecnológicos, de acordo com o desenvolvimento do projeto.

F – DEMONSTRAR COMPETÊNCIAS PESSOAIS

- Demonstrar flexibilidade.
- Expressar-se oralmente e por escrito, de forma correta e coerente.

PERFIS PROFISSIONAIS DAS QUALIFICAÇÕES

MÓDULO I – Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de AUXILIAR EM TRATAMENTO DE IMAGENS E DOCUMENTAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS

O AUXILIAR EM TRATAMENTO DE IMAGENS E DOCUMENTAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS é o profissional que interpreta textos técnicos e manuais; elabora documentos; opera aplicativos básicos e componentes de computadores em ambientes informatizados; auxilia na editoração de componentes visuais e na elaboração de roteiros e narrativas.

ATRIBUIÇÕES/ RESPONSABILIDADES

- ◆ Auxiliar no desenvolvimento de elementos gráficos.
- ◆ Utilizar aplicativos na elaboração de documentos, planilhas e apresentações.
- ◆ Desenvolver roteiros e narrativas.
- ◆ Selecionar máquinas, ferramentas, acessórias e suprimentos.
- ◆ Criar documentos para descrição das estruturas de dinâmica e de interatividade de jogos digitais.

- ◆ Analisar e interpretar roteiros ou orientações gerais de concepção de produções de animação.

ÁREA DE ATIVIDADES

A – DESENVOLVER MATERIAL GRÁFICO

- Desenvolver e editar imagens.

B – PLANEJAR JOGOS DIGITAIS

- Desenvolver roteiros e estruturas narrativas.
- Elaborar conceitos artísticos e de interatividade.
- Projetar interfaces gráficas.
- Elaborar e atualizar projetos de jogos digitais.

C – PARTICIPAR DO DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS

- Criar rotinas de testes.
- Definir artefatos de análise e componentes de programação.
- Elaborar modelagem de dados.
- Atuar no planejamento de elementos de dinâmica e mecânica de jogos digitais.

D – SELECIONAR RECURSOS DE TRABALHO

- Planejar equipe de trabalho.
- Selecionar máquinas, ferramentas, acessórios e suprimentos.
- Especificar recursos de desenvolvimento e programação, e editoração de áudio e vídeo.

E – DEMONSTRAR COMPETÊNCIAS PESSOAIS

- Demonstrar raciocínio lógico.
- Demonstrar criatividade.
- Agir com paciência.
- Demonstrar iniciativa e receptividade.
- Trabalhar em equipe.

MÓDULO II – Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de PROGRAMADOR MULTIMÍDIA

O PROGRAMADOR MULTIMÍDIA é o profissional que elabora e documenta projetos de jogos. Auxilia na construção de elementos gráficos em duas e em três dimensões; atua no desenvolvimento de áudio e vídeo. Elabora códigos para desenvolvimento de jogos digitais de baixa complexidade.

ATRIBUIÇÕES/ RESPONSABILIDADES

- ◆ Auxiliar no desenvolvimento de material audiovisual.
- ◆ Aplicar o paradigma de orientação a objetos na programação de *software*.
- ◆ Distinguir e considerar, no processo criativo de comunicação visual gráfica e infográfica, as características – possibilidades e limites – das tecnologias de editoração contemporâneas.
- ◆ Distinguir conceitos e princípios de composição e registros de imagens – estáticas ou em movimento – características ou predominantes nos diferentes meios e gêneros de produção.
- ◆ Desenvolver roteiros ou orientações gerais de concepção de produções de animação.
- ◆ Pesquisar ou reunir elementos para a criação e construção de personagens e de cenários de animação.
- ◆ Organizar a coleta e documentação de informações sobre o desenvolvimento e execução de projetos.
- ◆ Desenvolver *software*, aplicando linguagens e ambientes de programação.

ÁREA DE ATIVIDADES

A – PROJETAR JOGOS DIGITAIS

- Desenvolver toda documentação descritiva de um projeto (*GDD – Game Design Document*).
- Aplicar os recursos da *engine* de jogos digitais.
- Auxiliar na coordenação de projetos de desenvolvimento de jogos digitais.
- Definir metodologias para análise e programação.
- Elaborar toda a estrutura artística e lógica de um jogo.

B – INSTALAR SISTEMAS E APLICAÇÕES PARA JOGOS DIGITAIS

- Instalar ferramentas e ambientes de desenvolvimento orientados a objeto e eventos.
- Verificar resultados obtidos.

C – DESENVOLVER SISTEMAS E APLICAÇÕES PARA JOGOS DIGITAIS

- Codificar e compilar programas de baixa complexidade orientados a objetos e eventos.
- Testar programas de baixa complexidade orientados a objeto e eventos.
- Elaborar aplicativos de baixa complexidade para instalação e gerenciamento de sistemas.
- Documentar sistemas e aplicações de baixa complexidade orientadas a objeto.

D – DESENVOLVER E EDITAR MATERIAL AUDIOVISUAL

- Projetar elementos gráficos 2D e 3D.
- Desenvolver elementos gráficos.
- Elaborar e editar efeitos sonoros.

E – SELECIONAR RECURSOS DE TRABALHO

- Selecionar equipe de trabalho.
- Selecionar metodologias de desenvolvimento de jogos digitais.

F – DEMONSTRAR COMPETÊNCIAS PESSOAIS

- Demonstrar flexibilidade.
- Trabalhar de forma padronizada.
- Demonstrar criatividade.
- Agir com paciência.
- Trabalhar em equipe.
- Expressar-se oralmente e por escrito, de forma correta e coerente..

CAPÍTULO 4 ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

4.1. Estrutura Modular

O currículo foi organizado de modo a garantir o que determina a Lei Federal n.º 9394, de 20-12-1996; Resolução CNE/CEB n.º 1, de 5-12-2014; Resolução CNE/CEB n.º 6, de 20-9-2012; Resolução SE n.º 78, de 7-11-2008; Decreto Federal n.º 5154, de 23-7-2004, assim como as competências profissionais que foram identificadas pelo Ceeteps, com a participação da comunidade escolar.

A organização curricular da Habilitação Profissional de **TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS** está organizada de acordo com o Eixo Tecnológico de Informação e Comunicação, e estruturada em módulos articulados, com terminalidade correspondente à qualificação profissional de nível técnico identificada no mercado de trabalho.

Os módulos são organizações de conhecimentos e saberes provenientes de distintos campos disciplinares e, por meio de atividades formativas, integram a formação teórica à formação prática, em função das capacidades profissionais que se propõem desenvolver.

Os módulos, assim constituídos, representam importante instrumento de flexibilização e abertura do currículo para o itinerário profissional, pois que, adaptando-se às distintas realidades regionais, permitem a inovação permanente e mantêm a unidade e a equivalência dos processos formativos.

A estrutura curricular que resulta dos diferentes módulos estabelece as condições básicas para a organização dos tipos de itinerários formativos que, articulados, conduzem à obtenção de certificações profissionais.

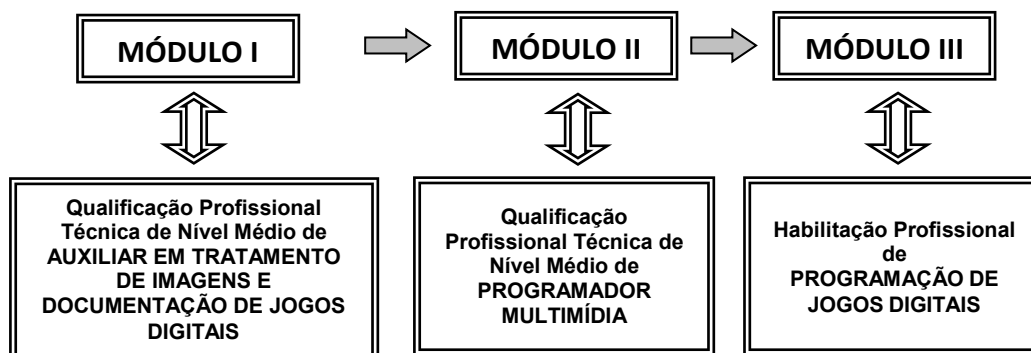
4.2. Itinerário Formativo

O curso de **TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS** é composto por três módulos.

O aluno que cursar o **MÓDULO I**, concluirá a Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de **AUXILIAR EM TRATAMENTO DE IMAGENS E DOCUMENTAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS**.

O aluno que cursar o MÓDULO II, concluirá a Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de **PROGRAMADOR MULTIMÍDIA**

Ao completar os MÓDULOS I, II, III, o aluno receberá o Diploma de **TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS**, desde que tenha concluído, também, o Ensino Médio.



4.3. Proposta de Carga Horária por Componente Curricular

MÓDULO I – Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de AUXILIAR EM TRATAMENTO DE IMAGENS E DOCUMENTAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS

Componentes Curriculares	Carga Horária							
	Horas-aula						Total em Horas	Total em Horas – 2,5
	Teórica	Teórica – 2,5	Prática Profissional	Prática Profissional – 2,5	Total	Total – 2,5		
I.1 – Projeto de Jogos I	60	50	00	00	60	50	48	40
I.2 – Matemática para Computação Gráfica	60	50	00	00	60	50	48	40
I.3 – Lógica de Programação	00	00	100	100	100	100	80	80
I.4 – Operação de <i>Software</i> Aplicativo	00	00	40	50	40	50	32	40
I.5 – Desenvolvimento de Jogos para <i>Web</i> I	00	00	60	50	60	50	48	40
I.6 – Técnicas de Desenho Básico	60	50	00	00	60	50	48	40
I.7 – Desenvolvimento de <i>Game Art</i> I	00	00	40	50	40	50	32	40
I.8 – Inglês Instrumental	40	50	00	00	40	50	32	40
I.9 – Linguagem, Trabalho e Tecnologia	40	50	00	00	40	50	32	40
Total	260	250	240	250	500	500	400	400

MÓDULO II – Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de PROGRAMADOR MULTIMÍDIA

Componentes Curriculares	Carga Horária							
	Horas-aula						Total em Horas	Total em Horas – 2,5
	Teórica	Teórica – 2,5	Prática Profissional	Prática Profissional – 2,5	Total	Total – 2,5		
II.1 – Linguagem de Programação I	00	00	100	100	100	100	80	80
II.2 – Programação Orientada a Objetos	00	00	100	100	100	100	80	80
II.3 – Desenvolvimento de Jogos para Web II	00	00	60	50	60	50	48	40
II.4 – Modelagem 3D	00	00	60	50	60	50	48	40
II.5 – Desenvolvimento de Game Art II	00	00	40	50	40	50	32	40
II.6 – Computação Gráfica	00	00	40	50	40	50	32	40
II.7 – Projeto de Jogos II	60	50	00	00	60	50	48	40
II.8 – Planejamento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Programação de Jogos Digitais	40	50	00	00	40	50	32	40
Total	100	100	400	400	500	500	400	400

MÓDULO III – Habilitação Profissional de TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS

Componentes Curriculares	Carga Horária							
	Horas-aula						Total em Horas	Total em Horas – 2,5
	Teórica	Teórica – 2,5	Prática Profissional	Prática Profissional – 2,5	Total	Total – 2,5		
III.1 – Linguagem de Programação II	00	00	100	100	100	100	80	80
III.2 – Programação para Dispositivos Móveis	00	00	100	100	100	100	80	80
III.3 – Desenvolvimento de Jogos para Web III	00	00	40	50	40	50	32	40
III.4 – Técnicas e Linguagens para Banco de Dados	00	00	60	50	60	50	48	40
III.5 – Animação 3D	00	00	60	50	60	50	48	40
III.6 – Comunicação e Marketing para Jogos Digitais	40	50	00	00	40	50	32	40
III.7 – Ética e Cidadania Organizacional	40	50	00	00	40	50	32	40
III.8 – Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Programação de Jogos Digitais	00	00	60	50	60	50	48	40
Total	80	100	420	400	500	500	400	400

4.4 Competências, Habilidades e Bases Tecnológicas por Componente Curricular

MÓDULO I – Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de AUXILIAR EM TRATAMENTO DE IMAGENS E DOCUMENTAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS

I.1 – PROJETO DE JOGOS I		
Função: Desenvolvimento de Roteiro e Narrativa de Jogos		
COMPETÊNCIAS	HABILIDADES	BASES TECNOLÓGICAS
<p>1. Elaborar narrativa necessária para desenvolver um enredo e personagens para jogos digitais.</p> <p>2. Desenvolver documentação e roteiro de um jogo digital.</p>	<p>1.1. Apresentar soluções criativas para a dinâmica de jogos.</p> <p>1.2. Definir perfis e propriedades de personagens, cenários, ambientes e interações necessárias para a etapa de projeto.</p> <p>2.1. Coletar informações para roteiros de jogos digitais.</p> <p>2.2. Aplicar conceitos de <i>storyboard</i>, narrativa, ritmo, continuidade, roteiro.</p> <p>2.2. Redigir documentação para jogos – produção do <i>Game Design Document (GDD)</i>.</p>	<p>1. Enredo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tema; • pesquisa; • cronologia; • soluções criativas; • estilo do jogo (<i>RPG</i>; <i>adventure</i>; ação; corrida, entre outros) <p>2. Estrutura narrativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • modo narrativo (jogo em 1ª, 2ª ou 3ª pessoa) • eixo dramático (conceito de trama); • premissa (ideia central); • clímax (ponto alto da narrativa); • desmedida (variação de ritmo); • peripécias (alternativas da narrativa); • reviravolta (alterações da ideia central) <p>3. Elementos da narrativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • narrador; • personagem; • cenário <p>4. Tipos de narrativas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lineares; • não lineares; • multilineares; • embutidas; • emergentes <p>5. Roteiros:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tipos de roteiros (de acordo com o estilo do jogo);

		<ul style="list-style-type: none"> • <i>softwares</i> de roteiros (ver “Ferramenta de Apoio”); • argumentos <p>6. Elaboração de documento de jogo (<i>Game Design Document – GDD</i>):</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>sketches</i>, <i>briefing</i>, referência e/ou adequação de design; • visão geral (resumo, aspectos fundamentais do jogo); • contexto do jogo (história; eventos anteriores [se houver]; principais personagens <p>Verificar Anexo III – Ferramentas de Apoio)</p>				
Carga Horária (horas-aula)						
Teórica	60	Prática	00	Total	60 horas-aula	
Teórica (2,5)	50	Prática (2,5)	00	Total (2,5)	50 horas-aula	

I.2 – MATEMÁTICA PARA COMPUTAÇÃO GRÁFICA		
Função: Matemática para Desenvolvimento de Jogos		
COMPETÊNCIAS	HABILIDADES	BASES TECNOLÓGICAS
1. Modelar objetos gráficos por meio de equações matemáticas.	1.1. Aplicar métodos matemáticos em modelagem 3D. 1.2. Classificar e visualizar objetos gráficos básicos em 2D e 3D. 1.3. Operar transformações lineares de objetos em 2D. 1.4. Calcular áreas e volumes associados a objetos gráficos básicos. 1.5. Utilizar o conceito de vetores e suas aplicações. 1.6. Aplicar conceitos de geometria espacial e analítica.	1. Pontos, representação, matriz de pontos, sistemas de referência 2. Translação e rotação 3. Equações das retas no plano e no espaço, relações entre pontos e retas, intersecção 4. Ângulos entre reta e reta, intersecção entre retas e retas, translação e rotação de retas 5. Equações do plano (baseadas em três pontos e na normal); determinação de pontos de um plano 6. Ângulos entre retas e planos, intersecção entre retas e planos e entre planos e planos, posições relativas entre ponto e plano 7. Polígonos planos, propriedades, contorno (<i>Hull</i>) convexo de um polígono, construção de polígonos regulares, simetrias, posições relativas entre pontos e polígonos – em relação a seu interior e exterior 8. Noções de geometria espacial e analítica: <ul style="list-style-type: none"> • perspectiva; • plano; • diâmetro; • profundidade; • escala 9. Módulo, direção e sentido 10. Vetores: <ul style="list-style-type: none"> • adição e subtração, multiplicação por escala

Carga Horária (horas-aula)						
Teórica	60	Prática	00	Total	60 horas-aula	
Teórica (2,5)	50	Prática (2,5)	00	Total (2,5)	50 horas-aula	

I.3 – LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO						
Função: Lógica, Algoritmos e Métodos de Desenvolvimento de Aplicativos						
COMPETÊNCIAS		HABILIDADES			BASES TECNOLÓGICAS	
1. Desenvolver e interpretar algoritmos, fluxogramas e pseudocódigos para codificar programas.		1.1. Identificar situações problema, propondo soluções computacionais. 1.2. Utilizar técnicas de programação estruturada, através de modelos, pseudocódigos e ferramentas.			1. Introdução à Lógica de Programação: <ul style="list-style-type: none"> • conceitos básicos; • construção de algoritmos: <ul style="list-style-type: none"> ○ fluxogramas e pseudocódigos 2. Definição e criação de Variáveis e Constantes 3. Operadores Aritméticos e Expressões Aritméticas 4. Operadores Relacionais 5. Operadores Lógicos e Expressões Lógicas 6. Comandos de Entrada, Processamento e Saída 7. Funções pré-definidas 8. Estruturas de Controle: <ul style="list-style-type: none"> • Sequencial; • Condicional; • Repetição 9. Vetores e Matrizes Verificar Anexo III – Ferramentas de Apoio	
Carga Horária (horas-aula)						
Teórica	00	Prática	100	Total	100 horas-aula	Prática em Laboratório
Teórica (2,5)	00	Prática (2,5)	100	Total (2,5)	100 horas-aula	

I.4 – OPERAÇÃO DE SOFTWARE APLICATIVO						
Função: Utilização de Aplicativos Informatizados						
COMPETÊNCIAS		HABILIDADES			BASES TECNOLÓGICAS	
1. Analisar e Selecionar e operar programas de aplicação a partir da avaliação das necessidades do usuário.		1.1. Identificar e utilizar os principais <i>softwares</i> aplicativos. 1.2. Detectar necessidades dos usuários. 1.3. Operar programas de aplicação.			1. Operação e configuração de aplicativos básicos de computador (gerenciamento de arquivos, processadores de texto, planilhas, apresentações e <i>Internet</i>), <i>softwares</i> livres e proprietários, versões e compatibilidade: <ul style="list-style-type: none"> • editor de texto: <ul style="list-style-type: none"> ○ quebra de seção, sumários, comentários, formatação de páginas e parágrafos, tabulação, cabeçalho e rodapé, mala direta, tabelas, marcadores e numeração, citações e bibliografia • apresentações: <ul style="list-style-type: none"> ○ criação de <i>slides</i>, leiaute e <i>design</i>, animações, clipes de mídia, <i>hyperlinks</i> e botões, métodos para apresentações visuais • planilhas eletrônicas: <ul style="list-style-type: none"> ○ formatação de células, configuração de página, gráficos, fórmulas e funções, ferramenta de dados, comentários, referências, tabelas e gráficos dinâmicos, formatação condicional <p>Verificar Anexo III – Ferramentas de Apoio.</p>	
Carga Horária (horas-aula)						
Teórica	00	Prática	40	Total	40 horas-aula	Pratica em Laboratório
Teórica (2,5)	00	Prática (2,5)	50	Total (2,5)	50 horas-aula	

I.5 – DESENVOLVIMENTO DE JOGOS PARA WEB I						
Função: Concepção Artística e Animação em Jogos Digitais para Web						
COMPETÊNCIAS		HABILIDADES			BASES TECNOLÓGICAS	
1. Interpretar e aplicar os conceitos, características e processos de desenvolvimento dos jogos para <i>Web</i> .		1.1. Utilizar conceitos de animação no desenvolvimento de jogos digitais. 1.2. Utilizar as principais funções das ferramentas de desenvolvimento de jogos para plataforma <i>Web</i> .			1. Conceitos e características de jogos para <i>Web</i> 2. Ambiente de desenvolvimento <i>Web</i> ; <ul style="list-style-type: none"> • Painéis de criação; • Principais frameworks de criação; • Marcação Semântica e Layout de página web; • Diferenças entre navegadores; 3. Ambiente de animação; <ul style="list-style-type: none"> • Camada de Desenho; • Canvas e seus atributos; • SVG e seus atributos; 4. Som; <ul style="list-style-type: none"> • Áudio e seus atributos;; • Vídeo e seus atributos; 5. Publicação de arquivo desenvolvido no ambiente <i>Web</i> ; Ferramenta de apoio: Verificar Anexo III	
Carga Horária (horas-aula)						Prática em Laboratório
Teórica	00	Prática	60	Total	60 horas-aula	
Teórica (2,5)	00	Prática (2,5)	50	Total (2,5)	50 horas-aula	

I.6 – TÉCNICAS DE DESENHO BÁSICO		
Função: Desenvolvimento Artístico		
COMPETÊNCIAS	HABILIDADES	BASES TECNOLÓGICAS
<p>1. Interpretar e utilizar técnicas básicas de desenho e de percepção visual, no desenvolvimento de formas e expressões artísticas.</p>	<p>1.1. Desenvolver a percepção visual na criação de elementos gráficos para jogos digitais.</p> <p>1.2. Aplicar técnicas básicas de desenho na representação de ideias, pensamentos e sensações.</p> <p>1.3. Utilizar a representação das cores na expressão e composição artística.</p>	<p>1. Estudos e formas de percepção visual:</p> <ul style="list-style-type: none"> • características do hemisférios esquerdo e direito do cérebro: <ul style="list-style-type: none"> ○ hemisfério esquerdo: raciocínio lógico, analítico, técnico, sequencial; ○ hemisfério direito: imaginativo, criativo, integrativo, espacial, intuitivo • estímulo do hemisfério direito do cérebro: <ul style="list-style-type: none"> ○ vasos rostos; ○ posição invertida (desenhando de cabeça para baixo); ○ espaços negativos <p>2. Geometria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • formas geométricas bidimensionais: <ul style="list-style-type: none"> ○ quadrado; ○ retângulo; ○ trapézio; ○ triângulo; ○ pentágono; ○ hexágono; ○ círculo, etc. • formas geométricas tridimensionais: <ul style="list-style-type: none"> ○ cubo; ○ paralelepípedo; ○ esfera; ○ cone; ○ cilindro; ○ pirâmide, etc. ○ simplificação de desenhos pela utilização das formas geométricas <p>3. Composição:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conceitos: <ul style="list-style-type: none"> ○ equilíbrio; ○ variedade;

		<ul style="list-style-type: none">○ unidade;○ proporção● tipos:<ul style="list-style-type: none">○ composição simétrica;○ composição assimétrica <p>4. Luz e sombra:</p> <ul style="list-style-type: none">● escala tonal;● luz/brilho; meio tom/meia sombra; sombra própria; sombra projetada; reflexo● a sombra em formas geométricas básicas;● tipos de iluminação:<ul style="list-style-type: none">○ luz frontal;○ luz lateral;○ luz baixa;○ luz posterior○ luz superior <p>5. Figura humana:</p> <ul style="list-style-type: none">● olhos;● nariz;● boca;● orelhas;● pés;● mãos;● cabeça;● expressões faciais;● esboços rápidos;● o corpo humano e suas proporções;● posições do corpo humano:<ul style="list-style-type: none">○ frente; perfil, meio-perfil; costas● movimento;● acabamento <p>6. Perspectiva:</p> <ul style="list-style-type: none">● elementos da perspectiva:<ul style="list-style-type: none">○ linha do horizonte;○ ponto de vista;○ ponto de fuga;○ linhas de fuga● perspectiva paralela (01 ponto de fuga);● perspectiva oblíqua (02 pontos de fuga);● perspectiva aérea (03 pontos de fuga);● perspectiva de esgoto (03 pontos de fuga)
--	--	---

		<p>7. Teoria das cores:</p> <ul style="list-style-type: none">• escala acromática;• disco de cores;• escala cromática;• monocromia;• harmonia da cor;• cores complementares;• cores quentes/frias;• contrastes• psicodinâmica das cores
--	--	---

Carga Horária (horas-aula)

Teórica	60	Prática	00	Total	60 horas-aula	
Teórica (2,5)	50	Prática (2,5)	00	Total (2,5)	50 horas-aula	

I.7 – DESENVOLVIMENTO DE GAME ART I						
Função: <i>Design Gráfico</i>						
COMPETÊNCIAS		HABILIDADES			BASES TECNOLÓGICAS	
1. Analisar e selecionar técnicas e ferramentas de edição de imagens para aplicação em jogos digitais.		1.1. Produzir e aplicar processos de produção de recursos de imagens. 1.2. Identificar e utilizar as diferentes ferramentas a partir de necessidades ou problemas pertinentes aos modelos e elementos gráficos para jogos. 1.3. Realizar tratamento de imagens, de acordo com as características requisitadas para projetos de jogos.			1. Conceitos de produção e tratamento de imagens: <ul style="list-style-type: none"> • imagens vetoriais e <i>bitmaps</i>; • pixel e retícula; • tipografia; • tipos e formatos de arquivos; • tipos de seleção; • camadas 2. Edição gráfica de imagens: <ul style="list-style-type: none"> • ferramentas de pintura; • ferramentas de edição e tratamento; • transformação; • filtros Verificar Anexo III – Ferramentas de Apoio	
Carga Horária (horas-aula)						
Teórica	00	Prática	40	Total	40 horas-aula	Prática em Laboratório
Teórica (2,5)	00	Prática (2,5)	50	Total (2,5)	50 horas-aula	

I.8 – INGLÊS INSTRUMENTAL		
Função: Montagem de Argumentos e Elaboração de Textos		
COMPETÊNCIAS	HABILIDADES	BASES TECNOLÓGICAS
<p>1. Apropriar-se da língua inglesa como instrumento de acesso à informação e à comunicação profissional.</p> <p>2. Analisar e produzir textos da área profissional de atuação, em língua inglesa, de acordo com normas e convenções específicas.</p> <p>3. Interpretar a terminologia técnico-científica da área profissional, identificando equivalências entre português e inglês (formas equivalentes do termo técnico).</p>	<p>1.1 Comunicar-se oralmente na língua inglesa no ambiente profissional, incluindo atendimento ao público.</p> <p>1.2 Selecionar estilos e formas de comunicar-se ou expressar-se, adequados ao contexto profissional, em língua inglesa.</p> <p>2.1 Empregar critérios e aplicar procedimentos próprios da interpretação e produção de texto da área profissional.</p> <p>2.2 Comparar e relacionar informações contidas em textos da área profissional nos diversos contextos de uso.</p> <p>2.3 Aplicar as estratégias de leitura e interpretação na compreensão de textos profissionais.</p> <p>2.4 Elaborar textos técnicos pertinentes à área de atuação profissional, em língua inglesa.</p> <p>3.1 Pesquisar a terminologia da habilitação profissional.</p> <p>3.2 Aplicar a terminologia da área profissional/habilitação profissional.</p> <p>3.3 Produzir pequenos glossários de equivalências (listas de termos técnicos e/ou científicos) entre português e inglês, relativos à área profissional/habilitação profissional.</p>	<p>1. <i>Listening</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Compreensão auditiva de diversas situações no ambiente profissional: <ul style="list-style-type: none"> ✓ atendimento a clientes, colegas de trabalho e/ou superiores, pessoalmente ou ao telefone; ✓ apresentação pessoal, da empresa e/ou de projetos. <p>2. <i>Speaking</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Expressão oral na simulação de contextos de uso profissional: <ul style="list-style-type: none"> ✓ atendimento a clientes, colegas de trabalho e/ou superiores, pessoalmente ou ao telefone. <p>3. <i>Reading</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Estratégias de leitura e interpretação de textos; Análise dos elementos característicos dos gêneros textuais profissionais; Correspondência profissional e materiais escritos comuns ao eixo, como manuais técnicos e documentação técnica. <p>4. <i>Writing</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Prática de produção de textos técnicos da área de atuação profissional; <i>e-mails</i> e gêneros textuais comuns ao eixo tecnológico.

		<p>5. Grammar Focus</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compreensão e usos dos aspectos linguísticos contextualizados. <p>6. Vocabulary</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terminologia técnico-científica; • Vocabulário específico da área de atuação profissional. <p>7. Textual Genres</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dicionários; • Glossários técnicos; • Manuais técnicos; • Folhetos para divulgação; • Artigos técnico-científicos; • Carta comercial; • <i>E-mail</i> comercial; • Correspondência administrativa.
--	--	---

Carga Horária (horas-aula)

Teórica	40	Prática	00	Total	40 horas-aula
Teórica (2,5)	50	Prática (2,5)	00	Total (2,5)	50 horas-aula

I.9 – LINGUAGEM, TRABALHO E TECNOLOGIA		
Função: Montagem de Argumentos e Elaboração de Textos		
COMPETÊNCIAS	HABILIDADES	BASES TECNOLÓGICAS
<p>1. Analisar textos técnicos, administrativos e comerciais da área de Programação de Jogos Digitais por meio de indicadores linguísticos e de indicadores extralinguísticos.</p> <p>2. Desenvolver textos técnicos, comerciais e administrativos aplicados à área de Programação de Jogos Digitais, de acordo com normas e convenções específicas.</p> <p>3. Pesquisar e analisar informações da área de Programação de Jogos Digitais, em diversas fontes, convencionais e eletrônicas.</p> <p>4. Interpretar a terminologia técnico-científica da área profissional.</p>	<p>1.1 Identificar indicadores linguísticos e indicadores extralinguísticos de produção de textos técnicos.</p> <p>1.2 Aplicar procedimentos de leitura instrumental (identificação do gênero textual, do público-alvo, do tema, das palavras-chave, dos elementos coesivos, dos termos técnicos e científicos, da ideia central e dos principais argumentos).</p> <p>1.3 Aplicar procedimentos de leitura especializada (aprofundamento do estudo do significado dos termos técnicos, da estrutura argumentativa, da coesão e da coerência, da confiabilidade das fontes).</p> <p>2.1 Utilizar instrumentos da leitura e da redação técnica e comercial direcionadas à área de atuação.</p> <p>2.2 Identificar e aplicar elementos de coerência e de coesão em artigos e em documentação técnico-administrativos relacionados à área de Programação de Jogos Digitais.</p> <p>2.3 Aplicar modelos de correspondência comercial aplicados à área de atuação.</p> <p>3.1 Selecionar e utilizar fontes de pesquisa convencionais e eletrônicas.</p> <p>3.2 Aplicar conhecimentos e regras linguísticas na execução de pesquisas específicas da área de Programação de Jogos Digitais.</p> <p>4.1 Pesquisar a terminologia técnico-científica da área.</p> <p>4.2 Aplicar a terminologia</p>	<p>1. Estudos de textos técnicos/comerciais aplicados à área de Programação de Jogos Digitais, a partir do estudo de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indicadores linguísticos: <ul style="list-style-type: none"> ✓ vocabulário; ✓ morfologia; ✓ sintaxe; ✓ semântica; ✓ grafia; ✓ pontuação; ✓ acentuação, entre outros. • Indicadores extralinguísticos: <ul style="list-style-type: none"> ✓ efeito de sentido e contextos socioculturais; ✓ modelos pré-estabelecidos de produção de texto; ✓ contexto profissional de produção de textos (autoria, condições de produção, veículo de divulgação, objetivos do texto, público-alvo). <p>2. Conceitos de coerência e de coesão aplicados à análise e à produção de textos técnicos específicos da área de Programação de Jogos Digitais.</p> <p>3. Modelos de Redação Técnica e Comercial aplicados à área de Programação de Jogos Digitais</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ofícios;

<p>5. Comunicar-se, oralmente e por escrito, utilizando a terminologia técnico-científica da profissão.</p>	<p>técnico-científica da área.</p> <p>5.1 Selecionar termos técnicos e palavras da língua comum, adequados a cada contexto.</p> <p>5.2 Identificar o significado de termos técnico-científicos extraídos de texto, artigos, manuais e outros gêneros relativos à área profissional.</p> <p>5.3 Redigir textos pertinentes ao contexto profissional, utilizando a terminologia técnico-científica da área de estudo.</p> <p>5.4 Preparar apresentações orais pertinentes ao contexto da profissão, utilizando a terminologia técnico-científica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Memorandos; • Comunicados; • Cartas; • Avisos; • Declarações; • Recibos; • Carta-currículo; • Currículo; • Relatório técnico; • Contrato; • Memorial descritivo; • Memorial de critérios; • Técnicas de redação. <p>4. Parâmetros de níveis de formalidade e de adequação de textos a diversas circunstâncias de comunicação (variantes da linguagem formal e de linguagem informal)</p> <p>5. Princípios de terminologia aplicados à área de Programação de Jogos Digitais</p> <ul style="list-style-type: none"> • Glossário dos termos utilizados na área de Programação de Jogos Digitais. <p>6. Apresentação de trabalhos técnico-científicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orientações e normas linguísticas para a elaboração do trabalho técnico-científico (estrutura de trabalho monográfico, resenha, artigo, elaboração de referências bibliográficas). <p>7. Apresentação oral</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planejamento da apresentação; • Produção da apresentação audiovisual; • Execução da apresentação. <p>8. Técnicas de leitura</p>
---	---	--

		instrumental <ul style="list-style-type: none"> • Identificação do gênero textual; • Identificação do público-alvo; • Identificação do tema; • Identificação das palavras-chave do texto; • Identificação dos termos técnicos e científicos; • Identificação dos elementos coesivos do texto; • Identificação da ideia central do texto; • Identificação dos principais argumentos e sua estrutura. 9. Técnicas de leitura especializada <ul style="list-style-type: none"> • Estudo dos significados dos termos técnicos; • Identificação e análise da estrutura argumentativa; • Estudo do significado geral do texto (coerência) a partir dos elementos coesivos e de argumentação; • Estudo da confiabilidade das fontes.
--	--	---

Carga Horária (horas-aula)

Teórica	40	Prática	00	Total	40 horas-aula	
Teórica (2,5)	50	Prática (2,5)	00	Total (2,5)	50 horas-aula	

MÓDULO II – Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de PROGRAMADOR MULTIMÍDIA

II.1 – LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO I						
Função: Programação de Jogos Eletrônicos						
COMPETÊNCIAS		HABILIDADES			BASES TECNOLÓGICAS	
1. Identificar conceitos de programação orientada a objetos. 2. Utilizar linguagem de programação orientada a objetos no desenvolvimento de protótipos de jogos digitais.		1.1 Aplicar os conceitos de orientação a objetos na elaboração de jogos digitais. 2.1. Aplicar as especificidades da linguagem C# e do <i>Framework.NET</i> . 2.2. Elaborar algoritmos em C# e <i>game engine</i> .			1. Noções de <i>Framework.NET/ Visual C#</i> 2. Variáveis e tipos de dados da linguagem C# 3. Classes, objetos, atributos, métodos, argumentos e parâmetros 4. Comandos de decisão, repetição e operadores 5. Coleções unidimensionais (vetores) e bidimensionais (matrizes) 6. Aplicação de conceitos de orientação a objetos para jogos digitais: <ul style="list-style-type: none"> • encapsulamento: <ul style="list-style-type: none"> ○ propriedades • herança; • polimorfismo 7. Compilação e execução em módulos: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Desktop, Xbox e Zune</i> 8. Tipos de dados do <i>game engine</i> 9. Biblioteca de classes e métodos do <i>game engine</i> Verificar Anexo III – Ferramentas de Apoio	
Carga Horária (horas-aula)						
Teórica	00	Prática	100	Total	100 horas-aula	Prática em Laboratório
Teórica (2,5)	00	Prática (2,5)	100	Total (2,5)	100 horas-aula	

II.2 – PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS						
Função: Programação de Jogos Eletrônicos						
COMPETÊNCIAS		HABILIDADES			BASES TECNOLÓGICAS	
1. Utilizar linguagens de programação orientada a objetos. 2. Aplicar o paradigma da orientação a objetos no desenvolvimento de jogos digitais.		1.1. Utilizar ambientes de desenvolvimento Java. 1.2. Redigir documentação de uso dos programas desenvolvidos. 2.1. Aplicar técnicas de programação orientada a objetos para o desenvolvimento da mecânica de jogos digitais. 2.2. Executar procedimentos de testes da mecânica de jogos digitais.			1. Lógica computacional orientada a objetos 2. Diagramas de classes, casos de uso e diagramas de objetos 3. Ambientes de desenvolvimento de mecânica de jogos 4. Desenvolvimento de <i>software</i> (jogo digital) 5. Conceitos de orientação a objetos: <ul style="list-style-type: none"> • classes e objetos; • assinatura de métodos; • encapsulamento; • herança; • sobrecarga e sobrescrita; • polimorfismo 6. Tratamento de exceções 7. Ambientes gráficos: <ul style="list-style-type: none"> • <i>AWT</i>; • <i>Swing</i> 8. Conceitos de conexão a banco de dados Verificar Anexo III – Ferramentas de Apoio.	
Carga Horária (horas-aula)						
Teórica	00	Prática	100	Total	100 horas-aula	Prática de Laboratório
Teórica (2,5)	00	Prática (2,5)	100	Total (2,5)	100 horas-aula	

II.3 – DESENVOLVIMENTO DE JOGOS PARA WEB II						
Função: Programação de Jogos Digitais para Web						
COMPETÊNCIAS	HABILIDADES			BASES TECNOLÓGICAS		
1. Criar jogos para a web, utilizando ferramentas de desenvolvimento e linguagens de programação.	1.1. Aplicar elementos básicos de imagens, sons, movimentos e animações. 1.2. Elaborar algoritmos, implementando a mecânica do jogo. 1.3. Desenvolver ambientes gráficos.			1. Programação de jogos para web: <ul style="list-style-type: none"> • Estrutura ou corpo básicos; • Estruturas semântica da página web; • Framework HTML5 2D; • Validação de códigos; • Variáveis e tipos de dados referentes à linguagem de programação; • Comandos de decisão, repetição e operadores; • Funções e métodos; • Classes e componentes adicionais referente a linguagem de programação; • Controles e interface gráfica para o usuário; • Desenvolvimento um jogo para web; <p>Verificar Anexo III – Ferramentas de Apoio</p>		
Carga Horária (horas-aula)						
Teórica	00	Prática	60	Total	60 horas-aula	Prática de Laboratório
Teórica (2,5)	00	Prática (2,5)	50	Total (2,5)	50 horas-aula	

II.4 – MODELAGEM 3D		
Função: Desenvolvimento de Elementos Gráficos para Jogos		
COMPETÊNCIAS	HABILIDADES	BASES TECNOLÓGICAS
<p>1. Identificar os conceitos e processos de modelagem 3D para jogos digitais.</p> <p>2. Elaborar objetos, texturas e personagens 3D para jogos digitais.</p>	<p>1.1 Utilizar os recursos de manipulação de objetos 3D, reconhecendo suas diferenças.</p> <p>2.1. Selecionar e manusear ferramentas gráficas de modelagem 3D.</p> <p>2.2. Realizar projeto artístico de jogos digitais criando imagens, texturas e personagens 3D, e definindo suas características.</p>	<p>1. Conceitos de modelagem 3D:</p> <ul style="list-style-type: none"> • introdução à modelagem 3D: <ul style="list-style-type: none"> ○ modelagem poligonal; ○ <i>lowpoly</i> e <i>highpoly</i> • sistema de coordenada X, Y e Z; • rotação; • translação; • escala • extrusão <p>2. Introdução ao ambiente de modelagem 3D e propriedades dos objetos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • menus e comandos; • navegação na área 3D; • criação, manipulação e transformação de objetos; • grupos e hierarquias: <ul style="list-style-type: none"> ○ texturização; ○ aplicação do grupo de texturas nos objetos; ○ definição da posição dos grupos de texturas nos objetos • edição de objetos; • modelagem com curvas; • criação e edição de <i>shaders</i>; • transparências e reflexões; • mapeamento de material: <ul style="list-style-type: none"> ○ definição de pontos na textura para que seja adaptada ao objeto <p>4. Iluminação e efeitos especiais</p> <p>5. Renderização</p> <p>6. Projeto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • criação de personagem 3D: <ul style="list-style-type: none"> ○ planejamento, concepção artística e <i>design</i> do personagem • criação de cenário 3D: <ul style="list-style-type: none"> ○ planejamento, concepção artística e

				<i>design do cenário</i>		
				Verificar Anexo III – Ferramentas de Apoio		
Carga Horária (horas-aula)						
Teórica	00	Prática	60	Total	60 horas-aula	Prática em Laboratório
Teórica (2,5)	00	Prática (2,5)	50	Total (2,5)	50 horas-aula	

II.5 – DESENVOLVIMENTO DE GAME ART II						
Função: <i>Design</i> Audiovisual						
COMPETÊNCIAS		HABILIDADES			BASES TECNOLÓGICAS	
1. Identificar e utilizar técnicas e ferramentas de edição áudio e de vídeo para aplicação em jogos digitais.		1.1. Produzir e aplicar processos de produção de recursos de áudio e vídeo 1.2. Realizar tratamento de áudio e de vídeo, de acordo com as características requisitadas para projetos de jogos.			1. Produção e tratamento de áudio: <ul style="list-style-type: none"> • introdução ao áudio digital; • tipos e formatos de arquivos; • trilhas; • mixagem 2. Produção e tratamento de vídeo: <ul style="list-style-type: none"> • tipos e formatos de vídeo; • otimização e conversão de arquivos de vídeo; • produção de vídeo: • conceitos de produção de vídeo • roteiro de vídeo; • captação das imagens • exportação em formato digital Verificar Anexo III – Ferramentas de Apoio	
Carga Horária (horas-aula)						
Teórica	00	Prática	40	Total	40 horas-aula	Prática em Laboratório
Teórica (2,5)	00	Prática (2,5)	50	Total (2,5)	50 horas-aula	

II.6 – COMPUTAÇÃO GRÁFICA						
Função: Conceitos de Computação Gráfica e Física para Jogos Digitais						
COMPETÊNCIAS		HABILIDADES			BASES TECNOLÓGICAS	
1. Identificar e selecionar bibliotecas gráficas para criação de jogos. 2. Interpretar as leis da Física aplicadas a jogos digitais.		1.1. Utilizar bibliotecas gráficas na elaboração de jogos digitais. 2.1. Aplicar os princípios básicos da Mecânica Clássica na elaboração de jogos digitais. 2.2. Aplicar técnicas de movimentação de objetos, aplicando as leis da Física.			1. Introdução às bibliotecas gráficas 2. Uso de primitivas gráficas: <ul style="list-style-type: none"> • Execução de linhas de comando 3. Grandezas de movimento: <ul style="list-style-type: none"> • trajetória; • deslocamento; • velocidade; • aceleração; • atrito 4. Sistemas de colisão 5. Movimento de projéteis: <ul style="list-style-type: none"> • Leis de Newton; • força; • gravidade 6. Sistemas baseados nas regras definidas no projeto do jogo Verificar Anexo III – Ferramentas de Apoio	
Carga Horária (horas-aula)						
Teórica	00	Prática	40	Total	40 horas-aula	Prática em Laboratório
Teórica (2,5)	00	Prática (2,5)	50	Total (2,5)	50 horas-aula	

II.7 – PROJETO DE JOGOS II		
Função: Metodologia de Projeto de Jogos		
COMPETÊNCIAS	HABILIDADES	BASES TECNOLÓGICAS
<p>1. Definir objetos, diretrizes e modelos no desenvolvimento de projetos de jogos digitais, relacionando dispositivos e requisitos.</p>	<p>1.1. Realizar <i>brainstorm</i>, com equipes de trabalho. 1.2. Criar e executar cronogramas. 1.3. Utilizar técnicas de análise de projeto de jogos digitais. 1.4. Utilizar técnicas de identificação e avaliação de requisitos.</p>	<p>1. Conceitos de projeto de <i>software</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • levantamento de requisitos; • tipos de dados; • controle de qualidade: <ul style="list-style-type: none"> ○ usabilidade; ○ acessibilidade; ○ jogabilidade <p>2. Elementos do projeto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ciclo de vida; • motivo; • descrição do jogo; • estrutura funcional em blocos; • levantamento de recursos audiovisuais; • cronograma de atividades; • interatividade <p>3. Visão geral de metodologia utilizada em desenvolvimento de jogos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>MSF – Microsoft Solution Framework</i>: <ul style="list-style-type: none"> ○ modelo de times; ○ modelo de processos; ○ gerenciamento de projetos <p>4. Elaboração de documento de jogo (<i>Game Design Document – GDD</i>):</p> <ul style="list-style-type: none"> • objetos especiais do jogo: <ul style="list-style-type: none"> ○ personagens; ○ armas/equipamentos; ○ conflitos e soluções ○ fluxo do jogo (quantidade e complexidade de fases) • <i>input</i> do jogo: <ul style="list-style-type: none"> ○ teclas de atalho; ○ sequência de comandos; ○ periféricos especiais (se houver)

				5. Visão geral sobre o Plano de Negócios aplicado ao projeto		
				Verificar Anexo III – Ferramentas de Apoio		
Carga Horária (horas-aula)						
Teórica	60	Prática	00	Total	60 horas-aula	
Teórica (2,5)	50	Prática (2,5)	00	Total (2,5)	50 horas-aula	

II.8 – PLANEJAMENTO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC) EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS		
Função: Estudo e Planejamento		
COMPETÊNCIAS	HABILIDADES	BASES TECNOLÓGICAS
<p>1. Analisar dados e informações obtidas de pesquisas empíricas e bibliográficas.</p> <p>2. Propor soluções parametrizadas por viabilidade técnica e econômica aos problemas identificados no âmbito da área profissional.</p>	<p>1.1 Identificar demandas e situações-problema no âmbito da área profissional.</p> <p>1.2 Identificar fontes de pesquisa sobre o objeto em estudo.</p> <p>1.3 Elaborar instrumentos de pesquisa para desenvolvimento de projetos.</p> <p>1.4 Constituir amostras para pesquisas técnicas e científicas, de forma criteriosa e explicitada.</p> <p>1.5 Aplicar instrumentos de pesquisa de campo.</p> <p>2.1 Consultar Legislação, Normas e Regulamentos relativos ao projeto.</p> <p>2.2 Registrar as etapas do trabalho.</p> <p>2.3 Organizar os dados obtidos na forma de textos, planilhas, gráficos e esquemas.</p>	<p>1. Estudo do cenário da área profissional</p> <ul style="list-style-type: none"> • Características do setor: <ul style="list-style-type: none"> ✓ macro e microrregiões. • Avanços tecnológicos; • Ciclo de vida do setor; • Demandas e tendências futuras da área profissional; • Identificação de lacunas (demandas não atendidas plenamente) e de situações-problema do setor. <p>2. Identificação e definição de temas para o TCC</p> <ul style="list-style-type: none"> • Análise das propostas de temas segundo os critérios: <ul style="list-style-type: none"> ✓ pertinência; ✓ relevância; ✓ viabilidade. <p>3. Definição do cronograma de trabalho</p> <p>4. Técnicas de pesquisa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Documentação indireta: <ul style="list-style-type: none"> ✓ pesquisa documental; ✓ pesquisa bibliográfica. • Técnicas de fichamento de obras técnicas e científicas; • Documentação direta: <ul style="list-style-type: none"> ✓ pesquisa de campo; ✓ pesquisa de laboratório; ✓ observação; ✓ entrevista; ✓ questionário. • Técnicas de

		estruturação de instrumentos de pesquisa de campo: ✓ questionários; ✓ entrevistas; ✓ formulários, entre outros. 5. Problematização 6. Construção de hipóteses 7. Objetivos <ul style="list-style-type: none"> • Geral e específicos (para quê? para quem?). 8. Justificativa (por quê?)
--	--	--

Observação

O produto a ser apresentado deverá ser constituído de umas das tipologias estabelecidas conforme Portaria do Coordenador do Ensino Médio e Técnico N° 354, de 25-02-2015, parágrafo 3°, mencionadas a seguir: Novas técnicas e procedimentos; Preparações de pratos e alimentos; Modelos de Cardápios – Ficha técnica de alimentos e bebidas; *Softwares*, aplicativos e *EULA (End Use License Agreement)*; Áreas de cultivo; Áudios e vídeos; Resenhas de vídeos; Apresentações musicais, de dança e teatrais; Exposições fotográficas; Memorial fotográfico; Desfiles ou exposições de roupas, calçados e acessórios; Modelo de Manuais; Parecer Técnico; Esquemas e diagramas; Diagramação gráfica; Projeto técnico com memorial descritivo; Portfólio; Modelagem de Negócios; Planos de Negócios.

Carga Horária (horas-aula)

Teórica	40	Prática	00	Total	40 horas-aula	
Teórica (2,5)	50	Prática (2,5)	00	Total (2,5)	50 horas-aula	

MÓDULO III – Habilitação Profissional de TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS

III.1 – LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO II		
Função: Programação de Jogos Eletrônicos		
COMPETÊNCIAS	HABILIDADES	BASES TECNOLÓGICAS
<p>1. Analisar os conceitos de orientação a objetos e sua aplicação no desenvolvimento de projetos de jogos digitais.</p> <p>2. Desenvolver projetos de jogos digitais.</p>	<p>1.1. Fazer algoritmos orientados a objetos com C#.</p> <p>1.2. Aplicar princípios de física para jogos digitais em C#.</p> <p>2.1. Utilizar linguagem de programação orientada a objetos no desenvolvimento de projeto de jogos digitais.</p> <p>2.2. Aplicar os processos de criação de jogos digitais, no desenvolvimento de projetos.</p> <p>2.3. Publicar jogos digitais completos.</p>	<p>1. Conceitos de motor de jogo e orientação a objetos</p> <p>2. Colisão, aceleração e gravidade</p> <p>3. Efeitos especiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>frustum</i>; • <i>far</i>; • <i>near clipping</i>; • <i>FOV – field of view</i> <p>4. Implementação de regras de jogabilidade</p> <p>5. Processos de criação:</p> <ul style="list-style-type: none"> • formatos de superfície, <i>ARGB</i>, <i>Z-Buffer</i>, <i>backbuffer</i> e textura; • geometria 3D e mapeamento de texturas; • efeitos e o <i>BasicEffect</i>; • luzes, <i>phong</i>, <i>gouraud</i> e <i>per-pixel</i>; • <i>shaders</i>: <ul style="list-style-type: none"> ○ efeitos e criação <p>6. Desenvolvimento de projeto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • criação de jogo: <ul style="list-style-type: none"> ○ concepção de gênero e elementos de composição do jogo; ○ definição de controles e interface gráfica para o usuário; ○ definição de níveis de jogabilidade; ○ definição das fases; ○ testes; ○ publicação para console <p>Verificar Anexo III – Ferramentas de Apoio</p>

Carga Horária (horas-aula)						
Teórica	00	Prática	100	Total	100 horas-aula	Prática em Laboratório
Teórica (2,5)	00	Prática (2,5)	100	Total (2,5)	100 horas-aula	

III.2 – PROGRAMAÇÃO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS

Função: Desenvolvimento de Aplicativos

COMPETÊNCIAS	HABILIDADES	BASES TECNOLÓGICAS
1. Identificar e utilizar ambientes de desenvolvimento de aplicações para dispositivos móveis.	1.1. Aplicar técnicas de programação orientada a objetos para o desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis. 1.2. Selecionar bibliotecas de classes para desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis. 1.3. Selecionar ambientes, emuladores e bibliotecas para os diferentes modelos de dispositivos móveis. 1.4. Registrar e operar informações em dispositivos móveis.	1. Conceitos de orientação a objetos <i>Java ME</i> : <ul style="list-style-type: none"> • configuração: <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>CLDC</i>; ○ <i>CDC</i> ○ <i>MIDP</i>; ○ <i>FP</i>; ○ <i>FBP</i>; ○ <i>PP</i> 2. Instalação e configuração do ambiente de desenvolvimento: <ul style="list-style-type: none"> • seleção do <i>device</i> (dispositivo móvel): <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>hardware</i>; ○ sistema operacional • recursos: <ul style="list-style-type: none"> ○ armazenamento; ○ câmera; ○ teclado; ○ <i>multitouch</i> e acelerômetro 3. Técnicas de aplicação: <ul style="list-style-type: none"> • seleção de aplicativo como exemplo inicial/modelo • desenho 2D <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>canvas</i>; ○ <i>graphics</i>; ○ métodos de desenho: <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>line</i>; ▪ <i>circle</i>; ▪ <i>rectangle</i>; ▪ <i>triangle</i> • navegação e orientação: <ul style="list-style-type: none"> ○ ciclo de vida; ○ <i>launchers</i>; ○ <i>choosers</i> 4. Animação de <i>sprites</i> : <ul style="list-style-type: none"> • gravação/reprodução de áudio e vídeo; • load de imagens • tratamento de eventos 5. Desenvolvimento de aplicativo para dispositivo móvel

					Verificar Anexo III – Ferramentas de Apoio	
Carga Horária (horas-aula)						
Teórica	00	Prática	100	Total	100 horas-aula	Prática em Laboratório
Teórica (2,5)	00	Prática (2,5)	100	Total (2,5)	100 horas-aula	

III.3 – DESENVOLVIMENTO DE JOGOS PARA WEB III						
Função: Programação de Jogos Digitais para Web						
COMPETÊNCIAS	HABILIDADES			BASES TECNOLÓGICAS		
<p>1. Utilizar os conceitos e características de jogos para Web para elaboração de projeto.</p> <p>2. Desenvolver projeto de jogo para Web.</p>	<p>1.1. Elaborar algoritmos orientados a objetos.</p> <p>1.2. Aplicar princípios de física para jogos digitais.</p> <p>2.1. Aplicar as principais funções e processos no desenvolvimento de jogos para plataforma Web.</p> <p>2.2. Publicar jogos digitais completos na Web.</p>			<p>1. Programação de jogos para web;</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilizar códigos para desenvolver interação entre elementos; • matrizes e variáveis complexas <p>2. Mecanismos de Física:</p> <ul style="list-style-type: none"> • aproximação, movimento retangular, colisão e gravidade; • Framework Box2D; (JavaScript) <p>3. Definição de formatos (web mobile ou Desktop);</p> <p>4. Tratamento de eventos;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Windows; • Apple; • Linux. <p>5. Jogos Conectados</p> <ul style="list-style-type: none"> • Multijogador; • WebSockets; • Framework Socket IO; <p>6. Desenvolvimento de projeto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • criação de jogo: <ul style="list-style-type: none"> ○ concepção de gênero e elementos de composição do jogo; ○ definição de controles e interface gráfica para o usuário; ○ definição de níveis de jogabilidade; ○ testes; ○ publicação na Web <p style="text-align: right;">Verificar Anexo III – Ferramentas de Apoio</p>		
Carga Horária (horas-aula)						
Teórica	00	Prática	40	Total	40 horas-aula	Prática em

Teórica (2,5)	00	Prática (2,5)	50	Total (2,5)	50 horas-aula	Laboratório
----------------------	----	----------------------	----	--------------------	----------------------	--------------------

III.4 – TÉCNICAS E LINGUAGENS PARA BANCO DE DADOS						
Função: Implantação de Banco de Dados em Jogos Digitais						
COMPETÊNCIAS		HABILIDADES			BASES TECNOLÓGICAS	
1. Analisar sistemas gerenciadores de banco de dados e suas principais características. 2. Selecionar e organizar dados de acordo com ferramentas de gerenciamento. 3. Interpretar o resultado da modelagem de dados.		1.1 Utilizar ferramentas para manipulação de dados. 2.1. Utilizar técnicas de criação e manipulação de arquivos. 2.2. Utilizar um ambiente para manipulação de dados nos diversos modelos de SGBD (Sistemas Gerenciadores de Bancos de Dados). 3.1 Aplicar técnicas de modelagem de dados.			1. Conceitos de Sistemas Gerenciadores de Bancos de Dados – SGBD 2. Técnicas de coleta de informações para banco de dados 3. Estrutura de dados aplicada a banco de dados 4. Tipos de armazenamento e métodos de acesso aos dados 5. Modelos de banco de dados: <ul style="list-style-type: none"> • DER, MER e normalização 6. Manipulação de arquivos: <ul style="list-style-type: none"> • inserção, alteração e exclusão de dados em arquivos: <ul style="list-style-type: none"> ○ TXT, XML, outros 7. Ambientes/ferramentas de gerenciamento de bancos de dados Verificar Anexo III – Ferramentas de Apoio	
Carga Horária (horas-aula)						
Teórica	00	Prática	60	Total	60 horas-aula	Prática em Laboratório
Teórica (2,5)	00	Prática (2,5)	50	Total (2,5)	50 horas-aula	

III.5 – ANIMAÇÃO 3D						
Função: Animação de Elementos Gráficos para Jogos						
COMPETÊNCIAS		HABILIDADES			BASES TECNOLÓGICAS	
1. Compreender os conceitos de animação de imagens 3D para desenvolvimento de jogos digitais. 2. Selecionar recursos de animação em ferramentas de modelagem 3D para jogos digitais. 3. Desenvolver animação de objetos, texturas e personagens 3D para jogos digitais.		1.1 Identificar e reproduzir representação do movimento de acordo com os conceitos de animação 3D. 2.1. Executar funções de edição e animação envolvidas na produção de jogos. 2.2. Realizar a adequação de personagens de acordo com a forma, textura e movimentação e identificar os princípios fundamentais da animação, para os diferentes tipos de jogos. 3.1 Realizar projeto de animação de personagens, cenários e objetos 3D para desenvolvimento de jogos digitais.			1. Introdução aos conceitos de animação 3D: <ul style="list-style-type: none"> • tipos de movimento; • esqueletos; • animação facial; • animação de curvas 2. Técnicas de animação 3D: <ul style="list-style-type: none"> • animação com iluminação; • animação com câmeras 3. Funções de animação: <ul style="list-style-type: none"> • tempo e espaço; • ciclos de animação; • controle de peso, gravidade, resistência e atrito; • flexibilidade; • movimento repetitivo e vibração; • linguagem corporal <p style="text-align: right;">Verificar Anexo III – Ferramentas de Apoio</p>	
Carga Horária (horas-aula)						
Teórica	00	Prática	60	Total	60 horas-aula	Prática em Laboratório
Teórica (2,5)	00	Prática (2,5)	50	Total (2,5)	50 horas-aula	

III.6 – COMUNICAÇÃO E *MARKETING* PARA JOGOS DIGITAIS

Função: Metodologia de Comunicação e *Marketing* para Jogos Digitais

COMPETÊNCIAS	HABILIDADES	BASES TECNOLÓGICAS
<p>1. Analisar as diferentes áreas do <i>marketing</i>, bem como sua importância no desenvolvimento de jogos digitais.</p> <p>2. Planejar, gerenciar os resultados das ações de <i>marketing</i> para jogos digitais, ampliando a área de atuação do produto.</p> <p>3. Desenvolver material infográfico para divulgação e apresentação de jogos eletrônicos.</p>	<p>1.1. Atuar, sob orientação, no desenvolvimento do plano estratégico de um produto, já existente ou novo no mercado.</p> <p>1.2. Assessorar nas decisões e apoiar as ações mercadológicas.</p> <p>2.1. Pesquisar as estratégias de lançamento e ações promocionais.</p> <p>2.2. Identificar as oportunidades de negócios disponíveis na área de jogos digitais.</p> <p>2.3. Medir os resultados das ações de <i>marketing</i> para jogos digitais.</p> <p>3.1. Apresentar material promocional para mídia impressa e eletrônica.</p>	<p>1. Conceitos de <i>Marketing</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Marketing</i>, natureza e alcance; • orientação de <i>Marketing</i> <p>2. Ambiente de mercado para jogos digitais</p> <p>3. Composto de <i>marketing</i> para jogos digitais:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Segmentação, identificação e posicionamento de mercado (público alvo); • <i>Mix</i> de <i>Marketing</i> (4Ps e 4Cs); • estratégias de comunicação em <i>marketing</i> <p>4. Pesquisa e sistema de informações de <i>marketing</i></p> <p>5. Comunicação e estratégias <i>on-line</i></p> <p>6. <i>Marketing on-line</i>, <i>e-commerce</i>, <i>e-business</i> e <i>social commerce</i></p> <p>7. Projeto – Plano de <i>Marketing</i> para Jogo Digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identidade visual do jogo e capas ilustrativas (CD, DVD e Box); • Campanha publicitária para lançamento (cartaz, fôlderes e divulgação <i>online</i>)

Carga Horária (horas-aula)

Teórica	40	Prática	00	Total	40 horas-aula
Teórica (2,5)	50	Prática (2,5)	00	Total (2,5)	50 horas-aula

III.7 – ÉTICA E CIDADANIA ORGANIZACIONAL		
Função: Organização Empresarial		
COMPETÊNCIAS	HABILIDADES	BASES TECNOLÓGICAS
<p>1. Analisar o Código de Defesa do Consumidor, a legislação trabalhista, do trabalho voluntário, regras e regulamentos organizacionais.</p> <p>2. Avaliar procedimentos adequados a fim de promover a imagem organizacional.</p> <p>3. Pesquisar as técnicas e métodos de trabalho em equipe, valorizando a cooperação, a iniciativa, ética e autonomia no desempenho pessoal e organizacional.</p> <p>4. Analisar a importância da responsabilidade social e sustentabilidade na formação profissional e ética do cidadão.</p>	<p>1.1. Aplicar a legislação trabalhista e o Código de Defesa do Consumidor nas relações empregador/empregado e consumidor/fornecedor.</p> <p>1.2. Atuar respeitando os limites estabelecidos pelas leis e códigos de ética profissional.</p> <p>1.3. Aplicar legislação, incentivar e participar de programas de trabalho voluntário.</p> <p>2.1. Promover a imagem da organização.</p> <p>2.2. Executar criticamente os procedimentos organizacionais.</p> <p>2.3. Propagar a imagem da instituição, percebendo ameaças e atitudes que possam afetá-la e os procedimentos adequados a cada situação.</p> <p>3.1. Utilizar técnicas de relações profissionais no atendimento ao cliente, fornecedor, parceiro, empregador e concorrente.</p> <p>3.2. Conduzir e/ou coordenar equipes de trabalho.</p> <p>3.3. Valorizar e encorajar as manifestações de diversidades cultural e social.</p> <p>3.4. Respeitar as diferenças locais, culturais e sociais.</p> <p>4.1. Identificar e respeitar os direitos humanos.</p> <p>4.2. Desenvolver projetos de responsabilidade social e/ou de sustentabilidade na área.</p> <p>4.3. Aplicar procedimentos de responsabilidade social e/ou de sustentabilidade na área corretos para descartes de resíduos.</p>	<p>1. Conceito do Código de Defesa do Consumidor.</p> <p>2. Fundamentos de Legislação Trabalhista e Legislação para o Autônomo.</p> <p>3. Normas e comportamento referentes aos regulamentos organizacionais.</p> <p>4. Imagem pessoal e institucional.</p> <p>5. Definições de trabalho voluntário</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lei Federal 9.608/98; • Lei Estadual nº 10.335/99; • Deliberações CEETEPS Nº1 /2004. <p>6. Definições e técnicas de trabalho</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestão de autonomia (atribuições e responsabilidades): ✓ de liderança; ✓ em equipe. <p>7. Código de ética nas organizações</p> <ul style="list-style-type: none"> • Públicas; • Privadas. <p>8. Cidadania, relações pessoais e do trabalho.</p> <p>9. Declaração Universal dos Direitos Humanos, convenções e Direitos Humanos no Brasil.</p> <p>10. Economia criativa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceitos, estratégias e desenvolvimento.

		<p>11. Respeito à diversidade cultural e social.</p> <p>12. Responsabilidade social/sustentabilidade</p> <ul style="list-style-type: none"> • Procedimentos para área de “Programação de Jogos Digitais”. <p>13. Lei da Informática:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Direito aplicado ao conteúdo digital; • normas da produção de jogos digitais; • classificação etária (ECA – Estatuto da Criança e do Adolescente); • cessão e licenciamento de direitos; • Direito de personalidade na <i>Internet</i>; <p>14. Lei de Direitos Autorais:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Direito de Autor e conflitos de direito autoral; • <i>creative commons</i>; • inserção de conteúdos em jogos digitais <p>15. Fundamentos da ética profissional aplicados ao curso de Técnico em Programação de Jogos Digitais:</p> <ul style="list-style-type: none"> • princípio na construção de organizações sociais na área de jogos digitais
--	--	---

Carga Horária (horas-aula)

Teórica	40	Prática	00	Total	40 horas-aula	
Teórica (2,5)	50	Prática (2,5)	00	Total (2,5)	50 horas-aula	

III.8 – DESENVOLVIMENTO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC) EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS		
Função: Desenvolvimento e Gerenciamento de Projetos		
COMPETÊNCIAS	HABILIDADES	BASES TECNOLÓGICAS
<p>1. Planejar as fases de execução de projetos com base na natureza e na complexidade das atividades.</p> <p>2. Avaliar as fontes e recursos necessários para o desenvolvimento de projetos.</p> <p>3. Avaliar a execução e os resultados obtidos de forma quantitativa e qualitativa.</p>	<p>1.1 Consultar diversas fontes de pesquisa: catálogos, manuais de fabricantes, glossários técnicos, entre outros.</p> <p>1.2 Comunicar ideias de forma clara e objetiva por meio de textos escritos e de explicações orais.</p> <p>2.1 Definir recursos necessários e plano de produção.</p> <p>2.2 Classificar os recursos necessários para o desenvolvimento do projeto.</p> <p>2.3 Utilizar de modo racional os recursos destinados ao projeto.</p> <p>3.1 Verificar e acompanhar o desenvolvimento do cronograma físico-financeiro.</p> <p>3.2 Redigir relatórios sobre o desenvolvimento do projeto.</p> <p>3.3 Construir gráficos, planilhas, cronogramas e fluxogramas.</p> <p>3.4. Organizar as informações, os textos e os dados, conforme formatação definida.</p>	<p>1. Referencial teórico da pesquisa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pesquisa e compilação de dados; • Produções científicas, entre outros. <p>2. Construção de conceitos relativos ao tema do trabalho e definições técnicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definições dos termos técnicos e científicos (enunciados explicativos dos conceitos); • Terminologia (conjuntos de termos técnicos e científicos próprios da área técnica); • Simbologia, entre outros. <p>3. Escolha dos procedimentos metodológicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cronograma de atividades; • Fluxograma do processo. <p>5. Dimensionamento dos recursos necessários para execução do trabalho</p> <p>6. Identificação das fontes de recursos</p> <p>7. Organização dos dados de pesquisa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seleção; • Codificação; • Tabulação. <p>8. Análise dos dados</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interpretação; • Explicação; • Especificação.

		9. Técnicas para elaboração de relatórios, gráficos, histogramas 10. Sistemas de gerenciamento de projeto 11. Formatação de trabalhos acadêmicos				
Observação						
A apresentação descrita deverá prezar pela organização, clareza e domínio na abordagem do tema. Cada habilitação profissional definirá, por meio de regulamento específico, dentre os “produtos” a seguir, qual corresponderá à apresentação escrita do TCC, a exemplo de: Monografia; Protótipo com Manual Técnico; Maquete com respectivo Memorial Descritivo; Artigo Científico; Projeto de Pesquisa; Relatório Técnico.						
Carga Horária (horas-aula)						
Teórica	00	Prática	60	Total	60 horas-aula	Divisão de Turmas
Teórica (2,5)	00	Prática (2,5)	50	Total (2,5)	50 horas-aula	

4.5. Enfoque Pedagógico

Constituindo-se em meio para guiar a prática pedagógica, o currículo organizado por meio de competências será direcionado para a construção da aprendizagem do aluno, enquanto sujeito do seu próprio desenvolvimento. Para tanto, a organização do processo de aprendizagem privilegiará a definição de projetos, problemas e/ ou questões geradoras que orientam e estimulam a investigação, o pensamento e as ações, assim como a solução de problemas.

Dessa forma, a problematização, a interdisciplinaridade, a contextualização e os ambientes de formação constituem-se em ferramentas básicas para a construção das habilidades, atitudes e informações relacionadas que estruturam as competências requeridas.

4.6. Trabalho de Conclusão de Curso – TCC

A sistematização do conhecimento sobre um objeto pertinente à profissão, desenvolvido mediante controle, orientação e avaliação docente, permitirá aos alunos o conhecimento do campo de atuação profissional, com suas peculiaridades, demandas e desafios.

Ao considerar que o efetivo desenvolvimento de competências implica na adoção de sistemas de ensino que permitam a verificação da aplicabilidade dos conceitos tratados em sala de aula, torna-se necessário que cada escola, atendendo às especificidades dos cursos que oferece, crie oportunidades para que os alunos construam e apresentem um produto final – Trabalho de Conclusão de Curso – TCC.

Caberá a cada escola definir, por meio de regulamento específico, as normas e as orientações que nortearão a realização do Trabalho de Conclusão de Curso, conforme a natureza e o perfil de conclusão da Habilitação Profissional.

O Trabalho de Conclusão de Curso deverá envolver necessariamente uma pesquisa empírica, que somada à pesquisa bibliográfica dará o embasamento prático e teórico necessário para o desenvolvimento do trabalho. A pesquisa empírica deverá contemplar uma coleta de dados, que poderá ser realizada no local de estágio supervisionado, quando for o caso, ou por meio de visitas técnicas e entrevistas com profissionais da área. As atividades, em número de 120 (cento e vinte) horas, destinadas ao desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso, serão acrescentadas às aulas previstas para o curso e constarão do histórico escolar do aluno.

O desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso pautar-se-á em pressupostos interdisciplinares, podendo exprimir-se por meio de um trabalho escrito ou de uma proposta de projeto. Caso seja adotada a forma de proposta de projeto, os produtos poderão ser compostos por elementos gráficos e/ ou volumétricos (maquetes ou protótipos) necessários à apresentação do trabalho, devidamente acompanhados pelas respectivas especificações técnicas; memorial descritivo, memórias de cálculos e demais reflexões de caráter teórico e metodológico pertinentes ao tema.

A temática a ser abordada deve estar contida no âmbito das atribuições profissionais da categoria, sendo de livre escolha do aluno.

4.6.1 Orientação

Ficará a orientação do desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso por conta do professor responsável pelos temas do Planejamento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS, no 3º MÓDULO e Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS.

4.7. Prática Profissional

A Prática Profissional será desenvolvida em empresas e nos laboratórios e oficinas da Unidade Escolar.

A prática será incluída na carga horária da Habilitação Profissional e não está desvinculada da teoria; constitui e organiza o currículo. Será desenvolvida ao longo do curso por meio de atividades como estudos de caso, visitas técnicas, conhecimento de mercado e das empresas, pesquisas, trabalhos em grupo, individual e relatórios.

O tempo necessário e a forma para o desenvolvimento da Prática Profissional realizada na escola e nas empresas serão explicitados na proposta pedagógica da Unidade Escolar e no plano de trabalho dos docentes.

4.8. Estágio Supervisionado

A Habilitação Profissional de **TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS** não exige o cumprimento de estágio supervisionado em sua organização curricular, contando com aproximadamente 1060 horas-aula de práticas profissionais, que poderão ser desenvolvidas integralmente na escola ou em empresas da região, por meio de simulações, experiências, ensaios e demais técnicas de ensino que permitam a vivência

dos alunos em situações próximas da realidade do setor produtivo. O desenvolvimento de projetos, estudos de casos, realização de visitas técnicas monitoradas, pesquisas de campo e aulas práticas desenvolvidas em laboratórios, oficinas e salas-ambiente garantirão o desenvolvimento de competências específicas da área de formação.

O aluno, a seu critério, poderá realizar estágio supervisionado, não sendo, no entanto, condição para a conclusão do curso. Quando realizado, as horas efetivamente cumpridas deverão constar do Histórico Escolar do aluno. A escola acompanhará as atividades de estágio, cuja sistemática será definida através de um Plano de Estágio Supervisionado devidamente incorporado ao Projeto Pedagógico da Unidade Escolar. O Plano de Estágio Supervisionado deverá prever os seguintes registros:

- sistemática de acompanhamento, controle e avaliação;
- justificativa;
- metodologias;
- objetivos;
- identificação do responsável pela Orientação de Estágio;
- definição de possíveis campos/ áreas para realização de estágios.

O estágio somente poderá ser realizado de maneira concomitante com o curso, ou seja, ao aluno será permitido realizar estágio apenas enquanto estiver regularmente matriculado. Após a conclusão de todos os componentes curriculares será vedada a realização de estágio supervisionado.

4.9. Novas Organizações Curriculares

O Plano de Curso propõe a organização curricular estruturada em três módulos, com um total de 1200 horas ou 1500 horas-aula.

A Unidade Escolar, para dar atendimento às demandas individuais, sociais e do setor produtivo, poderá propor nova organização curricular, alterando o número de módulos, distribuição das aulas e dos componentes curriculares. A organização curricular proposta levará em conta, contudo, o perfil de conclusão da habilitação, da qualificação e a carga horária prevista para a habilitação.

A nova organização curricular proposta entrará em vigor após a homologação pelo Órgão de Supervisão Educacional do Ceeteps.

CAPÍTULO 5 CRITÉRIOS DE APROVEITAMENTO DE CONHECIMENTOS E EXPERIÊNCIAS ANTERIORES

O aproveitamento de conhecimentos e experiências adquiridas anteriormente pelos alunos, diretamente relacionados com o perfil profissional de conclusão da respectiva habilitação profissional, poderá ocorrer por meio de:

- ✓ qualificações profissionais e etapas ou módulos de nível técnico concluídos em outros cursos;
- ✓ cursos de formação inicial e continuada ou qualificação profissional, mediante avaliação do aluno;
- ✓ experiências adquiridas no trabalho ou por outros meios informais, mediante avaliação do aluno;
- ✓ avaliação de competências reconhecidas em processos formais de certificação profissional.

O aproveitamento de competências, anteriormente adquiridas pelo aluno, por meio da educação formal/ informal ou do trabalho, para fins de prosseguimento de estudos, será feito mediante avaliação a ser realizada por comissão de professores, designada pela Direção da Escola, atendendo os referenciais constantes de sua proposta pedagógica.

Quando a avaliação de competências tiver como objetivo a expedição de diploma, para conclusão de estudos, seguir-se-ão as diretrizes definidas e indicadas pelo Ministério da Educação e assim como o contido na deliberação CEE 107/2011.

CAPÍTULO 6 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DE APRENDIZAGEM

A avaliação, elemento fundamental para acompanhamento e redirecionamento do processo de desenvolvimento de competências estará voltado para a construção dos perfis de conclusão estabelecidos para as diferentes habilitações profissionais e as respectivas qualificações previstas.

Constitui-se num processo contínuo e permanente com a utilização de instrumentos diversificados – textos, provas, relatórios, autoavaliação, roteiros, pesquisas, portfólio, projetos, etc. – que permitam analisar de forma ampla o desenvolvimento de competências em diferentes indivíduos e em diferentes situações de aprendizagem.

O caráter diagnóstico dessa avaliação permite subsidiar as decisões dos Conselhos de Classe e das Comissões de Professores acerca dos processos regimentalmente previstos de:

- classificação;
- reclassificação;
- aproveitamento de estudos.

E permite orientar/ reorientar os processos de:

- recuperação contínua;
- progressão parcial.

Estes três últimos, destinados a alunos com aproveitamento insatisfatório, constituir-se-ão de atividades, recursos e metodologias diferenciadas e individualizadas com a finalidade de eliminar/ reduzir dificuldades que inviabilizam o desenvolvimento das competências visadas.

Acresce-se ainda que, o instituto da Progressão Parcial cria condições para que os alunos com menção insatisfatória em até três componentes curriculares possam, concomitantemente, cursar o módulo seguinte, ouvido o Conselho de Classe.

Por outro lado, o instituto da Reclassificação permite ao aluno a matrícula em módulo diverso daquele que está classificado, expressa em parecer elaborado por Comissão de Professores, fundamentada nos resultados de diferentes avaliações realizadas.

Também através de avaliação do instituto de **Aproveitamento de Estudos** permite reconhecer como válidas as competências desenvolvidas em outros cursos – dentro do sistema formal ou informal de ensino, dentro da formação inicial e continuada de

trabalhadores, etapas ou módulos das habilitações profissionais de nível técnico ou as adquiridas no trabalho.

Ao final de cada módulo, após análise com o aluno, os resultados serão expressos por uma das menções abaixo conforme estão conceituadas e operacionalmente definidas:

MENÇÃO	CONCEITO	DEFINIÇÃO OPERACIONAL
MB	Muito Bom	O aluno obteve excelente desempenho no desenvolvimento das competências do componente curricular no período.
B	Bom	O aluno obteve bom desempenho no desenvolvimento das competências do componente curricular no período.
R	Regular	O aluno obteve desempenho regular no desenvolvimento das competências do componente curricular no período.
I	Insatisfatório	O aluno obteve desempenho insatisfatório no desenvolvimento das competências do componente curricular no período.

Será considerado concluinte do curso ou classificado para o módulo seguinte o aluno que tenha obtido aproveitamento suficiente para promoção – MB, B ou R – e a frequência mínima estabelecida.

A frequência mínima exigida será de 75% (setenta e cinco) do total das horas efetivamente trabalhadas pela escola, calculada sobre a totalidade dos componentes curriculares de cada módulo e terá apuração independente do aproveitamento.

A emissão de Menção Final e demais decisões, acerca da promoção ou retenção do aluno, refletirão a análise do seu desempenho feita pelos docentes nos Conselhos de Classe e/ ou nas Comissões Especiais, avaliando a aquisição de competências previstas para os módulos correspondentes.

CAPÍTULO 7

INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS

O capítulo 7 será atualizado posteriormente, pois as descrições das instalações e equipamentos estão em processo de revisão, a fim de atender plenamente às características do curso.

BIBLIOGRAFIA

Eixo Tecnológico	Curso	Bibliografia	Autor(es) / indicação de responsabilidade	Título	Edição / volume	Cidade	Editora	Ano	ISBN
Informação e Comunicação	Programação de Jogos Digitais	Básica		FUNDAMENTOS Do Desenho Artístico – Aula De Desenho		São Paulo	Martins Fontes Ed. Ltda	2007	
Informação e Comunicação	Programação de Jogos Digitais	Básica	ANDRADE, Denise de Fátima	Ilustrator CS5 – Layout e Ilustrações Gráficas		São Paulo	Viena	2012	
Informação e Comunicação	Programação de Jogos Digitais	Básica	BATEMAN, Rob; OLSSON, Richard	O Guia Essencial para o 3D em Flash		Rio de Janeiro	Ciência Moderna	2011	
Informação e Comunicação	Programação de Jogos Digitais	Básica	BRITO, Allan	Blender 3D – Jogos e Animações Interativas		São Paulo	Novatec	2011	
Informação e Comunicação	Programação de Jogos Digitais	Básica	BRITO, Allan.	Blender 3D – Guia do Usuário	3ª Edição	São Paulo	Novatec	2010	
Informação e Comunicação	Programação de Jogos Digitais	Básica	CHANDLER, Heather Maxwell	Manual de Produção de Jogos Digitais	2ª Edição	Porto Alegre	Bookman	2012	
Informação e Comunicação	Programação de Jogos Digitais	Básica	EDWARDS, Betty	Desenhando com o Lado Direito do Cérebro	1ª Edição	Rio de Janeiro	Ediouro	2012	
Informação e Comunicação	Programação de Jogos Digitais	Básica	GUINDON, Marc-Andre	Aprendendo Autodesk Maya: o livro dos efeitos especiais		Rio de Janeiro	Editora Alta Books	2009	
Informação e Comunicação	Programação de Jogos Digitais	Básica	HARBOUR, Jonathan S	Programação de Games com Java	2ª Edição	São Paulo	Cengage Learning	2009	

Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza
 Governo do Estado de São Paulo
 Rua dos Andradas, 140 – Santa Ifigênia – CEP: 01208-000 – São Paulo – SP

Informação e Comunicação	Programação de Jogos Digitais	Básica	HIRATA, Andrei	Desenvolvendo Games Com Unity 3D – Space Invasion – Construa Um Jogo No Estilo Arcade	Rio de Janeiro	Ciência Moderna	2011	
Informação e Comunicação	Programação de Jogos Digitais	Básica	HYSLOP, Bruce; CASTRO, Elizabeth	Html5 e Css3 - Guia Prático e Visual	Rio de Janeiro	Alta Books	2013	
Informação e Comunicação	Programação de Jogos Digitais	Básica	MANZANO, José Augusto N.G.	Estudo Dirigido de Microsoft Visual C# 2012 Express	São Paulo	Érica	2012	
Informação e Comunicação	Programação de Jogos Digitais	Básica	MARQUES, Paulo; PEDROSO, Hernani; FIGUEIRA, Ricardo	C# 4.0	Lisboa	FCA	2011	
Informação e Comunicação	Programação de Jogos Digitais	Básica	MCDERMOTT, Wes	Criando Arte de Jogos 3D Para iPhone Com Unity	Rio de Janeiro	Elsevier	2011	
Informação e Comunicação	Programação de Jogos Digitais	Básica	MODERNA, Ciência	Aprendendo Autodesk Maya 2012	Rio de Janeiro	Ciência Moderna	2011	
Informação e Comunicação	Programação de Jogos Digitais	Básica	NONNENMACHER, José Félix	Adobe Flash Professional CS5 – Série Classroom In a Book – Guia de Treinamento Oficial	Porto Alegre	Bookman	2011	
Informação e Comunicação	Programação de Jogos Digitais	Básica	NOVAK, Jeannie	Desenvolvimento de Games – Tradução da 2ª Edição Norte-americana.	São Paulo	Cengage Learning	2012	
Informação e Comunicação	Programação de Jogos Digitais	Básica	PEREIRA, Elbis França; REHDER, Wellington	Autodesk 3DS MAX 8 – Crie 3D em menos tempo	São Paulo	Editora Viena	2007	
Informação e Comunicação	Programação de Jogos Digitais	Básica	PESCUITE, Julio; MARCELO, Antonio	Design de Jogos – Fundamentos	Rio de Janeiro	Brasport	2009	
Informação e Comunicação	Programação de Jogos Digitais	Básica	RABIN, Steve	Introdução ao Desenvolvimento de Games Volume 1	São Paulo	Cengage Learning	2012	

Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza
 Governo do Estado de São Paulo
 Rua dos Andradas, 140 – Santa Ifigênia – CEP: 01208-000 – São Paulo – SP

Informação e Comunicação	Programação de Jogos Digitais	Básica	RABIN, Steve	Introdução ao Desenvolvimento de Games Volume 2		São Paulo	Cengage Learning	2013	
Informação e Comunicação	Programação de Jogos Digitais	Básica	RABIN, Steve	Introdução ao Desenvolvimento de Games Volume 3		São Paulo	Cengage Learning	2014	
Informação e Comunicação	Programação de Jogos Digitais	Básica	RABIN, Steve	Introdução ao Desenvolvimento de Games Volume 4		São Paulo	Cengage Learning	2015	
Informação e Comunicação	Programação de Jogos Digitais	Básica	RHODES, Glen	Desenvolvimento de Games com Macromedia Flash Professional 8 – Série Profissional		São Paulo	Cengage Learning	2008	
Informação e Comunicação	Programação de Jogos Digitais	Básica	SANTAELLA, Lúcia; FEITOZA, Mirna	Mapa do jogo		São Paulo	Cengage Learning	2008	
Informação e Comunicação	Programação de Jogos Digitais	Básica	SILVA, Camila Ceccatto da; PAULA, Everaldo Antônio de.	Lógica de Programação – Aprendendo a Programar		São Paulo	Editora Viena	2007	
Informação e Comunicação	Programação de Jogos Digitais	Básica	SILVA, Luciano Alves da.	Desenvolvendo jogos com a plataforma XNA: guia para desenvolvedores		Rio de Janeiro	AgBook	2011	
Informação e Comunicação	Programação de Jogos Digitais	Básica	VELOSO, Rene Rodrigues.	Java e XML: guia de consulta rápida	2ª Edição	São Paulo	Novatec	2007	
Informação e Comunicação	Programação de Jogos Digitais	Básica	WATKINS, Adam	Criando Jogos Com Unity e Maya – Como Desenvolver Jogos 3D Divertidos e de Sucesso		Rio de Janeiro	Elsevier	2012	
Informação e Comunicação	Programação de Jogos Digitais	Básica	WELLS, Paul.	Desenho Para Animação – Coleção Animação Básica	Volume 3	Porto Alegre	Bookman	2012	

CAPÍTULO 8

PESSOAL DOCENTE E TÉCNICO

A contratação dos docentes, que irão atuar no Curso de **TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS**, será feita por meio de Concurso Público e/ ou processo seletivo como determinam as normas próprias do Ceeteps, obedecendo à ordem abaixo discriminada:

- ✓ Licenciados na Área Profissional relativa à disciplina;
- ✓ Graduados na Área da disciplina.

O Ceeteps proporcionará cursos de capacitação para docentes voltados para o desenvolvimento de competências diretamente ligadas ao exercício do magistério, além do conhecimento da filosofia e das políticas da educação profissional.

TITULAÇÕES DOCENTES POR COMPONENTE CURRICULAR

COMPONENTE CURRICULAR	TITULAÇÃO
ANIMAÇÃO 3D	<ul style="list-style-type: none">• Artes e <i>Design</i>• Artes Gráficas (EII)• Ciência da Computação• Ciências da Computação• Cinema• Cinema e Vídeo• Comunicação Social com Habilitação em Editoração• Comunicação Social com Habilitação em Produção Editorial• Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda• <i>Design</i> Digital• <i>Design</i> Gráfico• <i>Design</i> Multimídia• Tecnologia em Ambiente <i>Web</i>• Tecnologia em Audiovisual• Tecnologia em Cinema e Televisão• Tecnologia em Cinema, TV e Mídia Digital• Tecnologia em Comunicação Digital: Desenho Gráfico• Tecnologia em Comunicação Digital: Desenho Técnico• Tecnologia em Comunicação Digital: Vídeo Digital• Tecnologia em Comunicação Digital: <i>Web Design</i>• Tecnologia em Comunicação e Ilustração Digital• Tecnologia em Comunicação em Computação Gráfica

- Tecnologia em Comunicação em Criação e Desenvolvimento de *Web Site* e *Design*
- Tecnologia em Criação e Produção Gráfica
- Tecnologia em Criação e Produção Gráfica Digital
- Tecnologia em Desenho de Animação
- Tecnologia em Desenho Gráfico Digital: Desenho Técnico
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos de Entretenimento
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Digitais
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos e Entretenimento Digital
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos
- Tecnologia em Desenvolvimento de Multimídia
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Website*
- Tecnologia em Desenvolvimento para *Internet*
- Desenvolvimento para *Web*
- Tecnologia em *Design*
- Tecnologia em *Design* de Jogos Digitais
- Tecnologia em *Design* de Mídia Digital
- Tecnologia em *Design* de Multimídia
- Tecnologia em *Design* Digital
- Tecnologia em *Design* Gráfico
- Tecnologia em *Design* Gráfico Digital
- Tecnologia em *Design*: Programação Visual
- Tecnologia em Direção e Produção em Rádio e Televisão
- Tecnologia em Editoração Eletrônica
- Tecnologia em Gestão de Produção de Rádio e TV
- Tecnologia em Gestão de Rádio e TV
- Tecnologia em Informação e Comunicação
- Tecnologia em *Internet*
- Tecnologia em Jogos Digitais
- Tecnologia em Jogos Eletrônicos
- Tecnologia em Multimídia Computacional
- Tecnologia em Produção Audiovisual
- Tecnologia em Produção Audiovisual: Cinema e Vídeo
- Tecnologia em Produção de Multimídia: Rádio e Televisão; Produção Televisiva
- Tecnologia em Produção Gráfica
- Tecnologia em Produção Gráfica Digital
- Tecnologia em Publicidade e Propaganda
- Tecnologia em Sistema para *Internet*
- Tecnologia em Técnicas Digitais
- Tecnologia em Vídeo Digital
- Tecnologia em *Web*

	<ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em <i>Web Design</i>• Tecnologia em <i>Web Design</i>• Tecnologia em <i>Web Site</i>• Tecnologia em <i>Webdesign e Internet</i>
COMPUTAÇÃO GRÁFICA	<ul style="list-style-type: none">• Artes e <i>Design</i>• Artes Gráficas (EII)• Bacharel com habilitação em Desenvolvimento de Sistemas• Ciência da Computação• Ciências da Computação• Cinema• Cinema e Vídeo• Computação Científica• Comunicação Social com Habilitação em Editoração• Comunicação Social com Habilitação em Produção Editorial• Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda• <i>Design</i> Digital• <i>Design</i> Gráfico• <i>Design</i> Multimídia• Engenharia da Computação• Engenharia de Computação• Engenharia de Sistemas• Engenharia de <i>Software</i>• Física – Opção Informática• Física Computacional• Informática• Informática (EII)• Informática (LP)• Matemática Aplicada às Ciências da Computação• Matemática Aplicada e Computação Científica• Matemática Aplicada e Computacional• Matemática com Informática• Matemática Computacional• Processamento de Dados• Processamento de Dados (EII)• Sistemas de Informação• Tecnologia em Análise de Sistema da Computação• Tecnologia em Análise de Sistemas• Tecnologia em Análise de Sistemas de Informação• Tecnologia em Análise de Sistemas e Linguagens de Programação• Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação• Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologias da

	<p>Informação</p> <ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas• Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos de Entretenimento• Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Digitais• Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos e Entretenimento Digital• Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos• Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas• Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas• Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas de Informação• Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas de <i>Software</i>• Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas Distribuídos• Tecnologia em Desenvolvimento de <i>Software</i>• Tecnologia em Desenvolvimento de <i>Software</i>, Ênfase em Gestão da Qualidade de Processos• Tecnologia em Desenvolvimento de <i>Software</i>, Ênfase em <i>Software</i> Livre• Tecnologia em <i>Design</i>• Tecnologia em <i>Design</i> de Jogos Digitais• Tecnologia em <i>Design</i> Gráfico• Tecnologia em Engenharia de <i>Software</i>• Tecnologia em Gestão de Projetos de Informática• Tecnologia em Gestão de Projetos em Tecnologia da Informação• Tecnologia em Gestão em Sistemas de Informação• Tecnologia em Informação e Comunicação• Tecnologia em Informática• Tecnologia em Informática, Ênfase em Desenvolvimento de Sistemas Computacionais• Tecnologia em Informática: Sistemas de Informação• Tecnologia em Jogos Digitais• Tecnologia em Jogos Eletrônicos• Tecnologia em Processamento de Dados• Tecnologia em Processamento de Dados e Desenvolvimento de <i>Software</i>• Tecnologia em Produção de <i>Software</i>• Tecnologia em Produção Gráfica• Tecnologia em Programação de Computadores• Tecnologia em Programação e Desenvolvimento de Sistemas• Tecnologia em Programação e Desenvolvimento de <i>Software</i>
--	--

	<ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em Projeto de Sistemas de Informações• Tecnologia em Publicidade e Propaganda• Tecnologia em Sistema para <i>Internet</i>• Tecnologia em Sistemas de Informação• Tecnologia em Sistemas de Informação Empresarial• Tecnologia em Sistemas de Informações Gerenciais• Tecnologia em Sistemas de <i>Software</i>• Tecnologia em Técnicas Digitais
<p>COMUNICAÇÃO E MARKETING PARA JOGOS DIGITAIS</p>	<ul style="list-style-type: none">• Administração – Habilitação em <i>Marketing</i>• Administração (EII)• Administração de Empresas• Administração de Empresas e Negócios• Administração de Sistemas de Informação• Análise de Sistemas• Análise de Sistemas Administrativos em Processamento de Dados• Análise de Sistemas de Informação• Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação• Artes e <i>Design</i>• Artes Gráficas (EII)• Ciência da Computação• Ciências Administrativas• Ciências da Computação• Cinema• Cinema e Vídeo• Computação• Computação Científica• Comunicação e Marketing• Comunicação Social com Habilitação em Editoração• Comunicação Social com Habilitação em Produção Editorial• Comunicação Social com Habilitação em Publicidade• Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda• Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda• Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda e Mídias Digitais• <i>Design</i> Digital• <i>Design</i> Gráfico• <i>Design</i> Multimídia• Engenharia da Computação• Engenharia de Computação• Engenharia de Sistemas• Engenharia de <i>Software</i>• Gestão da Informação

- Gestão de Comunicação Empresarial
- Gestão de Empresas
- Gestão de Sistemas de Informação
- Gestão e Empreendedorismo
- Gestão Empreendedora
- Informática da Gestão
- Marketing
- Marketing e Propaganda
- Processamento de Dados
- Programação de Sistemas (EII)
- Propaganda e Marketing
- Publicidade e Propaganda
- Sistemas de Informação
- Sistemas e Tecnologia da Informação (LP)
- Tecnologia da Informação
- Tecnologia de Computação
- Tecnologia de Informação e Comunicação
- Tecnologia em Análise de Sistemas
- Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Assessoria de Comunicação
- Tecnologia em Audiovisual
- Tecnologia em Banco de Dados
- Tecnologia em Cinema e Televisão
- Tecnologia em Cinema, TV e Mídia Digital
- Tecnologia em Comunicação
- Tecnologia em Comunicação Corporativa
- Tecnologia em Comunicação Digital: Desenho Gráfico
- Tecnologia em Comunicação Digital: Desenho Técnico
- Tecnologia em Comunicação Digital: Vídeo Digital
- Tecnologia em Comunicação Digital: *Web Design*
- Tecnologia em Comunicação e Ilustração Digital
- Tecnologia em Comunicação em Computação Gráfica
- Tecnologia em Comunicação Empresarial e Institucional
- Tecnologia em Comunicação Institucional
- Tecnologia em Comunicação Jurídica
- Tecnologia em Criação e Produção Gráfica
- Tecnologia em Criação e Produção Gráfica Digital
- Tecnologia em Criação e Produção Publicitária
- Tecnologia em Desenho de Animação
- Tecnologia em Desenho Gráfico Digital: Desenho Técnico
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos de Entretenimento
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Digitais
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos e Entretenimento Digital

- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em *Design*
- Tecnologia em *Design* de Jogos Digitais
- Tecnologia em *Design* de Mídia Digital
- Tecnologia em *Design* de Multimídia
- Tecnologia em *Design* Digital
- Tecnologia em *Design* Gráfico
- Tecnologia em *Design* Gráfico Digital
- Tecnologia em *Design*: Programação Visual
- Tecnologia em Direção e Produção em Rádio e Televisão
- Tecnologia em Editoração Eletrônica
- Tecnologia em Gerência da Comunicação Organizacional e Relações Públicas
- Tecnologia em Gerência de Comunicação Empresarial
- Tecnologia em Gestão da Publicidade e Propaganda
- Tecnologia em Gestão da Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Gestão de Produção de Rádio e TV
- Tecnologia em Gestão de Rádio e TV
- Tecnologia em Gestão de Sistemas de Informação
- Tecnologia em Informática
- Tecnologia em Informática – Banco de Dados
- Tecnologia em Informática – Ênfase em Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática com ênfase em Banco de Dados
- Tecnologia em Informática com ênfase em Banco de Dados e Redes de Computadores
- Tecnologia em Informática com ênfase em Redes de Computadores
- Tecnologia em Informática e Negócios
- Tecnologia em Informática para a Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática para Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática para Negócios
- Tecnologia em Informática, Ênfase em Gestão de Negócios
- Tecnologia em Jogos Digitais
- Tecnologia em Jogos Eletrônicos
- Tecnologia em Processamento de Dados
- Tecnologia em Produção Audiovisual
- Tecnologia em Produção Audiovisual: Cinema e Vídeo
- Tecnologia em Produção de Multimídia: Rádio e Televisão; Produção Televisiva
- Tecnologia em Produção Gráfica
- Tecnologia em Produção Gráfica Digital

	<ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em Produção Multimídia• Tecnologia em Produção Publicitária• Tecnologia em Produção Publicitária• Tecnologia em Projetos de Sistemas de Informações• Tecnologia em Propaganda e Marketing• Tecnologia em Publicidade e Comunicação Empresarial• Tecnologia em Publicidade e Marketing• Tecnologia em Publicidade e Propaganda• Tecnologia em Rádio• Tecnologia em Redes de Computadores• Tecnologia em Segurança da Informação• Tecnologia em Sistema para <i>Internet</i>• Tecnologia em Sistemas da Informação• Tecnologia em Técnicas Digitais• Tecnologia em Técnicas Digitais• Tecnologia em Vídeo Digital• Tecnologia em <i>Web</i>• Tecnologia em <i>Web Design</i>• Tecnologia em <i>Web Design</i>• Tecnologia em <i>Web Design e E-Commerce</i>• Tecnologia em <i>Web Site</i>• Tecnologia em <i>Webdesign e Internet</i>
<p>DESENVOLVIMENTO DE GAME ART I</p>	<ul style="list-style-type: none">• Artes e Design• Artes Gráficas (EII)• Artes Visuais• Artes Visuais (LP)• Artes Visuais com ênfase em <i>Design</i>• Audiovisual• Cinema• Cinema e TV• Cinema e Vídeo• Comunicação Social com Habilitação em Cinema• Comunicação Social com Habilitação em Comunicação Visual• Comunicação Social com Habilitação em Editoração• Comunicação Social com Habilitação em Produção Editorial• Comunicação Social com Habilitação em Propaganda e <i>Marketing</i>• Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda• Comunicação Social com Habilitação em Rádio e Televisão• Comunicação Visual• Comunicação Visual (EII)• <i>Design</i>

- *Design* Digital
- *Design* Gráfico
- Design Gráfico
- *Design* Multimídia
- Educação Artística com Habilitação em Artes Cênicas
- Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas
- Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas (LP)
- Educação Artística com Habilitação em Desenho
- Educação Artística com Habilitação em Música
- Imagem e Som
- Informática
- Produção Audiovisual
- Produção Cultural
- Produção Multimídia
- Publicidade
- Publicidade (EII)
- Publicidade e Propaganda
- Publicidade, Propaganda e Criação
- Publicidade, Propaganda, Criação e Produção
- Tecnologia em Ambiente *Web*
- Tecnologia em Artes Gráficas
- Tecnologia em Assessoria de Comunicação
- Tecnologia em Audiovisual
- Tecnologia em Cinema e Televisão
- Tecnologia em Cinema, TV e Mídia Digital
- Tecnologia em Comércio Eletrônico
- Tecnologia em Comunicação
- Tecnologia em Comunicação Corporativa
- Tecnologia em Comunicação Digital e Hipermídia
- Tecnologia em Comunicação Digital: Desenho Técnico
- Tecnologia em Comunicação Digital: *Design* Multimídia
- Tecnologia em Comunicação Digital: Vídeo Digital
- Tecnologia em Comunicação Digital: *Web Design*
- Tecnologia em Comunicação e Ilustração Digital
- Tecnologia em Comunicação em Computação Gráfica
- Tecnologia em Comunicação em Criação e Desenvolvimento de *Web Site* e *Design*
- Tecnologia em Comunicação Empresarial e Institucional
- Tecnologia em Comunicação Institucional
- Tecnologia em Comunicação Jurídica
- Tecnologia em Comunicação para *Web*
- Tecnologia em Comunicação para *Web Design*
- Tecnologia em Criação e Desenvolvimento de Sistemas *Web*
- Tecnologia em Criação e Desenvolvimento de *Web Sites*

- Tecnologia em Criação e Gestão de Ambientes e *Internet*
- Tecnologia em Criação e Produção Gráfica
- Tecnologia em Criação e Produção Gráfica Digital
- Tecnologia em Criação e Produção Publicitária
- Tecnologia em Criação Multimídia
- Tecnologia em Desenho de Animação
- Tecnologia em Desenho e Produção Editorial
- Tecnologia em Desenho Gráfico Digital: Desenho Técnico
- Tecnologia em Desenvolvimento de Aplicações para *Internet*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Aplicativos *Web*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos de Entretenimento
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Digitais
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos e Entretenimento Digital
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos
- Tecnologia em Desenvolvimento de Multimídia
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistema para *Web*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas para *Internet*
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Software* para *Internet*
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Web Sites* e Comércio Eletrônico
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Website*
- Tecnologia em Desenvolvimento para *Internet*: Desenvolvimento para *Web*
- Tecnologia em Desenvolvimento para *Web* e Comércio Eletrônico
- Tecnologia em Desenvolvimento *Web* com *Software* Livre
- Tecnologia em *Design*
- Tecnologia em *Design* de Jogos Digitais
- Tecnologia em Design de Mídia Digital
- Tecnologia em Design de Multimídia
- Tecnologia em Design Digital
- Tecnologia em *Design* Gráfico
- Tecnologia em Design Gráfico Digital
- Tecnologia em Design Multimídia
- Tecnologia em Design: Programação Visual
- Tecnologia em Direção e Produção em Rádio e Televisão
- Tecnologia em Editoração Eletrônica

	<ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em Gerência da Comunicação Organizacional e Relações Públicas• Tecnologia em Gerência de Comunicação Empresarial• Tecnologia em Gestão da Publicidade e Propaganda• Tecnologia em Gestão de Ambientes <i>Web</i>• Tecnologia em Gestão de Produção de Rádio e TV• Tecnologia em Gestão de Rádio e TV• Tecnologia em Informação e Comunicação• Tecnologia em Informática e Aplicações <i>Web</i>• Tecnologia em <i>Internet</i>• Tecnologia em <i>Internet Business</i>• Tecnologia em <i>Internet</i> e Comércio Eletrônico• Tecnologia em <i>Internet</i> e Redes de Computadores• Tecnologia em Jogos Digitais• Tecnologia em Jogos Eletrônicos• Tecnologia em <i>Marketing</i> e Mídia• Tecnologia em Multimídia• Tecnologia em Multimídia Computacional• Tecnologia em Produção Audiovisual: Cinema e Vídeo• Tecnologia em Produção de Multimídia: Rádio e Televisão• Tecnologia em Produção Editorial Multimídia• Tecnologia em Produção Gráfica• Tecnologia em Produção Gráfica Digital• Tecnologia em Produção Publicitária• Tecnologia em Produção Televisiva• Tecnologia em Propaganda e <i>Marketing</i>• Tecnologia em Publicidade e Comunicação Empresarial• Tecnologia em Publicidade e <i>Marketing</i>• Tecnologia em Publicidade e Mídia• Tecnologia em Publicidade e Propaganda• Tecnologia em Sistema para <i>Internet</i>• Tecnologia em Técnicas Digitais• Tecnologia em Vídeo Digital• Tecnologia em <i>Web</i>• Tecnologia em <i>Web Design</i>• Tecnologia em <i>Web Design</i> e Comércio Eletrônico• Tecnologia em <i>Web Design</i> e <i>E-Commerce</i>• Tecnologia em <i>Web Site</i>• Tecnologia em <i>Webdesign</i> e <i>Internet</i>
<p>DESENVOLVIMENTO DE GAME ART II</p>	<ul style="list-style-type: none">• Artes e <i>Design</i>• Artes Gráficas (EII)• Artes Visuais• Artes Visuais (LP)• Artes Visuais com ênfase em <i>Design</i>• Audiovisual

- Cinema
- Cinema e TV
- Cinema e Vídeo
- Comunicação Social com Habilitação em Cinema
- Comunicação Social com Habilitação em Comunicação Visual
- Comunicação Social com Habilitação em Editoração
- Comunicação Social com Habilitação em Produção Editorial
- Comunicação Social com Habilitação em Propaganda e *Marketing*
- Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda
- Comunicação Social com Habilitação em Rádio e Televisão
- Comunicação Visual
- Comunicação Visual (EII)
- *Design*
- *Design* Digital
- *Design* Gráfico
- *Design* Multimídia
- Educação Artística com Habilitação em Artes Cênicas
- Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas
- Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas (LP)
- Educação Artística com Habilitação em Desenho
- Educação Artística com Habilitação em Música
- Imagem e Som
- Informática
- Informática (EII)
- Informática (LP)
- Processamento de Dados
- Processamento de Dados (EII)
- Produção Audiovisual
- Produção Cultural
- Produção Multimídia
- Publicidade
- Publicidade (EII)
- Publicidade e Propaganda
- Publicidade, Propaganda e Criação
- Publicidade, Propaganda, Criação e Produção
- Tecnologia em Ambiente *Web*
- Tecnologia em Artes Gráficas
- Tecnologia em Assessoria de Comunicação
- Tecnologia em Audiovisual
- Tecnologia em Cinema e Televisão

- Tecnologia em Cinema, TV e Mídia Digital
- Tecnologia em Comércio Eletrônico
- Tecnologia em Comunicação
- Tecnologia em Comunicação Corporativa
- Tecnologia em Comunicação Digital e Hipermídia
- Tecnologia em Comunicação Digital: Desenho Técnico
- Tecnologia em Comunicação Digital: *Design* Multimídia
- Tecnologia em Comunicação Digital: Vídeo Digital
- Tecnologia em Comunicação Digital: *Web Design*
- Tecnologia em Comunicação e Ilustração Digital
- Tecnologia em Comunicação em Computação Gráfica
- Tecnologia em Comunicação em Criação e Desenvolvimento de *Web Site e Design*
- Tecnologia em Comunicação Empresarial e Institucional
- Tecnologia em Comunicação Institucional
- Tecnologia em Comunicação Jurídica
- Tecnologia em Comunicação para *Web*
- Tecnologia em Comunicação para *Web Design*
- Tecnologia em Criação e Desenvolvimento de Sistemas *Web*
- Tecnologia em Criação e Desenvolvimento de *Web Sites*
- Tecnologia em Criação e Gestão de Ambientes e *Internet*
- Tecnologia em Criação e Produção Gráfica
- Tecnologia em Criação e Produção Gráfica Digital
- Tecnologia em Criação e Produção Publicitária
- Tecnologia em Criação Multimídia
- Tecnologia em Desenho de Animação
- Tecnologia em Desenho e Produção Editorial
- Tecnologia em Desenho Gráfico Digital: Desenho Técnico
- Tecnologia em Desenvolvimento de Aplicações para *Internet*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Aplicativos *Web*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos de Entretenimento
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Digitais
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos e Entretenimento Digital
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos
- Tecnologia em Desenvolvimento de Multimídia
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistema para *Web*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas para *Internet*
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Software* para *Internet*

- Tecnologia em Desenvolvimento de *Web Sites* e Comércio Eletrônico
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Website*
- Tecnologia em Desenvolvimento para *Internet*: Desenvolvimento para *Web*
- Tecnologia em Desenvolvimento para *Web* e Comércio Eletrônico
- Tecnologia em Desenvolvimento *Web* com *Software Livre*
- Tecnologia em *Design*
- Tecnologia em *Design* de Jogos Digitais
- Tecnologia em *Design* de Mídia Digital
- Tecnologia em *Design* de Multimídia
- Tecnologia em *Design* Digital
- Tecnologia em *Design* Gráfico
- Tecnologia em *Design* Gráfico Digital
- Tecnologia em *Design* Multimídia
- Tecnologia em *Design*: Programação Visual
- Tecnologia em Direção e Produção em Rádio e Televisão
- Tecnologia em Editoração Eletrônica
- Tecnologia em Gerência da Comunicação Organizacional e Relações Públicas
- Tecnologia em Gerência de Comunicação Empresarial
- Tecnologia em Gestão da Publicidade e Propaganda
- Tecnologia em Gestão de Ambientes *Web*
- Tecnologia em Gestão de Produção de Rádio e TV
- Tecnologia em Gestão de Rádio e TV
- Tecnologia em Informação e Comunicação
- Tecnologia em Informática e Aplicações *Web*
- Tecnologia em *Internet*
- Tecnologia em *Internet Business*
- Tecnologia em *Internet* e Comércio Eletrônico
- Tecnologia em *Internet* e Redes de Computadores
- Tecnologia em Jogos Digitais
- Tecnologia em Jogos Eletrônicos
- Tecnologia em *Marketing* e Mídia
- Tecnologia em Multimídia
- Tecnologia em Multimídia Computacional
- Tecnologia em Produção Audiovisual: Cinema e Vídeo
- Tecnologia em Produção de Multimídia: Rádio e Televisão
- Tecnologia em Produção Editorial Multimídia
- Tecnologia em Produção Gráfica
- Tecnologia em Produção Gráfica Digital
- Tecnologia em Produção Publicitária

	<ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em Produção Televisiva• Tecnologia em Propaganda e <i>Marketing</i>• Tecnologia em Publicidade e Comunicação Empresarial• Tecnologia em Publicidade e <i>Marketing</i>• Tecnologia em Publicidade e Mídia• Tecnologia em Publicidade e Propaganda• Tecnologia em Sistema para <i>Internet</i>• Tecnologia em Técnicas Digitais• Tecnologia em Vídeo Digital• Tecnologia em <i>Web</i>• Tecnologia em <i>Web Design</i>• Tecnologia em <i>Web Design</i> e Comércio Eletrônico• Tecnologia em <i>Web Design</i> e <i>E-Commerce</i>• Tecnologia em <i>Web Site</i>• Tecnologia em <i>Webdesign</i> e <i>Internet</i>
<p>DESENVOLVIMENTO DE JOGOS PARA WEB II</p>	<ul style="list-style-type: none">• Análise de Sistemas• Análise de Sistemas Administrativos em Processamento de Dados• Análise de Sistemas de Informação• Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação• Bacharel com habilitação em Desenvolvimento de Sistemas• Ciência da Computação• Ciências da Computação• Computação• Computação (LP)• Computação Científica• Comunicação Social com Habilitação em Cinema• Comunicação Social com Habilitação em Comunicação Visual• Comunicação Social com Habilitação em Rádio e Televisão• Comunicação Visual• Comunicação Visual (EII)• Desenho Industrial• <i>Design</i>• <i>Design</i> de Interface• <i>Design</i> Digital• <i>Design</i> Gráfico• <i>Design</i> Multimídia• Engenharia da Computação• Engenharia de Sistemas• Engenharia de <i>Software</i>• Imagem e Som• Informática• Informática (EII)

- Matemática Aplicada às Ciências da Computação
- Processamento de Dados
- Processamento de Dados (EII)
- Produção Audiovisual
- Produção Cultural
- Produção Multimídia
- Programação de Sistemas
- Programação de Sistemas (EII)
- Sistemas de Informação
- Sistemas de Informação
- Sistemas e Tecnologia da Informação (LP)
- Tecnologia de Informação e Comunicação
- Tecnologia em Administração de Banco de Dados
- Tecnologia em Ambiente *Web*
- Tecnologia em Análise de Sistema da Computação
- Tecnologia em Análise de Sistemas
- Tecnologia em Análise de Sistemas de Informação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Linguagens de Programação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologias da Informação
- Tecnologia em Análise de Sistemas *Web*
- Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Audiovisual
- Tecnologia em Banco de Dados
- Tecnologia em Cinema e Televisão
- Tecnologia em Cinema e Televisão
- Tecnologia em Cinema, TV e Mídia Digital
- Tecnologia em Comércio Eletrônico
- Tecnologia em Comunicação
- Tecnologia em Comunicação Corporativa
- Tecnologia em Comunicação Digital e Hipermídia
- Tecnologia em Comunicação Digital: Desenho Técnico
- Tecnologia em Comunicação Digital: *Design* Multimídia
- Tecnologia em Comunicação Digital: Vídeo Digital
- Tecnologia em Comunicação Digital: *Web Design*
- Tecnologia em Comunicação e Ilustração Digital
- Tecnologia em Comunicação em Computação Gráfica
- Tecnologia em Comunicação em Criação e Desenvolvimento de Web Site e Design
- Tecnologia em Comunicação Empresarial e Institucional
- Tecnologia em Comunicação Institucional
- Tecnologia em Comunicação para *Web*
- Tecnologia em Comunicação para *Web Design*

- Tecnologia em Criação e Desenvolvimento de Sistemas *Web*
- Tecnologia em Criação e Desenvolvimento de *Websites*
- Tecnologia em Criação e Gestão de Ambientes e Internet
- Tecnologia em Criação e Produção Gráfica Digital
- Tecnologia em Criação Multimídia
- Tecnologia em Desenho de Animação
- Tecnologia em Desenvolvimento de Aplicações para *Internet*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Aplicativos Web
- Tecnologia em Desenvolvimento de Banco de Dados
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos de Entretenimento
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Digitais
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos e Entretenimento Digital
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos
- Tecnologia em Desenvolvimento de Multimídia
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistema para *Web*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas de Informação
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas de *Software*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas Distribuídos
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas para *Internet*
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Software*
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Software para Internet*
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Software*, Ênfase em Gestão da Qualidade de Processos
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Software*, Ênfase em *Software Livre*
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Web Sites* e Comércio Eletrônico
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Website*
- Tecnologia em Desenvolvimento para Internet: Desenvolvimento para *Web*
- Tecnologia em Desenvolvimento para *Web* e Comércio Eletrônico
- Tecnologia em Desenvolvimento *Web* com *Software Livre*
- Tecnologia em *Design*
- Tecnologia em *Design* de Jogos Digitais

- Tecnologia em *Design* de Jogos Digitais
- Tecnologia em *Design* de Mídia Digital
- Tecnologia em *Design* de Multimídia
- Tecnologia em *Design* Digital
- Tecnologia em *Design* Multimídia
- Tecnologia em *Design*: Programação Visual
- Tecnologia em Direção e Produção em Rádio e Televisão
- Tecnologia em Editoração Eletrônica
- Tecnologia em Engenharia de *Software*
- Tecnologia em Gerência da Comunicação Organizacional e Relações Públicas
- Tecnologia em Gestão de Ambientes *Web*
- Tecnologia em Gestão de Produção de Rádio e TV
- Tecnologia em Gestão de Projetos de Informática
- Tecnologia em Gestão de Projetos em Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Gestão de Rádio e TV
- Tecnologia em Gestão em Sistemas de Informação
- Tecnologia em Informação e Comunicação
- Tecnologia em Informática
- Tecnologia em Informática – Ênfase em Banco de Dados
- Tecnologia em Informática – Ênfase em Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática – Ênfase em Redes de Computadores
- Tecnologia em Informática e Aplicações *Web*
- Tecnologia em Informática para a Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática, Ênfase em Banco de Dados e Redes de Computadores
- Tecnologia em Informática, Ênfase em Desenvolvimento de Sistemas Computacionais
- Tecnologia em Informática: Ênfase em Banco de Dados
- Tecnologia em Informática: Ênfase em Redes de Computadores
- Tecnologia em Informática: Sistemas de Informação
- Tecnologia em *Internet*
- Tecnologia em *Internet Business*
- Tecnologia em *Internet* e Comércio Eletrônico
- Tecnologia em *Internet* e Redes de Computadores
- Tecnologia em Jogos Digitais
- Tecnologia em Jogos Eletrônicos
- Tecnologia em *Marketing* e Mídia
- Tecnologia em Multimídia
- Tecnologia em Multimídia Computacional
- Tecnologia em Processamento de Dados

- Tecnologia em Processamento de Dados e Desenvolvimento de *Software*
- Tecnologia em Produção Audiovisual: Cinema e Vídeo
- Tecnologia em Produção de Multimídia: Rádio e Televisão
- Tecnologia em Produção de *Software*
- Tecnologia em Produção Editorial Multimídia
- Tecnologia em Produção Fonográfica
- Tecnologia em Produção Gráfica
- Tecnologia em Produção Gráfica Digital
- Tecnologia em Produção Publicitária
- Tecnologia em Produção Televisiva
- Tecnologia em Programação de Computadores
- Tecnologia em Programação e Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Programação e Desenvolvimento de *Software*
- Tecnologia em Projeto de Sistemas de Informações
- Tecnologia em Projetos de Sistemas de Informações
- Tecnologia em Propaganda e *Marketing*
- Tecnologia em Publicidade e Comunicação Empresarial
- Tecnologia em Publicidade e *Marketing*
- Tecnologia em Publicidade e Mídia
- Tecnologia em Publicidade e Propaganda
- Tecnologia em Sistema para *Internet*
- Tecnologia em Sistema para *Internet*
- Tecnologia em Sistemas da Informação
- Tecnologia em Sistemas da Informação
- Tecnologia em Sistemas de Banco de Dados
- Tecnologia em Sistemas de Comunicações Fixas e Móveis
- Tecnologia em Sistemas de Informação
- Tecnologia em Sistemas de Informação Empresarial
- Tecnologia em Sistemas de Informações Gerenciais
- Tecnologia em Sistemas de *Software*
- Tecnologia em Sistemas Móveis em Telecomunicações
- Tecnologia em *Software* Livre
- Tecnologia em Técnicas Digitais
- Tecnologia em Técnicas Digitais
- Tecnologia em Telecomunicações em Redes Fixas e Móveis
- Tecnologia em Telecomunicações, Modalidade: Redes de Comunicação
- Tecnologia em Vídeo Digital
- Tecnologia em *Web*
- Tecnologia em *Web Design*

	<ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em <i>Web Design</i> e Comércio Eletrônico• Tecnologia em <i>Web Design</i> e <i>E-Commerce</i>• Tecnologia em <i>Web Site</i>• Tecnologia em <i>Webdesign</i> e <i>Internet</i>
DESENVOLVIMENTO DE JOGOS PARA WEB I	<ul style="list-style-type: none">• Bacharel com habilitação em Desenvolvimento de Sistemas• Ciências da Computação• Computação• Computação (LP)• Computação Científica• Comunicação Social com Habilitação em Cinema• Comunicação Social com Habilitação em Comunicação Visual• Comunicação Social com Habilitação em Rádio e Televisão• Comunicação Visual• Comunicação Visual (EII)• Desenho Industrial• <i>Design</i>• Design de Interface• <i>Design</i> Digital• <i>Design</i> Gráfico• <i>Design</i> Multimídia• Engenharia de Computação• Engenharia de Sistemas• Engenharia de <i>Software</i>• Imagem e Som• Informática• Informática (EII)• Matemática Aplicada às Ciências da Computação• Processamento de Dados• Processamento de Dados (EII)• Produção Audiovisual• Produção Cultural• Produção Multimídia• Programação de Sistemas• Programação de Sistemas (EII)• Sistemas de Informação• Sistemas e Tecnologia da Informação (LP)• Tecnologia de Informação e Comunicação• Tecnologia em Administração de Banco de Dados• Tecnologia em Ambiente <i>Web</i>• Tecnologia em Análise de Sistema da Computação• Tecnologia em Análise de Sistemas• Tecnologia em Análise de Sistemas de Informação• Tecnologia em Análise de Sistemas e Linguagens de

	<p>Programação</p> <ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação• Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologias da Informação• Tecnologia em Análise de Sistemas <i>Web</i>• Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas• Tecnologia em Audiovisual• Tecnologia em Banco de Dados• Tecnologia em Cinema e Televisão• Tecnologia em Cinema e Televisão• Tecnologia em Cinema, TV e Mídia Digital• Tecnologia em Comércio Eletrônico• Tecnologia em Comunicação• Tecnologia em Comunicação Corporativa• Tecnologia em Comunicação Digital e Hipermídia• Tecnologia em Comunicação Digital: Desenho Técnico• Tecnologia em Comunicação Digital: <i>Design</i> Multimídia• Tecnologia em Comunicação Digital: Vídeo Digital• Tecnologia em Comunicação Digital: <i>Web Design</i>• Tecnologia em Comunicação e Ilustração Digital• Tecnologia em Comunicação em Computação Gráfica• Tecnologia em Comunicação em Criação e Desenvolvimento de <i>Web Site e Design</i>• Tecnologia em Comunicação Empresarial e Institucional• Tecnologia em Comunicação Institucional• Tecnologia em Comunicação para <i>Web</i>• Tecnologia em Comunicação para <i>Web Design</i>• Tecnologia em Criação e Desenvolvimento de Sistemas Web• Tecnologia em Criação e Desenvolvimento de <i>Websites</i>• Tecnologia em Criação e Gestão de Ambientes e <i>Internet</i>• Tecnologia em Criação e Produção Gráfica Digital• Tecnologia em Criação Multimídia• Tecnologia em Desenho de Animação• Tecnologia em Desenvolvimento de Aplicações para <i>Internet</i>• Tecnologia em Desenvolvimento de Aplicativos <i>Web</i>• Tecnologia em Desenvolvimento de Banco de Dados• Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos de Entretenimento• Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Digitais• Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos e Entretenimento Digital• Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos
--	---

- Tecnologia em Desenvolvimento de Multimídia
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistema para *Web*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas de Informação
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas de *Software*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas Distribuídos
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas para *Internet*
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Software*
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Software* para *Internet*
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Software*, Ênfase em Gestão da Qualidade de Processos
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Software*, Ênfase em *Software* Livre
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Web Sites* e Comércio Eletrônico
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Website*
- Tecnologia em Desenvolvimento para *Internet*: Desenvolvimento para *Web*
- Tecnologia em Desenvolvimento para *Web* e Comércio Eletrônico
- Tecnologia em Desenvolvimento *Web* com *Software* Livre
- Tecnologia em *Design*
- Tecnologia em *Design* de Jogos Digitais
- Tecnologia em *Design* de Jogos Digitais
- Tecnologia em Design de Mídia Digital
- Tecnologia em Design de Multimídia
- Tecnologia em Design Digital
- Tecnologia em Design Multimídia
- Tecnologia em Design: Programação Visual
- Tecnologia em Direção e Produção em Rádio e Televisão
- Tecnologia em Editoração Eletrônica
- Tecnologia em Engenharia de *Software*
- Tecnologia em Gerência da Comunicação Organizacional e Relações Públicas
- Tecnologia em Gestão de Ambientes *Web*
- Tecnologia em Gestão de Produção de Rádio e TV
- Tecnologia em Gestão de Projetos de Informática
- Tecnologia em Gestão de Projetos em Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Gestão de Rádio e TV

- Tecnologia em Gestão em Sistemas de Informação
- Tecnologia em Informação e Comunicação
- Tecnologia em Informática
- Tecnologia em Informática – Ênfase em Banco de Dados
- Tecnologia em Informática - Ênfase em Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática – Ênfase em Redes de Computadores
- Tecnologia em Informática e Aplicações *Web*
- Tecnologia em Informática para a Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática, Ênfase em Banco de Dados e Redes de Computadores
- Tecnologia em Informática, Ênfase em Desenvolvimento de Sistemas Computacionais
- Tecnologia em Informática: Ênfase em Banco de Dados
- Tecnologia em Informática: Ênfase em Redes de Computadores
- Tecnologia em Informática: Sistemas de Informação
- Tecnologia em *Internet*
- Tecnologia em *Internet Business*
- Tecnologia em *Internet* e Comércio Eletrônico
- Tecnologia em *Internet* e Redes de Computadores
- Tecnologia em Jogos Digitais
- Tecnologia em Jogos Eletrônicos
- Tecnologia em *Marketing* e Mídia
- Tecnologia em Multimídia
- Tecnologia em Multimídia Computacional
- Tecnologia em Processamento de Dados
- Tecnologia em Processamento de Dados e Desenvolvimento de *Software*
- Tecnologia em Produção Audiovisual: Cinema e Vídeo
- Tecnologia em Produção de Multimídia: Rádio e Televisão
- Tecnologia em Produção de *Software*
- Tecnologia em Produção Editorial Multimídia
- Tecnologia em Produção Fonográfica
- Tecnologia em Produção Gráfica
- Tecnologia em Produção Gráfica Digital
- Tecnologia em Produção Publicitária
- Tecnologia em Produção Televisiva
- Tecnologia em Programação de Computadores
- Tecnologia em Programação e Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Programação e Desenvolvimento de *Software*
- Tecnologia em Projeto de Sistemas de Informações

	<ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em Projetos de Sistemas de Informações• Tecnologia em Propaganda e <i>Marketing</i>• Tecnologia em Publicidade e Comunicação Empresarial• Tecnologia em Publicidade e <i>Marketing</i>• Tecnologia em Publicidade e Mídia• Tecnologia em Publicidade e Propaganda• Tecnologia em Sistema para Internet• Tecnologia em Sistema para <i>Internet</i>• Tecnologia em Sistemas da Informação• Tecnologia em Sistemas de Banco de Dados• Tecnologia em Sistemas de Comunicações Fixas e Móveis• Tecnologia em Sistemas de Informação• Tecnologia em Sistemas de Informação Empresarial• Tecnologia em Sistemas de Informações Gerenciais• Tecnologia em Sistemas de <i>Software</i>• Tecnologia em Sistemas Móveis em Telecomunicações• Tecnologia em <i>Software</i> Livre• Tecnologia em Técnicas Digitais• Tecnologia em Telecomunicações em Redes Fixas e Móveis• Tecnologia em Telecomunicações, Modalidade: Redes de Comunicação• Tecnologia em Vídeo Digital• Tecnologia em <i>Web</i>• Tecnologia em <i>Web Design</i>• Tecnologia em <i>Web Design</i> e Comércio Eletrônico• Tecnologia em <i>Web Design</i> e <i>E-Commerce</i>• Tecnologia em <i>Web Site</i>• Tecnologia em <i>Webdesign</i> e Internet
<p>DESENVOLVIMENTO DE JOGOS PARA WEB III</p>	<ul style="list-style-type: none">• Análise de Sistemas• Análise de Sistemas Administrativos em Processamento de Dados• Análise de Sistemas de Informação• Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação• Análise e Desenvolvimento de Sistemas• Bacharel com habilitação em Desenvolvimento de Sistemas• Ciência da Computação• Ciências da Computação• Computação• Computação (LP)• Computação Científica• Comunicação Social com Habilitação em Cinema• Comunicação Social com Habilitação em Comunicação Visual

- Comunicação Social com Habilitação em Rádio e Televisão
- Comunicação Visual
- Comunicação Visual (EII)
- Desenho Industrial
- *Design*
- *Design* de Interface
- *Design* Digital
- *Design* Gráfico
- *Design* Multimídia
- Engenharia da Computação
- Engenharia de Sistemas
- Engenharia de *Software*
- Imagem e Som
- Informática
- Informática (EII)
- Matemática Aplicada às Ciências da Computação
- Processamento de Dados
- Processamento de Dados (EII)
- Produção Audiovisual
- Produção Cultural
- Produção Multimídia
- Programação de Sistemas
- Programação de Sistemas (EII)
- Sistemas de Informação
- Sistemas de Informação
- Sistemas e Tecnologia da Informação (LP)
- Tecnologia de Informação e Comunicação
- Tecnologia em Administração de Banco de Dados
- Tecnologia em Ambiente *Web*
- Tecnologia em Análise de Sistema da Computação
- Tecnologia em Análise de Sistemas
- Tecnologia em Análise de Sistemas de Informação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Linguagens de Programação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologias da Informação
- Tecnologia em Análise de Sistemas *Web*
- Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Audiovisual
- Tecnologia em Banco de Dados
- Tecnologia em Cinema e Televisão
- Tecnologia em Cinema e Televisão
- Tecnologia em Cinema, TV e Mídia Digital

- Tecnologia em Comércio Eletrônico
- Tecnologia em Comunicação
- Tecnologia em Comunicação Corporativa
- Tecnologia em Comunicação Digital e Hipermídia
- Tecnologia em Comunicação Digital: Desenho Técnico
- Tecnologia em Comunicação Digital: *Design* Multimídia
- Tecnologia em Comunicação Digital: Vídeo Digital
- Tecnologia em Comunicação Digital: *Web Design*
- Tecnologia em Comunicação e Ilustração Digital
- Tecnologia em Comunicação em Computação Gráfica
- Tecnologia em Comunicação em Criação e Desenvolvimento de *Web Site* e *Design*
- Tecnologia em Comunicação Empresarial e Institucional
- Tecnologia em Comunicação Institucional
- Tecnologia em Comunicação para *Web*
- Tecnologia em Comunicação para *Web Design*
- Tecnologia em Criação e Desenvolvimento de Sistemas *Web*
- Tecnologia em Criação e Desenvolvimento de *Websites*
- Tecnologia em Criação e Gestão de Ambientes e *Internet*
- Tecnologia em Criação e Produção Gráfica Digital
- Tecnologia em Criação Multimídia
- Tecnologia em Desenho de Animação
- Tecnologia em Desenvolvimento de Aplicações para *Internet*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Aplicativos *Web*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Banco de Dados
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos de Entretenimento
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Digitais
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos e Entretenimento Digital
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos
- Tecnologia em Desenvolvimento de Multimídia
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistema para *Web*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas de Informação
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas de *Software*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas Distribuídos
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas para *Internet*
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Software*

- Tecnologia em Desenvolvimento de *Software para Internet*
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Software*, Ênfase em Gestão da Qualidade de Processos
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Software*, Ênfase em *Software Livre*
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Web Sites* e Comércio Eletrônico
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Website*
- Tecnologia em Desenvolvimento para *Internet*: Desenvolvimento para *Web*
- Tecnologia em Desenvolvimento para *Web* e Comércio Eletrônico
- Tecnologia em Desenvolvimento *Web* com *Software Livre*
- Tecnologia em *Design*
- Tecnologia em *Design* de Jogos Digitais
- Tecnologia em *Design* de Jogos Digitais
- Tecnologia em *Design* de Mídia Digital
- Tecnologia em *Design* de Multimídia
- Tecnologia em *Design* Digital
- Tecnologia em *Design* Gráfico
- Tecnologia em *Design* Multimídia
- Tecnologia em *Design*: Programação Visual
- Tecnologia em Direção e Produção em Rádio e Televisão
- Tecnologia em Editoração Eletrônica
- Tecnologia em Engenharia de *Software*
- Tecnologia em Gerência da Comunicação Organizacional e Relações Públicas
- Tecnologia em Gestão da Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Gestão de Ambientes *Web*
- Tecnologia em Gestão de Produção de Rádio e TV
- Tecnologia em Gestão de Projetos de Informática
- Tecnologia em Gestão de Projetos em Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Gestão de Rádio e TV
- Tecnologia em Gestão em Sistemas de Informação
- Tecnologia em Informação e Comunicação
- Tecnologia em Informática
- Tecnologia em Informática – Ênfase em Banco de Dados
- Tecnologia em Informática – Ênfase em Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática – Ênfase em Redes de Computadores
- Tecnologia em Informática e Aplicações *Web*

- Tecnologia em Informática para a Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática para Negócios
- Tecnologia em Informática, Ênfase em Banco de Dados e Redes de Computadores
- Tecnologia em Informática, Ênfase em Desenvolvimento de Sistemas Computacionais
- Tecnologia em Informática, Ênfase em Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática: Ênfase em Banco de Dados
- Tecnologia em Informática: Ênfase em Redes de Computadores
- Tecnologia em Informática: Sistemas de Informação
- Tecnologia em *Internet*
- Tecnologia em *Internet Business*
- Tecnologia em *Internet* e Comércio Eletrônico
- Tecnologia em *Internet* e Redes de Computadores
- Tecnologia em Jogos Digitais
- Tecnologia em Jogos Eletrônicos
- Tecnologia em *Marketing* e Mídia
- Tecnologia em Multimídia
- Tecnologia em Multimídia Computacional
- Tecnologia em Processamento de Dados
- Tecnologia em Processamento de Dados e Desenvolvimento de *Software*
- Tecnologia em Produção Audiovisual: Cinema e Vídeo
- Tecnologia em Produção de Multimídia: Rádio e Televisão
- Tecnologia em Produção de *Software*
- Tecnologia em Produção Editorial Multimídia
- Tecnologia em Produção Fonográfica
- Tecnologia em Produção Gráfica
- Tecnologia em Produção Gráfica Digital
- Tecnologia em Produção Publicitária
- Tecnologia em Produção Televisiva
- Tecnologia em Programação de Computadores
- Tecnologia em Programação e Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Programação e Desenvolvimento de *Software*
- Tecnologia em Projeto de Sistemas de Informações
- Tecnologia em Projetos de Sistemas de Informações
- Tecnologia em Propaganda e *Marketing*
- Tecnologia em Publicidade e Comunicação Empresarial
- Tecnologia em Publicidade e *Marketing*
- Tecnologia em Publicidade e Mídia
- Tecnologia em Publicidade e Propaganda

	<ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em Sistema para <i>Internet</i>• Tecnologia em Sistema para <i>Internet</i>• Tecnologia em Sistemas da Informação• Tecnologia em Sistemas da Informação• Tecnologia em Sistemas de Banco de Dados• Tecnologia em Sistemas de Comunicações Fixas e Móveis• Tecnologia em Sistemas de Informação• Tecnologia em Sistemas de Informação Empresarial• Tecnologia em Sistemas de Informações Gerenciais• Tecnologia em Sistemas de <i>Software</i>• Tecnologia em Sistemas Móveis em Telecomunicações• Tecnologia em <i>Software</i> Livre• Tecnologia em Técnicas Digitais• Tecnologia em Técnicas Digitais• Tecnologia em Telecomunicações em Redes Fixas e Móveis• Tecnologia em Telecomunicações, Modalidade: Redes de Comunicação• Tecnologia em Vídeo Digital• Tecnologia em <i>Web</i>• Tecnologia em <i>Web Design</i>• Tecnologia em <i>Web Design</i> e Comércio Eletrônico• Tecnologia em <i>Web Design</i> e <i>E-Commerce</i>• Tecnologia em <i>Web Site</i>• Tecnologia em <i>Webdesign</i> e <i>Internet</i>
<p>DESENVOLVIMENTO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC) EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS</p>	<ul style="list-style-type: none">• Análise de Sistemas• Análise de Sistemas Administrativos em Processamento de Dados• Análise de Sistemas de Informação• Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação• Análise e Desenvolvimento de Sistemas• Bacharel com habilitação em Desenvolvimento de Sistemas• Ciência da Computação• Ciências da Computação• Computação• Computação (LP)• Computação Científica• Engenharia da Computação• Engenharia de Sistemas• Engenharia de <i>Software</i>• Física – Opção Informática• Física Computacional• Informática• Informática (EII)

- Informática (LP)
- Matemática Aplicada às Ciências da Computação
- Matemática Computacional
- Processamento de Dados
- Processamento de Dados (EII)
- Programação de Sistemas
- Programação de Sistemas (EII)
- Sistemas de Informação
- Sistemas e Tecnologia da Informação (LP)
- Tecnologia da Informação e Comunicação
- Tecnologia em Administração de Banco de Dados
- Tecnologia em Ambiente *Web*
- Tecnologia em Análise de Sistema da Computação
- Tecnologia em Análise de Sistemas
- Tecnologia em Análise de Sistemas de Informação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Linguagens de Programação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologias da Informação
- Tecnologia em Análise de Sistemas *Web*
- Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Banco de Dados
- Tecnologia em Comércio Eletrônico
- Tecnologia em Comunicação em Criação e Desenvolvimento de *Web Site e Design*
- Tecnologia em Criação e Desenvolvimento de Sistemas *Web*
- Tecnologia em Criação e Desenvolvimento de *Websites*
- Tecnologia em Criação e Gestão de Ambientes e *Internet*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Aplicações para *Internet*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Aplicativos *Web*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Banco de Dados
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos de Entretenimento
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Digitais
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos e Entretenimento Digital
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos
- Tecnologia em Desenvolvimento de Multimídia
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistema para *Web*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas de

	<p>Informação</p> <ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas de <i>Software</i>• Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas Distribuídos• Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas para <i>Internet</i>• Tecnologia em Desenvolvimento de <i>Software</i>• Tecnologia em Desenvolvimento de <i>Software</i> para <i>Internet</i>• Tecnologia em Desenvolvimento de <i>Software</i>, Ênfase em Gestão da Qualidade de Processos• Tecnologia em Desenvolvimento de <i>Software</i>, Ênfase em <i>Software</i> Livre• Tecnologia em Desenvolvimento de <i>Web Sites</i> e Comércio Eletrônico• Tecnologia em Desenvolvimento de <i>Website</i>• Tecnologia em Desenvolvimento para <i>Internet</i>: Desenvolvimento para <i>Web</i>• Tecnologia em Desenvolvimento para <i>Web</i> e Comércio Eletrônico• Tecnologia em Desenvolvimento <i>Web</i> com <i>Software</i> Livre• Tecnologia em <i>Design</i> de Jogos Digitais• Tecnologia em <i>Design</i> Gráfico• Tecnologia em Engenharia de <i>Software</i>• Tecnologia em Gestão da Tecnologia da Informação• Tecnologia em Gestão de Ambientes <i>Web</i>• Tecnologia em Gestão de Projetos de Informática• Tecnologia em Gestão de Projetos em Tecnologia da Informação• Tecnologia em Gestão em Sistemas de Informação• Tecnologia em Informática• Tecnologia em Informática – Ênfase em Banco de Dados• Tecnologia em Informática – Ênfase em Gestão de Negócios• Tecnologia em Informática e Aplicações <i>Web</i>• Tecnologia em Informática para a Gestão de Negócios• Tecnologia em Informática para Negócios• Tecnologia em Informática, Ênfase em Banco de Dados e Redes de Computadores• Tecnologia em Informática, Ênfase em Desenvolvimento de Sistemas Computacionais• Tecnologia em Informática, Ênfase em Gestão de Negócios• Tecnologia em Informática: Ênfase em Banco de Dados• Tecnologia em Informática: Sistemas de Informação
--	---

	<ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em <i>Internet</i>• Tecnologia em <i>Internet Business</i>• Tecnologia em <i>Internet</i> e Comércio Eletrônico• Tecnologia em <i>Internet</i> e Redes de Computadores• Tecnologia em Jogos Digitais• Tecnologia em Jogos Eletrônicos• Tecnologia em Multimídia Computacional• Tecnologia em Processamento de Dados• Tecnologia em Processamento de Dados e Desenvolvimento de <i>Software</i>• Tecnologia em Produção de <i>Software</i>• Tecnologia em Programação de Computadores• Tecnologia em Programação e Desenvolvimento de Sistemas• Tecnologia em Programação e Desenvolvimento de <i>Software</i>• Tecnologia em Projeto de Sistemas de Informações• Tecnologia em Projetos de Sistemas de Informações• Tecnologia em Qualidade de Processos• Tecnologia em Redes de Computadores• Tecnologia em Sistema para <i>Internet</i>• Tecnologia em Sistemas da Informação• Tecnologia em Sistemas de Banco de Dados• Tecnologia em Sistemas de Informação• Tecnologia em Sistemas de Informação Empresarial• Tecnologia em Sistemas de Informações Gerenciais• Tecnologia em Sistemas de <i>Software</i>• Tecnologia em Sistemas para <i>Internet</i>• Tecnologia em <i>Software</i> Livre• Tecnologia em Técnicas Digitais• Tecnologia em <i>Web</i>• Tecnologia em <i>Web</i>• Tecnologia em <i>Web Design</i>• Tecnologia em <i>Web Design</i>• Tecnologia em <i>Web Design</i>• Tecnologia em <i>Web Design</i> e <i>E-Commerce</i>• Tecnologia em <i>Web Site</i>• Tecnologia em <i>Webdesign</i> e <i>Internet</i>
<p>ÉTICA E CIDADANIA ORGANIZACIONAL</p>	<ul style="list-style-type: none">• Administração• Administração (EII)• Administração – Habilitação em Comércio Exterior• Administração – Habilitação em <i>Marketing</i>• Administração de Empresas• Administração de Empresas e Negócios• Ciências Administrativas

	<ul style="list-style-type: none">• Ciências Contábeis• Ciências Econômicas• Ciências Gerenciais e Orçamentos Contábeis• Ciências Jurídicas• Ciências Jurídicas e Sociais• Ciências Sociais• Ciências Sociais (LP)• Direito• Economia• Estudos Sociais com Habilitação em História (LP)• Filosofia• Filosofia (LP)• História• História (LP)• Pedagogia (G ou LP)• Psicologia• Psicologia (LP)• Relações Internacionais• Sociologia• Sociologia (LP)• Sociologia e Política• Sociologia e Política (LP)• Tecnologia em Planejamento Administrativo• Tecnologia em Planejamento Administrativo e Programação Econômica• Tecnologia em Processos Gerenciais
<p>INGLÊS INSTRUMENTAL</p>	<ul style="list-style-type: none">• Letras com Habilitação em Inglês (LP)• Letras com Habilitação em Secretariado Executivo Bilíngue/Inglês• Letras com Habilitação em Secretário Bilíngue/Inglês• Letras com Habilitação em Secretário Executivo Bilíngue• Letras com Habilitação em Secretário Executivo Bilíngue/ Inglês• Letras com Habilitação em Tradutor e Intérprete/Inglês• Língua Inglesa - Modalidade Secretariado Bilíngue• Língua Inglesa - Modalidade Secretariado Bilíngue - Português/Inglês• Secretário/Secretariado Executivo com Habilitação em Inglês• Tecnologia em Automação de Escritório e Secretariado/Inglês• Tecnologia em Automação Secretariado Executivo Bilíngue/Inglês• Tecnologia em Formação de Secretariado/Inglês• Tecnologia em Formação de Secretário/Inglês• Tecnologia em Secretariado Executivo Bilíngue/Inglês

	<ul style="list-style-type: none"> • Tradutor e Intérprete com Habilitação em Inglês
<p style="text-align: center;">LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO I</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Administração de Sistemas de Informação • Análise de Sistemas • Análise de Sistemas Administrativos em Processamento de Dados • Análise de Sistemas de Informação • Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação • Análise e Desenvolvimento de Sistemas • Bacharel com habilitação em Desenvolvimento de Sistemas • Ciência da Computação • Ciências da Computação • Computação • Computação (LP) • Computação Científica • Engenharia da Computação • Engenharia de Sistemas • Engenharia de <i>Software</i> • Física – Opção Informática • Física Computacional • Informática • Informática (EII) • Informática (LP) • Matemática Aplicada às Ciências da Computação • Matemática Aplicada e Computação Científica • Matemática Aplicada e Computacional • Matemática com Informática • Matemática Computacional • Processamento de Dados • Processamento de Dados (EII) • Programação de Sistemas • Programação de Sistemas (EII) • Sistemas de Informação • Sistemas e Tecnologia da Informação (LP) • Tecnologia da Informação e Comunicação • Tecnologia em Administração de Banco de Dados • Tecnologia em Administração de Redes • Tecnologia em Administração de Redes de Computadores • Tecnologia em Administração de Redes para <i>Internet</i> • Tecnologia em Administrador de Redes de Informação • Tecnologia em Ambiente <i>Web</i> • Tecnologia em Análise de Sistema da Computação • Tecnologia em Análise de Sistemas • Tecnologia em Análise de Sistemas de Informação • Tecnologia em Análise de Sistemas e Linguagens de

	<p>Programação</p> <ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação• Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologias da Informação• Tecnologia em Análise de Sistemas <i>Web</i>• Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas• Tecnologia em Banco de Dados• Tecnologia em Comércio Eletrônico• Tecnologia em Comunicação em Criação e Desenvolvimento de <i>Web Site e Design</i>• Tecnologia em Criação e Desenvolvimento de Sistemas <i>Web</i>• Tecnologia em Criação e Desenvolvimento de <i>Websites</i>• Tecnologia em Criação e Gestão de Ambientes e <i>Internet</i>• Tecnologia em Desenvolvimento de Aplicações para <i>Internet</i>• Tecnologia em Desenvolvimento de Aplicativos <i>Web</i>• Tecnologia em Desenvolvimento de Banco de Dados• Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos de Entretenimento• Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Digitais• Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos e Entretenimento Digital• Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos• Tecnologia em Desenvolvimento de Multimídia• Tecnologia em Desenvolvimento de Projetos de Rede de Computadores• Tecnologia em Desenvolvimento de Sistema para <i>Web</i>• Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas• Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas de Informação• Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas de <i>Software</i>• Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas Distribuídos• Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas para <i>Internet</i>• Tecnologia em Desenvolvimento de <i>Software</i>• Tecnologia em Desenvolvimento de <i>Software</i> para <i>Internet</i>• Tecnologia em Desenvolvimento de <i>Software</i>, Ênfase em Gestão da Qualidade de Processos• Tecnologia em Desenvolvimento de <i>Software</i>, Ênfase em <i>Software Livre</i>• Tecnologia em Desenvolvimento de <i>Web Sites</i> e
--	---

	<p>Comércio Eletrônico</p> <ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em Desenvolvimento de <i>Website</i>• Tecnologia em Desenvolvimento para <i>Internet</i>: Desenvolvimento para <i>Web</i>• Tecnologia em Desenvolvimento para <i>Web</i> e Comércio Eletrônico• Tecnologia em Desenvolvimento <i>Web</i> com <i>Software</i> Livre• Tecnologia em <i>Design</i> de Jogos Digitais• Tecnologia em Engenharia de <i>Software</i>• Tecnologia em Gerenciamento de Redes• Tecnologia em Gerenciamento de Redes de Computadores• Tecnologia em Gestão da Tecnologia da Informação• Tecnologia em Gestão de Ambientes <i>Web</i>• Tecnologia em Gestão de Projetos de Informática• Tecnologia em Gestão de Projetos em Tecnologia da Informação• Tecnologia em Gestão de Redes de Computadores• Tecnologia em Gestão de Redes de Computadores e <i>Internet</i>• Tecnologia em Gestão de Segurança de Computadores• Tecnologia em Gestão em Sistemas de Informação• Tecnologia em Gestão Estratégica em Redes de Computadores• Tecnologia em <i>Hardware</i> e Redes de Computadores• Tecnologia em Informática• Tecnologia em Informática – Ênfase em Banco de Dados• Tecnologia em Informática – Ênfase em Gestão de Negócios• Tecnologia em Informática – Ênfase em Redes de Computadores• Tecnologia em Informática e Aplicações <i>Web</i>• Tecnologia em Informática para a Gestão de Negócios• Tecnologia em Informática para Negócios• Tecnologia em Informática, Ênfase em Banco de Dados e Redes de Computadores• Tecnologia em Informática, Ênfase em Desenvolvimento de Sistemas Computacionais• Tecnologia em Informática, Ênfase em Gestão de Negócios• Tecnologia em Informática, Modalidade: Teleinformática• Tecnologia em Informática: Ênfase em Banco de Dados• Tecnologia em Informática: Ênfase em Redes de Computadores• Tecnologia em Informática: Sistemas de Informação• Tecnologia em <i>Internet</i>
--	---

	<ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em <i>Internet Business</i>• Tecnologia em <i>Internet</i> e Comércio Eletrônico• Tecnologia em <i>Internet</i> e Rede de Computadores• Tecnologia em <i>Internet</i> e Redes de Computadores• Tecnologia em Jogos Digitais• Tecnologia em Jogos Eletrônicos• Tecnologia em Multimídia Computacional• Tecnologia em Processamento de Dados• Tecnologia em Processamento de Dados e Desenvolvimento de <i>Software</i>• Tecnologia em Produção de <i>Software</i>• Tecnologia em Programação de Computadores• Tecnologia em Programação e Desenvolvimento de Sistemas• Tecnologia em Programação e Desenvolvimento de <i>Software</i>• Tecnologia em Projeto de Sistemas de Informações• Tecnologia em Projetos de Sistemas de Informações• Tecnologia em Redes• Tecnologia em Redes Convergentes• Tecnologia em Redes de Computadores• Tecnologia em Redes e Ambientes Operacionais• Tecnologia em Redes Industriais• Tecnologia em Redes Operacionais: <i>Internet/Intranet</i>• Tecnologia em Segurança da Tecnologia da Informação• Tecnologia em Segurança de Computadores• Tecnologia em Segurança de Redes de Computadores• Tecnologia em Sistema para <i>Internet</i>• Tecnologia em Sistemas da Informação• Tecnologia em Sistemas de Banco de Dados• Tecnologia em Sistemas de Informação• Tecnologia em Sistemas de Informação Empresarial• Tecnologia em Sistemas de Informações Gerenciais• Tecnologia em Sistemas de <i>Software</i>• Tecnologia em Sistemas para <i>Internet</i>• Tecnologia em <i>Software</i> Livre• Tecnologia em Técnicas Digitais• Tecnologia em <i>Web</i>• Tecnologia em <i>Web Design</i>• Tecnologia em <i>Web Design</i> e <i>E-Commerce</i>• Tecnologia em <i>Web Site</i>• Tecnologia em <i>Webdesign</i> e <i>Internet</i>
LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO II	<ul style="list-style-type: none">• Administração de Sistemas de Informação• Análise de Sistemas• Análise de Sistemas Administrativos em Processamento

	<p>de Dados</p> <ul style="list-style-type: none">• Análise de Sistemas de Informação• Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação• Análise e Desenvolvimento de Sistemas• Bacharel com habilitação em Desenvolvimento de Sistemas• Ciência da Computação• Ciências da Computação• Computação• Computação (LP)• Computação Científica• Engenharia da Computação• Engenharia de Sistemas• Engenharia de <i>Software</i>• Física – Opção Informática• Física Computacional• Informática• Informática (EII)• Informática (LP)• Matemática Aplicada às Ciências da Computação• Matemática Aplicada e Computação Científica• Matemática Aplicada e Computacional• Matemática com Informática• Matemática Computacional• Processamento de Dados• Processamento de Dados (EII)• Programação de Sistemas• Programação de Sistemas (EII)• Sistemas de Informação• Sistemas e Tecnologia da Informação (LP)• Tecnologia da Informação e Comunicação• Tecnologia em Administração de Banco de Dados• Tecnologia em Administração de Redes• Tecnologia em Administração de Redes de Computadores• Tecnologia em Administração de Redes para <i>Internet</i>• Tecnologia em Administrador de Redes de Informação• Tecnologia em Ambiente <i>Web</i>• Tecnologia em Análise de Sistema da Computação• Tecnologia em Análise de Sistemas• Tecnologia em Análise de Sistemas de Informação• Tecnologia em Análise de Sistemas e Linguagens de Programação• Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação• Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologias da
--	--

	<p>Informação</p> <ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em Análise de Sistemas <i>Web</i>• Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas• Tecnologia em Banco de Dados• Tecnologia em Comércio Eletrônico• Tecnologia em Comunicação em Criação e Desenvolvimento de <i>Web Site e Design</i>• Tecnologia em Criação e Desenvolvimento de Sistemas <i>Web</i>• Tecnologia em Criação e Desenvolvimento de <i>Websites</i>• Tecnologia em Criação e Gestão de Ambientes e <i>Internet</i>• Tecnologia em Desenvolvimento de Aplicações para <i>Internet</i>• Tecnologia em Desenvolvimento de Aplicativos <i>Web</i>• Tecnologia em Desenvolvimento de Banco de Dados• Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos de Entretenimento• Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Digitais• Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos e Entretenimento Digital• Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos• Tecnologia em Desenvolvimento de Multimídia• Tecnologia em Desenvolvimento de Projetos de Rede de Computadores• Tecnologia em Desenvolvimento de Sistema para <i>Web</i>• Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas• Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas de Informação• Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas de <i>Software</i>• Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas Distribuídos• Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas para <i>Internet</i>• Tecnologia em Desenvolvimento de <i>Software</i>• Tecnologia em Desenvolvimento de <i>Software</i> para <i>Internet</i>• Tecnologia em Desenvolvimento de <i>Software</i>, Ênfase em Gestão da Qualidade de Processos• Tecnologia em Desenvolvimento de <i>Software</i>, Ênfase em <i>Software</i> Livre• Tecnologia em Desenvolvimento de <i>Web Sites</i> e Comércio Eletrônico• Tecnologia em Desenvolvimento de <i>Website</i>• Tecnologia em Desenvolvimento para <i>Internet</i>: Desenvolvimento para <i>Web</i>
--	---

- Tecnologia em Desenvolvimento para *Web* e Comércio Eletrônico
- Tecnologia em Desenvolvimento *Web* com *Software* Livre
- Tecnologia em *Design* de Jogos Digitais
- Tecnologia em Engenharia de *Software*
- Tecnologia em Gerenciamento de Redes
- Tecnologia em Gerenciamento de Redes de Computadores
- Tecnologia em Gestão da Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Gestão de Ambientes *Web*
- Tecnologia em Gestão de Projetos de Informática
- Tecnologia em Gestão de Projetos em Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Gestão de Redes de Computadores
- Tecnologia em Gestão de Redes de Computadores e *Internet*
- Tecnologia em Gestão de Segurança de Computadores
- Tecnologia em Gestão em Sistemas de Informação
- Tecnologia em Gestão Estratégica em Redes de Computadores
- Tecnologia em *Hardware* e Redes de Computadores
- Tecnologia em Informática
- Tecnologia em Informática – Ênfase em Banco de Dados
- Tecnologia em Informática – Ênfase em Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática – Ênfase em Redes de Computadores
- Tecnologia em Informática e Aplicações *Web*
- Tecnologia em Informática para a Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática para Negócios
- Tecnologia em Informática, Ênfase em Banco de Dados e Redes de Computadores
- Tecnologia em Informática, Ênfase em Desenvolvimento de Sistemas Computacionais
- Tecnologia em Informática, Ênfase em Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática, Modalidade: Teleinformática
- Tecnologia em Informática: Ênfase em Banco de Dados
- Tecnologia em Informática: Ênfase em Redes de Computadores
- Tecnologia em Informática: Sistemas de Informação
- Tecnologia em *Internet*
- Tecnologia em *Internet Business*
- Tecnologia em *Internet* e Comércio Eletrônico
- Tecnologia em *Internet* e Rede de Computadores

	<ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em <i>Internet</i> e Redes de Computadores• Tecnologia em Jogos Digitais• Tecnologia em Jogos Eletrônicos• Tecnologia em Multimídia Computacional• Tecnologia em Processamento de Dados• Tecnologia em Processamento de Dados• Tecnologia em Processamento de Dados e Desenvolvimento de <i>Software</i>• Tecnologia em Produção de <i>Software</i>• Tecnologia em Programação de Computadores• Tecnologia em Programação e Desenvolvimento de Sistemas• Tecnologia em Programação e Desenvolvimento de <i>Software</i>• Tecnologia em Projeto de Sistemas de Informações• Tecnologia em Projetos de Sistemas de Informações• Tecnologia em Redes• Tecnologia em Redes Convergentes• Tecnologia em Redes de Computadores• Tecnologia em Redes e Ambientes Operacionais• Tecnologia em Redes Industriais• Tecnologia em Redes Operacionais: <i>Internet/Intranet</i>• Tecnologia em Segurança da Tecnologia da Informação• Tecnologia em Segurança de Computadores• Tecnologia em Segurança de Redes de Computadores• Tecnologia em Sistema para <i>Internet</i>• Tecnologia em Sistemas da Informação• Tecnologia em Sistemas de Banco de Dados• Tecnologia em Sistemas de Informação• Tecnologia em Sistemas de Informação Empresarial• Tecnologia em Sistemas de Informações Gerenciais• Tecnologia em Sistemas de <i>Software</i>• Tecnologia em Sistemas para <i>Internet</i>• Tecnologia em <i>Software</i> Livre• Tecnologia em Técnicas Digitais• Tecnologia em <i>Web</i>• Tecnologia em <i>Web Design</i>• Tecnologia em <i>Web Design e E-Commerce</i>• Tecnologia em <i>Web Site</i>• Tecnologia em <i>Webdesign e Internet</i>
LINGUAGEM, TRABALHO E TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none">• Letras com Habilitação em Linguística• Letras com Habilitação em Português (LP)• Letras com Habilitação em Secretário Bilingue/Português• Letras com Habilitação em Secretário Executivo Bilingue/Português• Letras com Habilitação em Tradutor e

	<p>Intérprete/Português</p> <ul style="list-style-type: none"> • Linguística (G/ LP) • Secretariado/Secretariado Executivo • Secretário/Secretariado Executivo com Habilitação em Português • Tecnologia em Automação de Escritório e Secretariado • Tecnologia em Formação de Secretário • Tecnologia em Secretariado Executivo Bilíngue • Tecnologia em Secretariado Executivo Trilíngue • Tradutor e Intérprete com Habilitação em Português
<p>LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Administração de Sistemas de Informação • Análise de Sistemas • Análise de Sistemas Administrativos em Processamento de Dados • Análise de Sistemas de Informação • Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação • Análise de Sistemas Informativos em Processamento de Dados • Análise de Sistemas Informativos em Processos de Dados • Análise e Desenvolvimento de Sistemas • Bacharel com habilitação em Desenvolvimento de Sistemas • Ciência da Computação • Ciências da Computação • Computação • Computação (LP) • Computação Científica • Design Digital • Engenharia da Computação • Engenharia de Computação • Engenharia de Sistemas • Engenharia de <i>Software</i> • Física – Opção Informática • Física Computacional • Matemática Aplicada às Ciências da Computação • Matemática Aplicada e Computação Científica • Matemática Aplicada e Computacional • Matemática com Informática • Matemática Computacional • Matemática (LP) • Processamento de Dados • Processamento de Dados (EII) • Programação de Sistemas (EII) • Sistemas de Informação • Sistemas e Tecnologia da Informação (LP)

- Tecnologia da Informação e Comunicação
- Tecnologia de Computação
- Tecnologia em Administração de Banco de Dados
- Tecnologia em Administração de Redes
- Tecnologia em Administração de Redes de Computadores
- Tecnologia em Administração de Redes para *Internet*
- Tecnologia em Administrador de Redes de Informação
- Tecnologia em Ambiente *Web*
- Tecnologia em Análise de Sistema da Computação
- Tecnologia em Análise de Sistemas
- Tecnologia em Análise de Sistemas de Informação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Linguagens de Programação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologias da Informação
- Tecnologia em Análise de Sistemas *Web*
- Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Banco de Dados
- Tecnologia em Comércio Eletrônico
- Tecnologia em Comunicação em Criação e Desenvolvimento de *Web Site e Design*
- Tecnologia em Criação e Desenvolvimento de Sistemas *Web*
- Tecnologia em Criação e Desenvolvimento de *Websites*
- Tecnologia em Criação e Gestão de Ambientes e *Internet*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Aplicações para *Internet*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Aplicativos *Web*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Banco de Dados
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos de Entretenimento
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Digitais
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos e Entretenimento Digital
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos
- Tecnologia em Desenvolvimento de Multimídia
- Tecnologia em Desenvolvimento de Projetos de Rede de Computadores
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistema para *Web*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas de Informação

- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas de *Software*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas Distribuídos
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas para *Internet*
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Software*
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Software* para *Internet*
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Software*, Ênfase em Gestão da Qualidade de Processos
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Software*, Ênfase em *Software* Livre
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Web Sites* e Comércio Eletrônico
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Website*
- Tecnologia em Desenvolvimento para *Internet*: Desenvolvimento para *Web*
- Tecnologia em Desenvolvimento para *Web* e Comércio Eletrônico
- Tecnologia em Desenvolvimento *Web* com *Software* Livre
- Tecnologia em *Design* de Jogos Digitais
- Tecnologia em Engenharia de *Software*
- Tecnologia em Gerenciamento das Tecnologias da Informação
- Tecnologia em Gerenciamento de Redes
- Tecnologia em Gerenciamento de Redes de Computadores
- Tecnologia em Gestão da Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Gestão de Ambientes de *Software* Livre
- Tecnologia em Gestão de Ambientes Informatizados
- Tecnologia em Gestão de Ambientes *Web*
- Tecnologia em Gestão de Negócios da Informação
- Tecnologia em Gestão de Projetos de Informática
- Tecnologia em Gestão de Projetos em Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Gestão de Redes de Computadores
- Tecnologia em Gestão de Redes de Computadores e *Internet*
- Tecnologia em Gestão de Segurança de Computadores
- Tecnologia em Gestão de Sistemas de Informação
- Tecnologia em Gestão de Sistemas Informatizados
- Tecnologia em Gestão de *Software* Livre: *Linux*
- Tecnologia em Gestão de Tecnologia de Desenvolvimento de *Web Sites*
- Tecnologia em Gestão em Informática

- Tecnologia em Gestão em Sistemas de Informação
- Tecnologia em Gestão Estratégica em Redes de Computadores
- Tecnologia em *Hardware* e Redes de Computadores
- Tecnologia em Informática
- Tecnologia em Informática - Ênfase em Banco de Dados
- Tecnologia em Informática - Ênfase em Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática – Ênfase em Redes de Computadores
- Tecnologia em Informática e Aplicações *Web*
- Tecnologia em Informática para a Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática para Negócios
- Tecnologia em Informática, Ênfase em Banco de Dados e Redes de Computadores
- Tecnologia em Informática, Ênfase em Desenvolvimento de Sistemas Computacionais
- Tecnologia em Informática, Ênfase em Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática, Modalidade: Teleinformática[
- Tecnologia em Informática: Ênfase em Banco de Dados
- Tecnologia em Informática: Ênfase em Redes de Computadores
- Tecnologia em Informática: Sistemas de Informação
- Tecnologia em *Internet*
- Tecnologia em *Internet Business*
- Tecnologia em *Internet* e Comércio Eletrônico
- Tecnologia em *Internet* e Redes de Computadores
- Tecnologia em Jogos Digitais
- Tecnologia em Jogos Eletrônicos
- Tecnologia em Multimídia Computacional
- Tecnologia em Processamento de Dados
- Tecnologia em Processamento de Dados e Desenvolvimento de *Software*
- Tecnologia em Processamentos de Dados
- Tecnologia em Produção de *Software*
- Tecnologia em Programação de Computadores
- Tecnologia em Programação e Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Programação e Desenvolvimento de *Software*
- Tecnologia em Projeto de Sistemas de Informações
- Tecnologia em Projetos de Sistemas de Informações
- Tecnologia em Redes
- Tecnologia em Redes Convergentes
- Tecnologia em Redes de Computadores

	<ul style="list-style-type: none"> • Tecnologia em Redes e Ambientes Operacionais • Tecnologia em Redes Industriais • Tecnologia em Redes Operacionais: <i>Internet/Intranet</i> • Tecnologia em Segurança da Informação • Tecnologia em Segurança da Tecnologia da Informação • Tecnologia em Segurança de Computadores • Tecnologia em Segurança de Redes de Computadores • Tecnologia em Sistema para <i>Internet</i> • Tecnologia em Sistemas da Informação • Tecnologia em Sistemas de Banco de Dados • Tecnologia em Técnicas Digitais • Tecnologia em <i>Web</i> • Tecnologia em <i>Web Design</i> • Tecnologia em <i>Web Design e E-Commerce</i> • Tecnologia em <i>Web Site</i> • Tecnologia em <i>Webdesign e Internet</i>
<p style="text-align: center;">MATEMÁTICA PARA COMPUTAÇÃO GRÁFICA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ciência da Computação • Ciências com Habilitação em Matemática • Ciências com Habilitação em Matemática (LP) • Ciências da Computação • Ciências Exatas – Habilitação em Matemática • Ciências Naturais com Habilitação em Matemática • Engenharia da Computação • Engenharia de Computação • Engenharia de Sistemas • Engenharia de <i>Software</i> • Física – Opção Informática • Física Computacional • Matemática Aplicada às Ciências da Computação • Matemática Aplicada e Computação Científica • Matemática Aplicada e Computacional • Matemática com Informática • Matemática Computacional • Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos de Entretenimento • Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Digitais • Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos e Entretenimento Digital • Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos • Tecnologia em <i>Design</i> de Jogos Digitais • Tecnologia em Jogos Digitais • Tecnologia em Jogos Eletrônicos
<p style="text-align: center;">MODELAGEM 3D</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Artes e <i>Design</i> • Artes Gráficas (EII) • Cinema • Cinema e Vídeo

- Comunicação Social com Habilitação em Editoração
- Comunicação Social com Habilitação em Produção Editorial
- Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda
- *Design* Digital
- *Design* Gráfico
- *Design* Multimídia
- Tecnologia em Ambiente *Web*
- Tecnologia em Audiovisual
- Tecnologia em Cinema e Televisão
- Tecnologia em Cinema, TV e Mídia Digital
- Tecnologia em Comunicação Digital: Desenho Gráfico
- Tecnologia em Comunicação Digital: Desenho Técnico
- Tecnologia em Comunicação Digital: Vídeo Digital
- Tecnologia em Comunicação Digital: *Web Design*
- Tecnologia em Comunicação e Ilustração Digital
- Tecnologia em Comunicação em Computação Gráfica
- Tecnologia em Comunicação em Criação e Desenvolvimento de *Web Site* e *Design*
- Tecnologia em Criação e Produção Gráfica
- Tecnologia em Criação e Produção Gráfica Digital
- Tecnologia em Desenho de Animação
- Tecnologia em Desenho Gráfico Digital: Desenho Técnico
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos de Entretenimento
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Digitais
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos e Entretenimento Digital
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos
- Tecnologia em Desenvolvimento de Multimídia
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Website*
- Tecnologia em Desenvolvimento para *Internet*: Desenvolvimento para *Web*
- Tecnologia em *Design*
- Tecnologia em *Design* de Jogos Digitais
- Tecnologia em *Design* de Mídia Digital
- Tecnologia em *Design* de Multimídia
- Tecnologia em *Design* Digital
- Tecnologia em *Design* Gráfico
- Tecnologia em *Design* Gráfico Digital
- Tecnologia em *Design*: Programação Visual
- Tecnologia em Direção e Produção em Rádio e Televisão

	<ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em Editoração Eletrônica• Tecnologia em Gestão de Produção de Rádio e TV• Tecnologia em Gestão de Rádio e TV• Tecnologia em Informação e Comunicação• Tecnologia em <i>Internet</i>• Tecnologia em Jogos Digitais• Tecnologia em Jogos Eletrônicos• Tecnologia em Multimídia Computacional• Tecnologia em Produção Audiovisual• Tecnologia em Produção Audiovisual: Cinema e Vídeo• Tecnologia em Produção de Multimídia: Rádio e Televisão; Produção Televisiva• Tecnologia em Produção Gráfica• Tecnologia em Produção Gráfica Digital• Tecnologia em Publicidade e Propaganda• Tecnologia em Sistema para <i>Internet</i>• Tecnologia em Técnicas Digitais• Tecnologia em Vídeo Digital• Tecnologia em <i>Web</i>• Tecnologia em <i>Web Design</i>• Tecnologia em <i>Web Design</i>• Tecnologia em <i>Web Site</i>• Tecnologia em <i>Webdesign e Internet</i>
<p>OPERAÇÃO DE SOFTWARE APLICATIVO</p>	<ul style="list-style-type: none">• Administração - Habilitação em Análise de Sistemas• Administração de Sistemas de Informação• Análise de Sistemas• Análise de Sistemas Administrativos em Processamento de Dados• Análise de Sistemas de Informação• Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação• Análise de Sistemas Informativos em Processamento de Dados• Análise de Sistemas Informativos em Processos de Dados• Análise e Desenvolvimento de Sistemas• Bacharel com habilitação em Desenvolvimento de Sistemas• Ciência da Computação• Ciências da Computação• Computação• Computação (LP)• Computação Científica• Engenharia da Computação• Engenharia de Computação• Engenharia de Sistemas• Engenharia de <i>Software</i>

- Física – Opção Informática
- Física Computacional
- Informática
- Informática (EII)
- Informática (LP)
- Matemática Aplicada às Ciências da Computação
- Matemática Aplicada e Computação Científica
- Matemática Aplicada e Computacional
- Matemática com Informática
- Matemática Computacional
- Processamento de Dados
- Processamento de Dados (EII)
- Programação de Sistemas (EII)
- Sistemas de Informação
- Sistemas e Tecnologia da Informação (LP)
- Tecnologia da Informação e Comunicação
- Tecnologia de Computação
- Tecnologia em Administração de Banco de Dados
- Tecnologia em Administração de Redes
- Tecnologia em Administração de Redes de Computadores
- Tecnologia em Administração de Redes para *Internet*
- Tecnologia em Administrador de Redes de Informação
- Tecnologia em Ambiente *Web*
- Tecnologia em Análise de Sistema da Computação
- Tecnologia em Análise de Sistemas
- Tecnologia em Análise de Sistemas de Informação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Linguagens de Programação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologias da Informação
- Tecnologia em Análise de Sistemas *Web*
- Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Banco de Dados
- Tecnologia em Comércio Eletrônico
- Tecnologia em Comunicação em Criação e Desenvolvimento de *Web Site e Design*
- Tecnologia em Criação e Desenvolvimento de Sistemas *Web*
- Tecnologia em Criação e Desenvolvimento de *Websites*
- Tecnologia em Criação e Gestão de Ambientes e *Internet*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Aplicações para *Internet*

- Tecnologia em Desenvolvimento de Aplicativos *Web*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Banco de Dados
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos de Entretenimento
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Digitais
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos e Entretenimento Digital
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos
- Tecnologia em Desenvolvimento de Multimídia
- Tecnologia em Desenvolvimento de Projetos de Rede de Computadores
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistema para *Web*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas de Informação
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas de *Software*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas Distribuídos
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas para *Internet*
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Software*
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Software* para *Internet*
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Software*, Ênfase em Gestão da Qualidade de Processos
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Software*, Ênfase em *Software* Livre
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Web Sites* e Comércio Eletrônico
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Website*
- Tecnologia em Desenvolvimento para *Internet*: Desenvolvimento para *Web*
- Tecnologia em Desenvolvimento para *Web* e Comércio Eletrônico
- Tecnologia em Desenvolvimento *Web* com *Software* Livre
- Tecnologia em *Design* de Jogos Digitais
- Tecnologia em Engenharia de *Software*
- Tecnologia em Gerenciamento das Tecnologias da Informação
- Tecnologia em Gerenciamento de Redes
- Tecnologia em Gerenciamento de Redes de Computadores
- Tecnologia em Gestão da Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Gestão de Ambientes de *Software* Livre

- Tecnologia em Gestão de Ambientes Informatizados
- Tecnologia em Gestão de Ambientes *Web*
- Tecnologia em Gestão de Negócios da Informação
- Tecnologia em Gestão de Projetos de Informática
- Tecnologia em Gestão de Projetos em Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Gestão de Redes de Computadores
- Tecnologia em Gestão de Redes de Computadores e *Internet*
- Tecnologia em Gestão de Segurança de Computadores
- Tecnologia em Gestão de Sistemas de Informação
- Tecnologia em Gestão de Sistemas Informatizados
- Tecnologia em Gestão de *Software* Livre: *Linux*
- Tecnologia em Gestão de Tecnologia de Desenvolvimento de *Web Sites*
- Tecnologia em Gestão de Telecomunicações
- Tecnologia em Gestão em Informática
- Tecnologia em Gestão em Sistemas de Informação
- Tecnologia em Gestão Estratégica em Redes de Computadores
- Tecnologia em *Hardware* e Redes de Computadores
- Tecnologia em Informática
- Tecnologia em Informática – Ênfase em Banco de Dados
- Tecnologia em Informática - Ênfase em Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática – Ênfase em Redes de Computadores
- Tecnologia em Informática e Aplicações *Web*
- Tecnologia em Informática para a Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática para Negócios
- Tecnologia em Informática, Ênfase em Banco de Dados e Redes de Computadores
- Tecnologia em Informática, Ênfase em Desenvolvimento de Sistemas Computacionais
- Tecnologia em Informática, Ênfase em Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática, Modalidade: Teleinformática[
- Tecnologia em Informática: Ênfase em Banco de Dados
- Tecnologia em Informática: Ênfase em Redes de Computadores
- Tecnologia em Informática: Sistemas de Informação
- Tecnologia em Infraestrutura de Telecomunicações
- Tecnologia em *Internet*
- Tecnologia em *Internet Business*
- Tecnologia em *Internet* e Comércio Eletrônico
- Tecnologia em *Internet* e Redes de Computadores

	<ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em Jogos Digitais• Tecnologia em Jogos Eletrônicos• Tecnologia em Multimídia Computacional• Tecnologia em Processamento de Dados• Tecnologia em Processamento de Dados e Desenvolvimento de <i>Software</i>• Tecnologia em Processamentos de Dados• Tecnologia em Produção de <i>Software</i>• Tecnologia em Programação de Computadores• Tecnologia em Programação e Desenvolvimento de Sistemas• Tecnologia em Programação e Desenvolvimento de <i>Software</i>• Tecnologia em Projeto de Sistemas de Informações• Tecnologia em Projetos de Sistemas de Informações• Tecnologia em Qualidade de Processos• Tecnologia em Redes• Tecnologia em Redes Convergentes• Tecnologia em Redes de Computadores• Tecnologia em Redes e Ambientes Operacionais• Tecnologia em Redes Industriais• Tecnologia em Redes Operacionais: <i>Internet/Intranet</i>• Tecnologia em Segurança da Informação• Tecnologia em Segurança da Tecnologia da Informação• Tecnologia em Segurança de Computadores• Tecnologia em Segurança de Redes de Computadores• Tecnologia em Serviços de Telecomunicações• Tecnologia em Sistema para <i>Internet</i>• Tecnologia em Sistemas da Informação• Tecnologia em Sistemas de Banco de Dados• Tecnologia em Sistemas de Informação• Tecnologia em Sistemas de Informação Empresarial• Tecnologia em Sistemas de Informações Gerenciais• Tecnologia em Sistemas de <i>Software</i>• Tecnologia em <i>Software</i> Livre• Tecnologia em <i>Web</i>• Tecnologia em <i>Web Design</i>• Tecnologia em <i>Web Design e E-Commerce</i>• Tecnologia em <i>Web Site</i>• Tecnologia em <i>Webdesign e Internet</i>
<p>PLANEJAMENTO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC) EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS</p>	<ul style="list-style-type: none">• Análise de Sistemas• Análise de Sistemas Administrativos em Processamento de Dados• Análise de Sistemas de Informação• Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação• Análise e Desenvolvimento de Sistemas

- Bacharel com habilitação em Desenvolvimento de Sistemas
- Ciência da Computação
- Ciências da Computação
- Computação
- Computação (LP)
- Computação Científica
- Engenharia da Computação
- Engenharia de Sistemas
- Engenharia de *Software*
- Física – Opção Informática
- Física Computacional
- Informática
- Informática (EII)
- Informática (LP)
- Matemática Aplicada às Ciências da Computação
- Matemática Computacional
- Processamento de Dados
- Processamento de Dados (EII)
- Programação de Sistemas
- Programação de Sistemas (EII)
- Sistemas de Informação
- Sistemas e Tecnologia da Informação (LP)
- Tecnologia da Informação e Comunicação
- Tecnologia em Administração de Banco de Dados
- Tecnologia em Ambiente *Web*
- Tecnologia em Análise de Sistema da Computação
- Tecnologia em Análise de Sistemas
- Tecnologia em Análise de Sistemas de Informação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Linguagens de Programação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologias da Informação
- Tecnologia em Análise de Sistemas *Web*
- Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Banco de Dados
- Tecnologia em Comércio Eletrônico
- Tecnologia em Comunicação em Criação e Desenvolvimento de *Web Site e Design*
- Tecnologia em Criação e Desenvolvimento de Sistemas *Web*
- Tecnologia em Criação e Desenvolvimento de *Websites*
- Tecnologia em Criação e Gestão de Ambientes e *Internet*

- Tecnologia em Desenvolvimento de Aplicações para *Internet*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Aplicativos *Web*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Banco de Dados
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos de Entretenimento
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Digitais
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos e Entretenimento Digital
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos
- Tecnologia em Desenvolvimento de Multimídia
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistema para *Web*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas de Informação
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas de *Software*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas Distribuídos
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas para *Internet*
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Software*
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Software* para *Internet*
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Software*, Ênfase em Gestão da Qualidade de Processos
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Software*, Ênfase em *Software* Livre
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Web Sites* e Comércio Eletrônico
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Website*
- Tecnologia em Desenvolvimento para *Internet*: Desenvolvimento para *Web*
- Tecnologia em Desenvolvimento para *Web* e Comércio Eletrônico
- Tecnologia em Desenvolvimento *Web* com *Software* Livre
- Tecnologia em *Design* de Jogos Digitais
- Tecnologia em *Design* Gráfico
- Tecnologia em Engenharia de *Software*
- Tecnologia em Gestão da Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Gestão de Ambientes *Web*
- Tecnologia em Gestão de Projetos de Informática
- Tecnologia em Gestão de Projetos em Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Gestão em Sistemas de Informação
- Tecnologia em Informática

- Tecnologia em Informática – Ênfase em Banco de Dados
- Tecnologia em Informática – Ênfase em Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática e Aplicações *Web*
- Tecnologia em Informática para a Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática para Negócios
- Tecnologia em Informática, Ênfase em Banco de Dados e Redes de Computadores
- Tecnologia em Informática, Ênfase em Desenvolvimento de Sistemas Computacionais
- Tecnologia em Informática, Ênfase em Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática: Ênfase em Banco de Dados
- Tecnologia em Informática: Sistemas de Informação
- Tecnologia em *Internet*
- Tecnologia em *Internet Business*
- Tecnologia em *Internet* e Comércio Eletrônico
- Tecnologia em *Internet* e Redes de Computadores
- Tecnologia em Jogos Digitais
- Tecnologia em Jogos Eletrônicos
- Tecnologia em Multimídia Computacional
- Tecnologia em Processamento de Dados
- Tecnologia em Processamento de Dados e Desenvolvimento de *Software*
- Tecnologia em Produção de *Software*
- Tecnologia em Programação de Computadores
- Tecnologia em Programação e Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Programação e Desenvolvimento de *Software*
- Tecnologia em Projeto de Sistemas de Informações
- Tecnologia em Projetos de Sistemas de Informações
- Tecnologia em Qualidade de Processos
- Tecnologia em Redes de Computadores
- Tecnologia em Sistema para *Internet*
- Tecnologia em Sistemas da Informação
- Tecnologia em Sistemas de Banco de Dados
- Tecnologia em Sistemas de Informação
- Tecnologia em Sistemas de Informação Empresarial
- Tecnologia em Sistemas de Informações Gerenciais
- Tecnologia em Sistemas de *Software*
- Tecnologia em Sistemas para *Internet*
- Tecnologia em *Software* Livre
- Tecnologia em Técnicas Digitais
- Tecnologia em *Web*

	<ul style="list-style-type: none"> • Tecnologia em <i>Web</i> • Tecnologia em <i>Web Design</i> • Tecnologia em <i>Web Design</i> • Tecnologia em <i>Web Design</i> • Tecnologia em <i>Web Design e E-Commerce</i> • Tecnologia em <i>Web Site</i> • Tecnologia em <i>Webdesign e Internet</i>
<p>PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Administração de Sistemas de Informação • Análise de Sistemas • Análise de Sistemas Administrativos em Processamento de Dados • Análise de Sistemas de Informação • Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação • Análise e Desenvolvimento de Sistemas • Bacharel com habilitação em Desenvolvimento de Sistemas • Ciência da Computação • Ciências da Computação • Computação • Computação (LP) • Computação Científica • <i>Design</i> Digital • Engenharia da Computação • Engenharia de Computação • Engenharia de Sistemas • Engenharia de <i>Software</i> • Física – Opção Informática • Física Computacional • Informática • Informática (EII) • Informática (LP) • Processamento de Dados • Processamento de Dados (EII) • Matemática Aplicada às Ciências da Computação • Matemática Aplicada e Computação Científica • Matemática Aplicada e Computacional • Matemática com Informática • Matemática Computacional • Processamento de Dados • Processamento de Dados (EII) • Programação de Sistemas • Programação de Sistemas (EII) • Sistemas de Informação • Sistemas e Tecnologia da Informação • Sistemas e Tecnologia da Informação (LP) • Tecnologia da Informação e Comunicação

- Tecnologia de Computação
- Tecnologia de Informação e Comunicação
- Tecnologia em Administração de Banco de Dados
- Tecnologia em Administração de Redes
- Tecnologia em Administração de Redes de Computadores
- Tecnologia em Administração de Redes para *Internet*
- Tecnologia em Administrador de Redes de Informação
- Tecnologia em Ambiente *Web*
- Tecnologia em Análise de Sistema da Computação
- Tecnologia em Análise de Sistemas
- Tecnologia em Análise de Sistemas de Informação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Linguagens de Programação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologias da Informação
- Tecnologia em Análise de Sistemas *Web*
- Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Banco de Dados
- Tecnologia em Comércio Eletrônico
- Tecnologia em Comunicação em Criação e Desenvolvimento de *Web Site e Design*
- Tecnologia em Criação e Desenvolvimento de Sistemas *Web*
- Tecnologia em Criação e Desenvolvimento de *Websites*
- Tecnologia em Criação e Gestão de Ambientes e *Internet*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Aplicações para *Internet*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Aplicativos *Web*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Banco de Dados
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos de Entretenimento
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Digitais
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos e Entretenimento Digital
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos
- Tecnologia em Desenvolvimento de Multimídia
- Tecnologia em Desenvolvimento de Projetos de Rede de Computadores
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistema para *Web*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas

- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas de Informação
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas de *Software*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas Distribuídos
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas para *Internet*
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Software*
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Software* para *Internet*
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Software*, Ênfase em Gestão da Qualidade de Processos
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Software*, Ênfase em *Software* Livre
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Web Sites* e Comércio Eletrônico
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Website*
- Tecnologia em Desenvolvimento para *Internet*: Desenvolvimento para *Web*
- Tecnologia em Desenvolvimento para *Web* e Comércio Eletrônico
- Tecnologia em Desenvolvimento *Web* com *Software* Livre
- Tecnologia em *Design* de Jogos Digitais
- Tecnologia em Engenharia de *Software*
- Tecnologia em Gerenciamento de Redes
- Tecnologia em Gerenciamento de Redes de Computadores
- Tecnologia em Gestão da Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Gestão de Ambientes *Web*
- Tecnologia em Gestão de Projetos de Informática
- Tecnologia em Gestão de Projetos em Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Gestão de Redes de Computadores
- Tecnologia em Gestão de Redes de Computadores e *Internet*
- Tecnologia em Gestão de Sistemas de Informação
- Tecnologia em Gestão em Sistemas de Informação
- Tecnologia em Gestão Estratégica em Redes de Computadores
- Tecnologia em Hardware e Redes de Computadores
- Tecnologia em Informática
- Tecnologia em Informática – Ênfase em Banco de Dados
- Tecnologia em Informática – Ênfase em Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática – Ênfase em Gestão de

	<p>Negócios</p> <ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em Informática – Ênfase em Redes de Computadores• Tecnologia em Informática e Aplicações <i>Web</i>• Tecnologia em Informática para a Gestão de Negócios• Tecnologia em Informática para Negócios• Tecnologia em Informática, Ênfase em Banco de Dados e Redes de Computadores• Tecnologia em Informática, Ênfase em Desenvolvimento de Sistemas Computacionais• Tecnologia em Informática, Ênfase em Gestão de Negócios• Tecnologia em Informática, Modalidade: Teleinformática• Tecnologia em Informática: Ênfase em Banco de Dados• Tecnologia em Informática: Ênfase em Redes de Computadores• Tecnologia em Informática: Sistemas de Informação• Tecnologia em <i>Internet</i>• Tecnologia em <i>Internet Business</i>• Tecnologia em <i>Internet</i> e Comércio Eletrônico• Tecnologia em <i>Internet</i> e Rede de Computadores• Tecnologia em <i>Internet</i> e Redes de Computadores• Tecnologia em Jogos Digitais• Tecnologia em Jogos Eletrônicos• Tecnologia em Multimídia Computacional• Tecnologia em Processamento de Dados• Tecnologia em Processamento de Dados e Desenvolvimento de <i>Software</i>• Tecnologia em Processamentos de Dados• Tecnologia em Produção de <i>Software</i>• Tecnologia em Programação de Computadores• Tecnologia em Programação e Desenvolvimento de Sistemas• Tecnologia em Programação e Desenvolvimento de <i>Software</i>• Tecnologia em Projeto de Sistemas de Informações• Tecnologia em Projetos de Sistemas de Informações• Tecnologia em Qualidade de Processos• Tecnologia em Redes• Tecnologia em Redes Convergentes• Tecnologia em Redes de Computadores• Tecnologia em Redes de Computadores• Tecnologia em Redes e Ambientes Operacionais• Tecnologia em Redes Industriais• Tecnologia em Redes Operacionais: <i>Internet/Intranet</i>• Tecnologia em Segurança da Informação
--	--

	<ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em Sistema para <i>Internet</i>• Tecnologia em Sistemas da Informação• Tecnologia em Sistemas de Banco de Dados• Tecnologia em Sistemas de Informação• Tecnologia em Sistemas de Informação Empresarial• Tecnologia em Sistemas de Informações Gerenciais• Tecnologia em Sistemas de <i>Software</i>• Tecnologia em Sistemas para <i>Internet</i>• Tecnologia em <i>Software</i> Livre• Tecnologia em Técnicas Digitais• Tecnologia em <i>Web</i>• Tecnologia em <i>Web Design</i>• Tecnologia em <i>Web Design e E-Commerce</i>• Tecnologia em <i>Web Site</i>• Tecnologia em <i>Webdesign e Internet</i>
<p>PROGRAMAÇÃO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS</p>	<ul style="list-style-type: none">• Administração de Sistemas de Informação• Análise de Sistemas• Análise de Sistemas Administrativos em Processamento de Dados• Análise de Sistemas de Informação• Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação• Análise de Sistemas Informativos em Processamento de Dados• Análise de Sistemas Informativos em Processos de Dados• Análise e Desenvolvimento de Sistemas• Bacharel com habilitação em Desenvolvimento de Sistemas• Ciência da Computação• Ciências da Computação• Computação• Computação (LP)• Computação Científica• <i>Design</i> Digital• Engenharia da Computação• Engenharia de Computação• Engenharia de Sistemas• Engenharia de <i>Software</i>• Física – Opção Informática• Física Computacional• Informática• Informática (EII)• Informática (LP)• Matemática Aplicada às Ciências da Computação• Matemática Aplicada e Computação Científica• Matemática Aplicada e Computacional

- Matemática com Informática
- Matemática Computacional
- Processamento de Dados
- Processamento de Dados (EII)
- Programação de Sistemas
- Programação de Sistemas (EII)
- Sistemas de Informação
- Sistemas e Tecnologia da Informação
- Sistemas e Tecnologia da Informação (LP)
- Tecnologia da Informação e Comunicação
- Tecnologia de Computação
- Tecnologia de Informação e Comunicação
- Tecnologia em Administração de Banco de Dados
- Tecnologia em Administração de Redes
- Tecnologia em Administração de Redes de Computadores
- Tecnologia em Administração de Redes para *Internet*
- Tecnologia em Administrador de Redes de Informação
- Tecnologia em Ambiente *Web*
- Tecnologia em Análise de Sistema da Computação
- Tecnologia em Análise de Sistemas
- Tecnologia em Análise de Sistemas de Informação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Linguagens de Programação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologias da Informação
- Tecnologia em Análise de Sistemas *Web*
- Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Banco de Dados
- Tecnologia em Comércio Eletrônico
- Tecnologia em Comunicação em Criação e Desenvolvimento de *Web Site e Design*
- Tecnologia em Criação e Desenvolvimento de Sistemas *Web*
- Tecnologia em Criação e Desenvolvimento de *Websites*
- Tecnologia em Criação e Gestão de Ambientes e *Internet*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Aplicações para *Internet*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Aplicativos *Web*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Banco de Dados
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos de

	<p>Entretenimento</p> <ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Digitais• Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos e Entretenimento Digital• Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos• Tecnologia em Desenvolvimento de Multimídia• Tecnologia em Desenvolvimento de Projetos de Rede de Computadores• Tecnologia em Desenvolvimento de Sistema para <i>Web</i>• Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas• Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas de Informação• Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas de <i>Software</i>• Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas Distribuídos• Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas para <i>Internet</i>• Tecnologia em Desenvolvimento de <i>Software</i>• Tecnologia em Desenvolvimento de <i>Software</i> para <i>Internet</i>• Tecnologia em Desenvolvimento de <i>Software</i>, Ênfase em Gestão da Qualidade de Processos• Tecnologia em Desenvolvimento de <i>Software</i>, Ênfase em <i>Software</i> Livre• Tecnologia em Desenvolvimento de <i>Web Sites</i> e Comércio Eletrônico• Tecnologia em Desenvolvimento de <i>Website</i>• Tecnologia em Desenvolvimento para <i>Internet</i>: Desenvolvimento para <i>Web</i>• Tecnologia em Desenvolvimento para <i>Web</i> e Comércio Eletrônico• Tecnologia em Desenvolvimento <i>Web</i> com <i>Software</i> Livre• Tecnologia em <i>Design</i> de Jogos Digitais• Tecnologia em Engenharia de <i>Software</i>• Tecnologia em Gerenciamento das Tecnologias da Informação• Tecnologia em Gerenciamento de Redes• Tecnologia em Gerenciamento de Redes de Computadores• Tecnologia em Gestão da Tecnologia da Informação• Tecnologia em Gestão de Ambientes de <i>Software</i> Livre• Tecnologia em Gestão de Ambientes Informatizados• Tecnologia em Gestão de Ambientes <i>Web</i>• Tecnologia em Gestão de Negócios da Informação• Tecnologia em Gestão de Projetos de Informática
--	--

- Tecnologia em Gestão de Projetos em Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Gestão de Redes de Computadores
- Tecnologia em Gestão de Redes de Computadores e *Internet*
- Tecnologia em Gestão de Segurança de Computadores
- Tecnologia em Gestão de Sistemas de Informação
- Tecnologia em Gestão de Sistemas Informatizados
- Tecnologia em Gestão de *Software* Livre: Linux
- Tecnologia em Gestão de Tecnologia de Desenvolvimento de *Web Sites*
- Tecnologia em Gestão em Informática
- Tecnologia em Gestão em Sistemas de Informação
- Tecnologia em Gestão Estratégica em Redes de Computadores
- Tecnologia em Hardware e Redes de Computadores
- Tecnologia em Informática
- Tecnologia em Informática – Ênfase em Banco de Dados
- Tecnologia em Informática – Ênfase em Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática – Ênfase em Redes de Computadores
- Tecnologia em Informática e Aplicações *Web*
- Tecnologia em Informática para a Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática para Negócios
- Tecnologia em Informática, Ênfase em Banco de Dados e Redes de Computadores
- Tecnologia em Informática, Ênfase em Desenvolvimento de Sistemas Computacionais
- Tecnologia em Informática, Ênfase em Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática, Modalidade: Teleinformática
- Tecnologia em Informática: Ênfase em Banco de Dados
- Tecnologia em Informática: Ênfase em Redes de Computadores
- Tecnologia em Informática: Sistemas de Informação
- Tecnologia em *Internet*
- Tecnologia em *Internet Business*
- Tecnologia em *Internet* e Comércio Eletrônico
- Tecnologia em *Internet* e Rede de Computadores
- Tecnologia em *Internet* e Redes de Computadores
- Tecnologia em Jogos Digitais
- Tecnologia em Jogos Eletrônicos
- Tecnologia em Multimídia Computacional
- Tecnologia em Processamento de Dados
- Tecnologia em Processamento de Dados e

	<p>Desenvolvimento de <i>Software</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em Processamentos de Dados• Tecnologia em Produção de <i>Software</i>• Tecnologia em Programação de Computadores• Tecnologia em Programação e Desenvolvimento de Sistemas• Tecnologia em Programação e Desenvolvimento de <i>Software</i>• Tecnologia em Projeto de Sistemas de Informações• Tecnologia em Projetos de Sistemas de Informações• Tecnologia em Qualidade de Processos• Tecnologia em Redes• Tecnologia em Redes Convergentes• Tecnologia em Redes de Computadores• Tecnologia em Redes de Computadores• Tecnologia em Redes e Ambientes Operacionais• Tecnologia em Redes Industriais• Tecnologia em Redes Operacionais: <i>Internet/Intranet</i>• Tecnologia em Segurança da Informação• Tecnologia em Segurança da Tecnologia da Informação• Tecnologia em Segurança de Computadores• Tecnologia em Segurança de Redes de Computadores• Tecnologia em Sistema para <i>Internet</i>• Tecnologia em Sistemas da Informação• Tecnologia em Sistemas de Banco de Dados• Tecnologia em Sistemas de Informação• Tecnologia em Sistemas de Informação Empresarial• Tecnologia em Sistemas de Informações Gerenciais• Tecnologia em Sistemas de <i>Software</i>• Tecnologia em Sistemas para <i>Internet</i>• Tecnologia em <i>Software</i> Livre• Tecnologia em Técnicas Digitais• Tecnologia em <i>Web</i>• Tecnologia em <i>Web Design</i>• Tecnologia em <i>Web Design e E-Commerce</i>• Tecnologia em <i>Web Site</i>• Tecnologia em <i>Webdesign e Internet</i>
PROJETO DE JOGOS I	<ul style="list-style-type: none">• Administração de Sistemas de Informação• Análise de Sistemas• Análise de Sistemas de Informação• Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação• Análise de Sistemas Informativos em Processamento de Dados• Análise de Sistemas Informativos em Processos de Dados• Análise e Desenvolvimento de Sistemas

- Artes Cênicas
- Artes e *Design*
- Artes Gráficas (EII)
- Artes Plásticas
- Artes Plásticas (LP)
- Artes Plásticas com ênfase em *Design*
- Artes Plásticas e Desenho (LP)
- Artes Visuais
- Artes Visuais (LP)
- Artes Visuais com ênfase em *Design*
- Audiovisual
- Bacharel com habilitação em Desenvolvimento de Sistemas
- Ciência da Computação
- Ciências da Computação
- Cinema
- Cinema e TV
- Cinema e Vídeo
- Comunicação Social com Habilitação em Cinema
- Comunicação Social com Habilitação em Comunicação Visual
- Comunicação Social com Habilitação em Editoração
- Comunicação Social com Habilitação em Produção Editorial
- Comunicação Social com Habilitação em Propaganda e *Marketing*
- Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda
- Comunicação Social com Habilitação em Rádio e Televisão
- Comunicação Visual
- Comunicação Visual (EII)
- *Design*
- *Design* Digital
- *Design* Gráfico
- *Design* Multimídia
- Educação Artística com Habilitação em Artes Cênicas
- Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas
- Educação Artística com Habilitação em Desenho
- Educação Artística com Habilitação em Música
- Informática
- Informática (EII)
- Informática (LP)
- Processamento de Dados
- Processamento de Dados (EII)
- Publicidade

- Publicidade (EII)
- Publicidade e Propaganda
- Publicidade, Propaganda e Criação
- Publicidade, Propaganda, Criação e Produção
- Sistemas de Informação
- Sistemas e Tecnologia da Informação (LP)
- Tecnologia em Análise de Sistema da Computação
- Tecnologia em Análise de Sistemas
- Tecnologia em Análise de Sistemas de Informação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Linguagens de Programação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologias da Informação
- Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Artes Cênicas e Direção
- Tecnologia em Artes Gráficas
- Tecnologia em Audiovisual
- Tecnologia em Cinema e Televisão
- Tecnologia em Cinema, TV e Mídia Digital
- Tecnologia em Comunicação Digital e Hipermídia
- Tecnologia em Comunicação Digital: Desenho Gráfico
- Tecnologia em Comunicação Digital: Desenho Técnico
- Tecnologia em Comunicação Digital: Design Multimídia
- Tecnologia em Comunicação Digital: Vídeo Digital
- Tecnologia em Comunicação Digital: *Web Design*
- Tecnologia em Comunicação e Ilustração Digital
- Tecnologia em Comunicação em Computação Gráfica
- Tecnologia em Comunicação para *Web*
- Tecnologia em Comunicação para *Web Design*
- Tecnologia em Criação e Desenvolvimento de *Web Sites*
- Tecnologia em Criação e Produção Gráfica
- Tecnologia em Criação e Produção Gráfica Digital
- Tecnologia em Criação Multimídia
- Tecnologia em Desenho de Animação
- Tecnologia em Desenho e Produção Editorial
- Tecnologia em Desenho Gráfico Digital: Desenho Técnico
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos de Entretenimento
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Digitais
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos e Entretenimento Digital
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas

- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas de Informação
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas de *Software*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas Distribuídos
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Software*
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Software*, Ênfase em Gestão da Qualidade de Processos
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Software*, Ênfase em *Software* Livre
- Tecnologia em *Design*
- Tecnologia em *Design* de Jogos Digitais
- Tecnologia em *Design* de Mídia Digital
- Tecnologia em *Design* de Multimídia
- Tecnologia em *Design* Digital
- Tecnologia em *Design* Gráfico
- Tecnologia em *Design* Gráfico Digital
- Tecnologia em *Design* Multimídia
- Tecnologia em *Design*: Programação Visual
- Tecnologia em Direção e Produção em Rádio e Televisão
- Tecnologia em Editoração Eletrônica
- Tecnologia em Engenharia de *Software*
- Tecnologia em Gestão da Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Gestão de Produção de Rádio e TV
- Tecnologia em Gestão de Projetos de Informática
- Tecnologia em Gestão de Projetos em Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Gestão de Rádio e TV
- Tecnologia em Gestão em Sistemas de Informação
- Tecnologia em Informação e Comunicação
- Tecnologia em Informática
- Tecnologia em Informática – Ênfase em Banco de Dados
- Tecnologia em Informática – Ênfase em Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática – Ênfase em Redes de Computadores
- Tecnologia em Informática para a Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática para Negócios
- Tecnologia em Informática, Ênfase em Desenvolvimento de Sistemas Computacionais
- Tecnologia em Informática, Ênfase em Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática: Ênfase em Banco de Dados
- Tecnologia em Informática: Ênfase em Redes de

Computadores

- Tecnologia em Informática: Sistemas de Informação
- Tecnologia em Jogos Digitais
- Tecnologia em Jogos Eletrônicos
- Tecnologia em *Marketing* e Mídia
- Tecnologia em Multimídia
- Tecnologia em Processamento de Dados
- Tecnologia em Processamento de Dados e Desenvolvimento de *Software*
- Tecnologia em Produção Audiovisual e Comunicação
- Tecnologia em Produção Audiovisual: Cinema e Vídeo
- Tecnologia em Produção Cênica
- Tecnologia em Produção Cultural
- Tecnologia em Produção de Multimídia: Rádio e Televisão
- Tecnologia em Produção de *Software*
- Tecnologia em Produção Editorial
- Tecnologia em Produção Editorial Multimídia
- Tecnologia em Produção em Artes Gráficas
- Tecnologia em Produção Gráfica
- Tecnologia em Produção Gráfica Digital
- Tecnologia em Produção Multimídia
- Tecnologia em Produção Publicitária
- Tecnologia em Produção Teatral
- Tecnologia em Produção Televisiva
- Tecnologia em Programação de Computadores
- Tecnologia em Programação e Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Programação e Desenvolvimento de *Software*
- Tecnologia em Projeto de Sistemas de Informações
- Tecnologia em Publicidade e Mídia
- Tecnologia em Publicidade e Propaganda
- Tecnologia em Publicidade, Propaganda e *Marketing*
- Tecnologia em Qualidade de Processos
- Tecnologia em Rádio
- Tecnologia em Sistema para *Internet*
- Tecnologia em Sistemas de Informação
- Tecnologia em Sistemas de Informação Empresarial
- Tecnologia em Sistemas de Informações Gerenciais
- Tecnologia em Sistemas de *Software*
- Tecnologia em *Software* Livre
- Tecnologia em Técnicas Digitais
- Tecnologia em Tecnologia Gráfica
- Tecnologia em Vídeo Digital
- Tecnologia em *Web*

	<ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em <i>Web Design</i>• Tecnologia em <i>Web Design</i> e Comércio Eletrônico
PROJETO DE JOGOS II	<ul style="list-style-type: none">• Análise de Sistemas• Análise de Sistemas de Informação• Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação• Análise de Sistemas Informativos em Processamento de Dados• Análise de Sistemas Informativos em Processos de Dados• Análise e Desenvolvimento de Sistemas• Artes Cênicas• Artes e <i>Design</i>• Artes Gráficas (EII)• Artes Plásticas• Artes Plásticas (LP)• Artes Plásticas com ênfase em <i>Design</i>• Artes Plásticas e Desenho (LP)• Artes Visuais• Artes Visuais (LP)• Artes Visuais com ênfase em <i>Design</i>• Audiovisual• Bacharel com habilitação em Desenvolvimento de Sistemas• Ciência da Computação• Ciências da Computação• Cinema• Cinema e TV• Cinema e Vídeo• Comunicação Social com Habilitação em Cinema• Comunicação Social com Habilitação em Comunicação Visual• Comunicação Social com Habilitação em Editoração• Comunicação Social com Habilitação em Produção Editorial• Comunicação Social com Habilitação em Propaganda e <i>Marketing</i>• Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda• Comunicação Social com Habilitação em Rádio e Televisão• Comunicação Visual• Comunicação Visual (EII)• <i>Design</i>• <i>Design</i> Digital• <i>Design</i> Gráfico• <i>Design</i> Multimídia

- Educação Artística com Habilitação em Artes Cênicas
- Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas
- Educação Artística com Habilitação em Desenho
- Educação Artística com Habilitação em Música
- Informática
- Informática (EII)
- Informática (LP)
- Processamento de Dados
- Processamento de Dados (EII)
- Publicidade
- Publicidade (EII)
- Publicidade e Propaganda
- Publicidade, Propaganda e Criação
- Publicidade, Propaganda, Criação e Produção
- Sistemas de Informação
- Sistemas e Tecnologia da Informação (LP)
- Tecnologia em Análise de Sistema da Computação
- Tecnologia em Análise de Sistemas
- Tecnologia em Análise de Sistemas de Informação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Linguagens de Programação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologias da Informação
- Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Artes Cênicas e Direção
- Tecnologia em Artes Gráficas
- Tecnologia em Audiovisual
- Tecnologia em Cinema e Televisão
- Tecnologia em Cinema, TV e Mídia Digital
- Tecnologia em Comunicação Digital e Hipermídia
- Tecnologia em Comunicação Digital: Desenho Gráfico
- Tecnologia em Comunicação Digital: Desenho Técnico
- Tecnologia em Comunicação Digital: *Design* Multimídia
- Tecnologia em Comunicação Digital: Vídeo Digital
- Tecnologia em Comunicação Digital: *Web Design*
- Tecnologia em Comunicação e Ilustração Digital
- Tecnologia em Comunicação em Computação Gráfica
- Tecnologia em Comunicação para *Web*
- Tecnologia em Comunicação para *Web Design*
- Tecnologia em Criação e Desenvolvimento de *Web Sites*
- Tecnologia em Criação e Produção Gráfica
- Tecnologia em Criação e Produção Gráfica Digital
- Tecnologia em Criação Multimídia
- Tecnologia em Desenho de Animação

- Tecnologia em Desenho e Produção Editorial
- Tecnologia em Desenho Gráfico Digital: Desenho Técnico
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos de Entretenimento
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Digitais
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos e Entretenimento Digital
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas de Informação
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas de *Software*
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas Distribuídos
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Software*
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Software*, Ênfase em Gestão da Qualidade de Processos
- Tecnologia em Desenvolvimento de *Software*, Ênfase em *Software* Livre
- Tecnologia em *Design*
- Tecnologia em *Design* de Jogos Digitais
- Tecnologia em *Design* de Mídia Digital
- Tecnologia em *Design* de Multimídia
- Tecnologia em *Design* Digital
- Tecnologia em *Design* Gráfico
- Tecnologia em *Design* Gráfico Digital
- Tecnologia em *Design* Multimídia
- Tecnologia em *Design*: Programação Visual
- Tecnologia em Direção e Produção em Rádio e Televisão
- Tecnologia em Editoração Eletrônica
- Tecnologia em Engenharia de *Software*
- Tecnologia em Gestão da Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Gestão de Produção de Rádio e TV
- Tecnologia em Gestão de Projetos de Informática
- Tecnologia em Gestão de Projetos em Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Gestão de Rádio e TV
- Tecnologia em Gestão em Sistemas de Informação
- Tecnologia em Informação e Comunicação
- Tecnologia em Informática
- Tecnologia em Informática – Ênfase em Banco de Dados
- Tecnologia em Informática – Ênfase em Gestão de Negócios

- Tecnologia em Informática – Ênfase em Redes de Computadores
- Tecnologia em Informática para a Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática para Negócios
- Tecnologia em Informática, Ênfase em Desenvolvimento de Sistemas Computacionais
- Tecnologia em Informática, Ênfase em Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática: Ênfase em Banco de Dados
- Tecnologia em Informática: Ênfase em Redes de Computadores
- Tecnologia em Informática: Sistemas de Informação
- Tecnologia em Jogos Digitais
- Tecnologia em Jogos Eletrônicos
- Tecnologia em *Marketing* e Mídia
- Tecnologia em Multimídia
- Tecnologia em Processamento de Dados
- Tecnologia em Processamento de Dados e Desenvolvimento de *Software*
- Tecnologia em Produção Audiovisual e Comunicação
- Tecnologia em Produção Audiovisual: Cinema e Vídeo
- Tecnologia em Produção Cênica
- Tecnologia em Produção Cultural
- Tecnologia em Produção de Multimídia: Rádio e Televisão
- Tecnologia em Produção de *Software*
- Tecnologia em Produção Editorial
- Tecnologia em Produção Editorial Multimídia
- Tecnologia em Produção em Artes Gráficas
- Tecnologia em Produção Gráfica
- Tecnologia em Produção Gráfica Digital
- Tecnologia em Produção Multimídia
- Tecnologia em Produção Publicitária
- Tecnologia em Produção Teatral
- Tecnologia em Produção Televisiva
- Tecnologia em Programação de Computadores
- Tecnologia em Programação e Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Programação e Desenvolvimento de *Software*
- Tecnologia em Projeto de Sistemas de Informações
- Tecnologia em Publicidade e Mídia
- Tecnologia em Publicidade e Propaganda
- Tecnologia em Publicidade, Propaganda e *Marketing*
- Tecnologia em Qualidade de Processos
- Tecnologia em Rádio

	<ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em Sistema para <i>Internet</i>• Tecnologia em Sistemas de Informação• Tecnologia em Sistemas de Informação Empresarial• Tecnologia em Sistemas de Informações Gerenciais• Tecnologia em Sistemas de <i>Software</i>• Tecnologia em <i>Software</i> Livre• Tecnologia em Técnicas Digitais• Tecnologia em Tecnologia Gráfica• Tecnologia em Vídeo Digital• Tecnologia em <i>Web</i>• Tecnologia em <i>Web Design</i>• Tecnologia em <i>Web Design</i> e Comércio Eletrônico
<p>TÉCNICAS DE DESENHO BÁSICO</p>	<ul style="list-style-type: none">• Artes e <i>Design</i>• Artes Gráficas (EII)• Artes Visuais• Artes Visuais (LP)• Artes Visuais com ênfase em <i>Design</i>• Audiovisual• Comunicação Social com Habilitação em Comunicação Visual• Comunicação Social com Habilitação em Editoração• Comunicação Social com Habilitação em Produção Editorial• Comunicação Visual• Comunicação Visual (EII)• <i>Design</i>• <i>Design</i> Digital• <i>Design</i> Gráfico• Design Gráfico• <i>Design</i> Multimídia• Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas• Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas (LP)• Educação Artística com Habilitação em Desenho• Imagem e Som• Produção Audiovisual• Produção Multimídia• Tecnologia em Artes Gráficas• Tecnologia em Audiovisual• Tecnologia em Comunicação Digital: Desenho Técnico• Tecnologia em Comunicação Digital: <i>Design</i> Multimídia• Tecnologia em Comunicação Digital: Vídeo Digital• Tecnologia em Comunicação e Ilustração Digital• Tecnologia em Comunicação em Computação Gráfica• Tecnologia em Comunicação Empresarial e Institucional• Tecnologia em Criação e Produção Gráfica

	<ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em Criação e Produção Gráfica Digital• Tecnologia em Criação Multimídia• Tecnologia em Desenho de Animação• Tecnologia em Desenho e Produção Editorial• Tecnologia em Desenho Gráfico Digital: Desenho Técnico• Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos de Entretenimento• Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Digitais• Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos e Entretenimento Digital• Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos• Tecnologia em Desenvolvimento de Multimídia• Tecnologia em <i>Design</i>• Tecnologia em <i>Design</i> de Jogos Digitais• Tecnologia em Design de Mídia Digital• Tecnologia em Design de Multimídia• Tecnologia em Design Digital• Tecnologia em <i>Design</i> Gráfico• Tecnologia em Design Gráfico Digital• Tecnologia em Design Multimídia• Tecnologia em Design: Programação Visual• Tecnologia em Jogos Digitais• Tecnologia em Jogos Eletrônicos• Tecnologia em Multimídia• Tecnologia em Multimídia Computacional• Tecnologia em Produção Audiovisual: Cinema e Vídeo• Tecnologia em Produção Gráfica• Tecnologia em Produção Gráfica Digital
TÉCNICAS E LINGUAGENS PARA BANCO DE DADOS	<ul style="list-style-type: none">• Administração de Sistemas de Informação• Análise de Sistemas• Análise de Sistemas Administrativos em Processamento de Dados• Análise de Sistemas de Informação• Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação• Análise e Desenvolvimento de Sistemas• Bacharel com habilitação em Desenvolvimento de Sistemas• Ciência da Computação• Ciências da Computação• Computação• Computação (LP)• Computação Científica• <i>Design</i> Digital• Engenharia da Computação• Engenharia de Computação

- Engenharia de Sistemas
- Engenharia de *Software*
- Física – Opção Informática
- Física Computacional
- Informática
- Informática (EII)
- Informática (LP)
- Matemática Aplicada às Ciências da Computação
- Matemática Aplicada e Computação Científica
- Matemática Aplicada e Computacional
- Matemática com Informática
- Matemática Computacional
- Processamento de Dados
- Processamento de Dados (II)
- Programação de Sistemas (EII)
- Sistemas de Informação
- Sistemas e Tecnologia da Informação (LP)
- Tecnologia da Informação
- Tecnologia da Informação e Comunicação
- Tecnologia de Computação
- Tecnologia em Administração de Banco de Dados
- Tecnologia em Administração de Redes
- Tecnologia em Administração de Redes de Computadores
- Tecnologia em Administração de Redes para *Internet*
- Tecnologia em Administrador de Redes de Informação
- Tecnologia em Ambiente *Web*
- Tecnologia em Análise de Sistema da Computação
- Tecnologia em Análise de Sistemas
- Tecnologia em Análise de Sistemas
- Tecnologia em Análise de Sistemas de Informação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Linguagens de Programação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologias da Informação
- Tecnologia em Análise de Sistemas *Web*
- Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Banco de Dados
- Tecnologia em Comércio Eletrônico
- Tecnologia em Comunicação em Criação e Desenvolvimento de *Web Site e Design*
- Tecnologia em Criação e Desenvolvimento de Sistemas

	<p><i>Web</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em Criação e Desenvolvimento de <i>Websites</i>• Tecnologia em Criação e Gestão de Ambientes e <i>Internet</i>• Tecnologia em Desenvolvimento de Aplicações para <i>Internet</i>• Tecnologia em Desenvolvimento de Aplicativos <i>Web</i>• Tecnologia em Desenvolvimento de Banco de Dados• Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos de Entretenimento• Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Digitais• Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Digitais• Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos e Entretenimento Digital• Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos• Tecnologia em Desenvolvimento de Multimídia• Tecnologia em Desenvolvimento de Projetos de Rede de Computadores• Tecnologia em Desenvolvimento de Sistema para <i>Web</i>• Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas• Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas• Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas de Informação• Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas de <i>Software</i>• Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas Distribuídos• Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas para <i>Internet</i>• Tecnologia em Desenvolvimento de <i>Software</i>• Tecnologia em Desenvolvimento de <i>Software</i> para <i>Internet</i>• Tecnologia em Desenvolvimento de <i>Software</i>, Ênfase em Gestão da Qualidade de Processos• Tecnologia em Desenvolvimento de <i>Software</i>, Ênfase em <i>Software</i> Livre• Tecnologia em Desenvolvimento de <i>Web</i> Sites e Comércio Eletrônico• Tecnologia em Desenvolvimento de <i>Website</i>• Tecnologia em Desenvolvimento para <i>Internet</i>: Desenvolvimento para <i>Web</i>• Tecnologia em Desenvolvimento para <i>Web</i> e Comércio Eletrônico• Tecnologia em Desenvolvimento <i>Web</i> com <i>Software</i> Livre• Tecnologia em <i>Design</i> de Jogos Digitais• Tecnologia em Engenharia de <i>Software</i>
--	--

- Tecnologia em Gerenciamento das Tecnologias da Informação
- Tecnologia em Gerenciamento de Redes
- Tecnologia em Gerenciamento de Redes de Computadores
- Tecnologia em Gestão da Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Gestão de Ambientes de *Software* Livre
- Tecnologia em Gestão de Ambientes Informatizados
- Tecnologia em Gestão de Ambientes *Web*
- Tecnologia em Gestão de Negócios da Informação
- Tecnologia em Gestão de Projetos de Informática
- Tecnologia em Gestão de Projetos em Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Gestão de Redes de Computadores
- Tecnologia em Gestão de Redes de Computadores e *Internet*
- Tecnologia em Gestão de Sistemas de Informação
- Tecnologia em Gestão de Sistemas Informatizados
- Tecnologia em Gestão de *Software* Livre: Linux
- Tecnologia em Gestão de Tecnologia de Desenvolvimento de *Web* Sites
- Tecnologia em Gestão em Informática
- Tecnologia em Gestão em Sistemas de Informação
- Tecnologia em Gestão Estratégica em Redes de Computadores
- Tecnologia em Hardware e Redes de Computadores
- Tecnologia em Informática
- Tecnologia em Informática – Banco de Dados
- Tecnologia em Informática – Ênfase em Banco de Dados
- Tecnologia em Informática – Ênfase em Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática – Ênfase em Redes de Computadores
- Tecnologia em Informática com ênfase em Banco de Dados
- Tecnologia em Informática com ênfase em Banco de Dados e Redes de Computadores
- Tecnologia em Informática com ênfase em Redes de Computadores
- Tecnologia em Informática e Aplicações *Web*
- Tecnologia em Informática e Negócios
- Tecnologia em Informática para a Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática para Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática para Negócios
- Tecnologia em Informática para Negócios
- Tecnologia em Informática, Ênfase em Banco de Dados

	<p>e Redes de Computadores</p> <ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em Informática, Ênfase em Desenvolvimento de Sistemas Computacionais• Tecnologia em Informática, Ênfase em Gestão de Negócios• Tecnologia em Informática, Modalidade: Teleinformática• Tecnologia em Informática: Ênfase em Banco de Dados• Tecnologia em Informática: Ênfase em Redes de Computadores• Tecnologia em Informática: Sistemas de Informação• Tecnologia em <i>Internet</i>• Tecnologia em <i>Internet Business</i>• Tecnologia em <i>Internet</i> e Comércio Eletrônico• Tecnologia em <i>Internet</i> e Rede de Computadores• Tecnologia em <i>Internet</i> e Redes de Computadores• Tecnologia em Jogos Digitais• Tecnologia em Jogos Eletrônicos• Tecnologia em Multimídia Computacional• Tecnologia em Processamento de Dados• Tecnologia em Processamento de Dados• Tecnologia em Processamento de Dados e Desenvolvimento de <i>Software</i>• Tecnologia em Produção de <i>Software</i>• Tecnologia em Programação de Computadores• Tecnologia em Programação e Desenvolvimento de Sistemas• Tecnologia em Programação e Desenvolvimento de <i>Software</i>• Tecnologia em Projeto de Sistemas de Informações• Tecnologia em Projetos de Sistemas de Informações• Tecnologia em Qualidade de Processos• Tecnologia em Redes• Tecnologia em Redes Convergentes• Tecnologia em Redes de Computadores• Tecnologia em Redes e Ambientes Operacionais• Tecnologia em Redes Industriais• Tecnologia em Redes Operacionais: <i>Internet/Intranet</i>• Tecnologia em Sistema para <i>Internet</i>• Tecnologia em Sistemas da Informação• Tecnologia em Sistemas de Banco de Dados• Tecnologia em Sistemas de Informação• Tecnologia em Sistemas de Informação Empresarial• Tecnologia em Sistemas de Informações Gerenciais• Tecnologia em Sistemas de <i>Software</i>• Tecnologia em <i>Software</i> Livre• Tecnologia em Técnicas Digitais
--	--

	<ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em <i>Web</i>• Tecnologia em <i>Web</i>• Tecnologia em <i>Web Design</i>• Tecnologia em <i>Web Design</i>• Tecnologia em <i>Web Design</i>• Tecnologia em <i>Web Design</i> e E-Commerce• Tecnologia em <i>Web Site</i>• Tecnologia em <i>Webdesign</i> e <i>Internet</i>
--	---

***O quadro acima apresenta a indicação da formação e qualificação para a função docente. Para a organização dos concursos públicos, a unidade escolar deverá consultar o Catálogo de Requisitos de Titulação para Docência.**

Toda Unidade Escolar conta com:

- Diretor de Escola Técnica;
- Diretor de Serviço – Área Administrativa;
- Diretor de Serviço – Área Acadêmica;
- Coordenador de Projetos Responsável pela Coordenação Pedagógica;
- Coordenador de Curso;
- Auxiliar Docente;
- Docentes.

CAPÍTULO 9

CERTIFICADOS E DIPLOMA

Ao aluno concluinte do curso será conferido e expedido o diploma de **TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS**, satisfeitas as exigências relativas:

- ✓ ao cumprimento do currículo previsto para habilitação;
- ✓ à apresentação do certificado de conclusão do Ensino Médio ou equivalente.

O primeiro e segundo módulos não oferecem terminalidade e serão destinados à construção de um conjunto de competências que subsidiarão o desenvolvimento de competências mais complexas, previstas para o módulo subsequente.

Ao término do primeiro módulos, o aluno fará jus ao Certificado de Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de **AUXILIAR EM TRATAMENTO DE IMAGENS E DOCUMENTAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS**.

Ao término do segundo módulo, o aluno fará jus ao Certificado de Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de **PROGRAMADOR MULTIMÍDIA**.

Os certificados e o diploma terão validade nacional.