

E-PROTOCOLO N.º 19.406.027-0

DATA: 26/08/2022

PARECER CEE/CEMEP N.º 253/2024

APROVADO EM 21/05/2024

CÂMARA DO ENSINO MÉDIO E DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL TÉCNICA DE NÍVEL MÉDIO

INTERESSADO: COLÉGIO ESTADUAL AFONSO PENA – ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO

MUNICÍPIO: SÃO JOSÉ DOS PINHAIS

ASSUNTO: Pedido de autorização para o funcionamento do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais – Eixo Tecnológico: Informação e Comunicação, integrado ao Ensino Médio, presencial, com até 20% de atividades escolares não presenciais para o período diurno.

RELATOR: JACIR JOSÉ VENTURI

EMENTA: Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais – Eixo Tecnológico: Informação e Comunicação, integrado ao Ensino Médio, presencial, com até 20% de atividades escolares não presenciais para o período diurno. Parecer favorável. O prazo de autorização para o funcionamento do referido curso está indicado no Voto. Determinações e recomendações à mantenedora e à instituição de ensino citadas, para que assegurem o cumprimento das exigências constantes nas Deliberações CEE/PR n.º 03/2013, n.º 04/2021, n.º 03/2022 em especial à manutenção da Licença Sanitária e do Certificado de Conformidade, atualizados.

I - RELATÓRIO

A Secretaria de Estado da Educação - Seed, encaminhou a este Conselho Estadual de Educação – CEE, o expediente protocolado no Núcleo Regional da Educação da Área Metropolitana Sul, de interesse da instituição de ensino citada, pelo qual solicitou a autorização para o funcionamento do referido curso, com até 20% de atividades escolares não presenciais para o período diurno.

Esta instituição possui o credenciamento para a oferta da Educação Básica, nos termos da Deliberação CEE/PR n.º 03/2013.

E-PROTOCOLO N.º 19.406.027-0

A Comissão de Verificação, regularmente instituída por Ato Administrativo, após verificação *in loco*, emitiu laudo técnico.

O Departamento de Educação Profissional - DEP/DEDUC/Seed e a Coordenação de Estrutura e Funcionamento - CEF/DNE/Seed, analisaram o Relatório Circunstanciado da Comissão de Verificação, informaram que foi atendido o contido na legislação vigente e emitiram os seus respectivos Pareceres Técnicos pedagógicos favoráveis.

O processo foi convertido em Diligência à Secretaria de Estado da Educação, em 06/11/2023 e 25/03/2024, para providências necessárias e retornou a este Conselho em 29/04/2024.

II - MÉRITO

Trata-se do pedido de autorização para o funcionamento do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais – Eixo Tecnológico: Informação e Comunicação, integrado ao Ensino Médio, presencial, com até 20% de atividades escolares não presenciais para o período diurno.

A matéria está regulamentada no Título II, Capítulo IV, da Deliberação CEE/PR n.º 03/2013, que trata da autorização de cursos.

A Comissão de Verificação, seguindo as determinações das Deliberações deste CEE/PR, após análise dos documentos e da verificação *in loco*, constatou a veracidade das declarações e a existência de condições de infraestrutura e pedagógica para a autorização de funcionamento do referido curso, e emitiu Relatório Circunstanciado.

[...]

Justificativa para a oferta do curso:

[...]

O mercado de trabalho para quem sabe desenvolver jogos digitais está em crescimento no Brasil. A qualificação profissional é essencial nessa área, que inclui tanto a programação de jogos digitais quanto sua interface gráfica.

O interesse em jogos, em especial os digitais, é cada vez maior. De acordo com a Pesquisa Game Brasil, 73,4% dos brasileiros jogam games eletrônicos. Com essa popularidade é de se esperar que cada vez mais pessoas resolvam trabalhar nessa área, que cresce junto com seu público. Só de 2014 a 2018, o número de desenvolvedoras de games passou de 142 para 375, isto é, aumentou em 164%. Com o mercado de jogos em crescimento, há cada vez mais oportunidades de inserção neste setor produtivo.

E-PROTOCOLO N.º 19.406.027-0

As projeções indicam um vasto campo de trabalho para aqueles que possuem formação adequada. Na América Latina, o Brasil é o principal mercado de games e o 12º maior do mundo. Em 2021, esse segmento gerou uma receita de US\$ 2,3 bilhões. Desde 2018, a indústria de games é a que mais fatura no setor de entretenimento.

A influência do Brasil no mercado de jogos internacional está cada vez maior. De acordo com um estudo do BNDES, em 2010 a América Latina ocupava 2% do mercado mundial de jogos, pode parecer pouco, mas, em 2019, já colocava esse número em 4%, dobrando a quantia da década anterior.

Mesmo que o profissional não esteja inserido em um grande estúdio de alcance mundial, as chances de conquistar retorno financeiro e sucesso profissional são altas, uma vez que o lançamento de um jogo se tornou mais fácil com o advento de lojas online como: Steam, Google Play, App Store e Marketplace. Se a algum tempo era impensável lançar um jogo sem o apoio de uma grande editora, atualmente um desenvolvedor solitário consegue disponibilizar seu produto em lojas online.

O mercado mais conhecido para esse profissional é o de entretenimento, mas o profissional da indústria de jogos pode desenvolver para diferentes segmentos, entre eles está o mercado de jogos educativos, cada vez mais usados dentro das escolas. Também há demanda para esse profissional no desenvolvimento de simuladores de negócios, usados em treinamentos. Na área médica, são criados jogos de simulação de cirurgias ou os games são usados em tratamentos. No marketing, os jogos podem ser usados como estratégia para atrair consumidores mais jovens.

Já imobiliárias e construtoras contratam esse profissional para trabalhar com realidade aumentada. Essa tecnologia permite, por exemplo, que um consumidor visualize móveis ou mude as cores da parede de uma casa por meio da câmera do celular. Jogos como peças publicitárias para grandes empresas, aplicações para treinamentos em empresas, jogos informativos, aplicações para redes sociais, etc.

Em pouco mais de uma década o Brasil viu uma infinidade de estúdio de games nascer e florescer. Os investidores e empreendedores se deram conta que nosso país tem todos os requisitos para se tornar uma nova Meca de produção de jogos.

Sendo assim, a formação em Jogos Digitais se mostra bastante atraente aos jovens ingressantes no mercado de trabalho.

Diante do exposto, justifica-se a solicitação de oferta do curso no Colégio Estadual Afonso Pena - EFM e EJA, por haver constante interesse por parte dos nossos alunos no mundo digital, onde os jogos fazem parte do cotidiano dos mesmos, e entendendo que o campo tecnológico é amplo e oferece oportunidades no mercado atual, possibilitando que nossos alunos constituam seus próprios empreendimentos, e que produzam e acrescentem com nossa região/município.
[...]

DADOS GERAIS DO CURSO

Habilitação Profissional: Técnico em Programação de Jogos Digitais

Eixo Tecnológico: Informação e Comunicação

Forma: Integrada

Carga Horária Total do Curso: 3.032 horas

Regime de Funcionamento: segunda-feira a sexta-feira no turno da manhã.

Regime de Matrícula: Anual.

Número de Vagas: 40 por turma

E-PROTOCOLO N.º 19.406.027-0

Período de Integralização do Curso: mínimo 03 (três) anos letivos e máximo de 5 (cinco) anos letivos.

Requisitos de Acesso: Conclusão do Ensino Fundamental.

Modalidade de Oferta: Presencial com até 20% não presencial para o período diurno.

Perfil Profissional de Conclusão de Curso, conforme o Catálogo Nacional de Cursos Técnicos – CNCT vigente

O Técnico em Programação de Jogos Digitais será habilitado para:

- Planejar o desenvolvimento do jogo digital para multiplataformas.
- Planejar as atividades de programação para o desenvolvimento do jogo digital.
- Configurar e incorporar elementos multimídias à plataforma de desenvolvimento.
- Desenvolver e selecionar os algoritmos e a estrutura de dados para jogos digitais.
- Programar e integrar os elementos multimídias do jogo digital para computadores, consoles e dispositivos móveis.
- Programar jogos digitais multiplayer.
- Realizar testes em jogos digitais.
- Realizar manutenção de jogos digitais.

SAÍDAS INTERMEDIÁRIAS

O curso de Habilitação Profissional Técnica de Nível Médio em Programação de Jogos Digitais possui a seguinte qualificação profissional técnica:

Programador de Aplicativos para Mídias Digitais (2º ano)

Desenvolvem sistemas e aplicações, determinando interface gráfica, critérios ergonômicos de navegação, montagem da estrutura de banco de dados, codificação e testes de programas e aplicativos; projetam, implantam e realizam manutenção de sistemas e aplicações; selecionam recursos de desenvolvimento de sistemas e aplicações, participando da seleção de metodologias de desenvolvimento de sistemas, de linguagem de programação e de ferramentas de desenvolvimento; planejam etapas e ações de trabalho.

CERTIFICADOS E DIPLOMA

Qualificação Profissional:

O estudante após a conclusão da carga horária indicada para a respectiva qualificação profissional, respeitando a carga horária mínima de 20% da carga horária total prevista no respectivo curso técnico e conforme a Proposta Pedagógica Curricular - PPC e em consonância com o Catálogo Nacional de Cursos Técnicos - CNCT, receberá a Certificação de Qualificação Profissional de: Programador de Aplicativos para Mídias Digitais.

O estudante ao concluir os Componentes Curriculares da Formação Geral Básica, a Parte Flexível Obrigatória, e os Itinerários Formativos da Educação Profissional Técnica de Nível Médio receberá o Diploma de Técnico em Programação de Jogos Digitais.

E-PROTOCOLO N.º 19.406.027-0

Matriz Curricular

MATRIZ CURRICULAR PADRÃO – ENSINO MÉDIO PROFISSIONAL ITINERÁRIO DA FORMAÇÃO TÉCNICA E PROFISSIONAL EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS¹

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|----------------------------|----------------|--------------------------|-----|----------|----|--|
| NRE: 3 - ÁREA METROPOLITANA SUL | | MUNICÍPIO: 2570 - SÃO JOSÉ DOS PINHAIS | | | | | | | | |
| INSTITUIÇÃO DE ENSINO: 9038 - COLÉGIO ESTADUAL AFONSO PENA | | | | | | | | | | |
| ENDEREÇO: RUA AGUDOS DO SUL, 807 – AFONSO PENA – CEP: 83045-040 | | | | | | | | | | |
| TELEFONE: (41) 3283-2692 | | | | | | | | | | |
| ENTIDADE MANTENEDORA: Governo do Estado do Paraná | | | | | | | | | | |
| CURSO: Técnico em Programação de Jogos Digitais | | Código: 1639 | | Turno: 1 - MANHÃ | | C. H. TOTAL: 3.032 horas | | | | |
| DIAS LETIVOS ANUAIS: 200 | | ANO DE IMPLANTAÇÃO: 2024 | | FORMA: Gratuito | | | | | | |
| CÓDIGO | FORMAÇÃO GERAL BÁSICA - FGB | ÁREAS DO CONHECIMENTO | COMPONENTE CURRICULAR | 1ª SÉRIE | | 2ª SÉRIE | | 3ª SÉRIE | | |
| | | | | Arts | 67 | 0 | 0 | | | |
| | | | | EDUCAÇÃO FÍSICA | 67 | 0 | 67 | | | |
| | | | | LÍNGUAS E SUAS TECNOLOGIAS | Língua Inglesa | 67 | 67 | 0 | | |
| | | | Língua Portuguesa | 100 | 100 | 133 | | | | |
| | | CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS | Filosofia | 67 | 0 | 0 | | | | |
| | | | Geografia | 67 | 67 | 0 | | | | |
| | | | História | 67 | 66 | 0 | | | | |
| | | | Sociologia | 0 | 66 | 0 | | | | |
| | | MATEMÁTICA E SUAS TECNOLOGIAS | Matemática | 100 | 100 | 133 | | | | |
| | | | CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS TECNOLOGIAS | Física | 66 | 0 | 67 | | | |
| | | Química | | 66 | 67 | 0 | | | | |
| | | Biologia | | 66 | 67 | 0 | | | | |
| | | SUBTOTAL DE HORAS-RELÓGIO ANUAL - FORMAÇÃO GERAL BÁSICA | | | | 800 | 600 | 400 | | |
| | | PARTE FLEXÍVEL OBRIGATORIA - PFO | Projeto de Vida | | | 67 | 33 | 33 | | |
| Educação Financeira | | | | 33 | 33 | 33 | | | | |
| SUBTOTAL DE HORAS-RELÓGIO ANUAL - PARTE FLEXÍVEL OBRIGATORIA | | | | 100 | 66 | 66 | | | | |
| TOTAL DE HORAS-RELÓGIO ANUAL - FORMAÇÃO GERAL BÁSICA E PARTE FLEXÍVEL OBRIGATORIA | | | | 900 | 666 | 466 | | | | |
| CÓDIGO | ITINERÁRIO FORMATIVO OBRIGATORIO – TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS | COMPONENTE CURRICULAR | | T | P | T | P | T | P | |
| | | Análise e Projetos de Jogos Digitais I | | | | 33 | 34 | | | |
| | | Análise e Projetos de Jogos Digitais II | | | | | | 33 | 67 | |
| | | Banco de Dados | | | | | | 33 | 67 | |
| | | Ciência da Computação | | 33 | 33 | | | | | |
| | | Fundamentos em Programação de Jogos Digitais | | 33 | 33 | | | | | |
| | | Game Design | | | | 33 | 67 | | | |
| | | Lógica Computacional | | | | 67 | | | | |
| | | Produção Audiovisual | | | | | | 33 | 33 | |
| | | Programação de Jogos Digitais I | | | | 34 | 66 | | | |
| | | Programação de Jogos Digitais II | | | | | | 67 | 67 | |
| | | Programação Mobile aplicada a Jogos Digitais | | | | | | 33 | 34 | |
| | | Programação Web aplicada a Jogos Digitais | | | | | | 33 | 34 | |
| SUBTOTAL DE HORAS-RELÓGIO ANUAIS - ITINERÁRIO FORMATIVO OBRIGATORIO | | | | 132 | 334 | 534 | | | | |
| TOTAL DE HORAS-AULAS SEMANAIS - ITINERÁRIO FORMATIVO OBRIGATORIO | | | | 4 | 10 | 16 | | | | |
| TOTAL GERAL DE HORAS-AULA SEMANAIS ^{1, 2, 3, 4} | | | | 31 | 30 | 30 | | | | |
| TOTAL GERAL DE HORAS-RELÓGIO ANUAL | | | | 1.032 | 1.000 | 1.000 | | | | |

1 Matriz Curricular de acordo com a LDB 9394/96.

2 Para a 1ª série, serão ofertadas 90 aulas de 50 minutos por dia, 2ª e 3ª série, atividades de atividades não presenciais equivalentes a 01 aula semanal de 50 minutos, totalizando 31 aulas semanais, como prevê a Deliberação nº 04/2021 – CEE-PR, a serem orientadas pela DEDUC/CEP na forma de complementação de carga horária.

3 No turno da noite serão ofertadas 05 aulas presenciais diárias de 50 minutos de 2ª a 3ª série. Para a 1ª série, serão oferecidas as atividades não presenciais equivalentes a 06 aulas de 50 minutos, totalizando 31 aulas, conforme prevê a Deliberação nº 04/2021 – CEE-PR, a serem orientadas pela DEDUC na forma de complementação de carga horária.

4 No turno da noite, para as 2ª e 3ª séries, serão oferecidas as atividades não presenciais equivalentes a 05 aulas de 50 minutos, totalizando 30 aulas, conforme prevê a Deliberação nº 04/2021 – CEE-PR, a serem orientadas pela DEDUC na forma de complementação de carga horária.

COLÉGIO ESTADUAL AFONSO PENA
ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO
AV. HÉRC. 1314/70 - 25702-770
RUA AGUDOS DO SUL, 807 - 25701-000 PENA
FONES: 3263-2692 - 3.582-7161
E-MAIL: siga@afonsopeña@escola.pr.gov.br
CEP 83045-040 - SÃO JOSÉ DOS PINHAIS - PR


Ricardo Lopes Casabianca
Diretor Geral
Res 03364/21 D I O E 12/08/21

E-PROTOCOLO N.º 19.406.027-0

A Matriz Curricular atende as normas deste Conselho, possui as informações devidamente apresentadas e consta no protocolado. Os docentes estão habilitados para os Componentes Curriculares indicados na Matriz Curricular, bem como o Coordenador do Curso para a respectiva função.

A Chefia do referido Núcleo Regional de Educação por meio do Termo de Responsabilidade ratificou as informações contidas no Relatório Circunstanciado e registrou o compromisso de zelar pelo cumprimento da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional e demais atos normativos vigentes no Sistema Estadual de Ensino do Paraná.

O processo foi convertido em Diligência por duas vezes para esclarecimentos e complemento de informações. Retornou a este Conselho, com Relatório Circunstanciado Complementar com atendimento ao solicitado.

O Certificado de Conformidade é válido até 22/09/2024 e a Licença Sanitária até 19/01/2025.

Em síntese, após análise deste protocolado constatou-se que a instituição de ensino relacionada neste Parecer, apresenta as condições básicas para a autorização para o funcionamento do referido curso.

III - VOTO DO RELATOR

Face ao exposto, somos favoráveis à autorização para o funcionamento do Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais – Eixo Tecnológico: Informação e Comunicação, integrado ao Ensino Médio, presencial, com até 20% de atividades escolares não presenciais para o período diurno, no Colégio Estadual Afonso Pena – EFM, conforme quadro abaixo:

| ATO DE RENOVAÇÃO DO CREDENCIAMENTO | AUTORIZAÇÃO DE FUNCIONAMENTO |
|--|---|
| N.º 3866/2021 de 27/08/2021 De: 27/10/2020 a 26/10/2030 | Pelo prazo de 03 anos, a partir da publicação do ato autorizatório. |

A Secretaria de Estado da Educação - Seed, deverá apresentar a este CEE/PR, até 30 dias após o início do período letivo, a relação do corpo docente, habilitado para os componentes curriculares de atuação, conforme a Proposta Pedagógica Curricular do curso e em consonância com o artigo 38, inciso X, da Deliberação CEE/PR n.º 03/2013.

E-PROTOCOLO N.º 19.406.027-0

A mantenedora deverá assegurar o cumprimento das normas e prazos, constantes nas Deliberações CEE/PR n.º 03/2013 e n.º 03/2022, para o adequado funcionamento da instituição e de seus cursos, em especial à manutenção do Certificado de Conformidade e Licença Sanitária, atualizados.

A instituição de ensino citada deverá:

a) tomar as devidas providências quanto ao registro on-line no SISTEC - Sistema de Informação e Supervisão de Educação Profissional e Tecnológica para o referido curso;

b) incorporar os procedimentos didáticos pedagógicos apresentados no Plano de Curso ao Regimento Escolar;

c) assegurar professores nos componentes curriculares indicados e coordenadores do curso referido, com as habilitações compatíveis com a PPC do curso.

Encaminhe-se este Parecer à Secretaria de Estado da Educação - Seed, para a expedição do ato de autorização para o funcionamento do referido curso e para as providências pertinentes.

É o Parecer.

Jacir José Venturi
Relator

DECISÃO DA CÂMARA

A Câmara do Ensino Médio e da Educação Profissional Técnica de Nível Médio aprova o voto do Relator, por unanimidade.

Curitiba, 21 de maio de 2024.

Oscar Alves
Presidente da CEMEP