



PROCESSO N.º 758/04

PROTOCOLO N.º 5.253.193-4

PARECER N.º 162/05

APROVADO EM 08/04/05

CÂMARA DE PLANEJAMENTO

INTERESSADO: HCI – ESCOLA TÉCNICA

MUNICÍPIO: CURITIBA

ASSUNTO: Pedido de Credenciamento e Autorização de Funcionamento do Curso Técnico em Desenvolvimento de Games – Área Profissional: Informática.

RELATORA: SOLANGE YARA SCHMIDT MANZOCHI

I – RELATÓRIO

1 - Pelo Ofício n.º 2549/2004-GS/SEED a Secretaria de Estado da Educação encaminha a este CEE expediente acima de interesse HCI-Escola Técnica que por sua Direção solicita Credenciamento da Instituição e Autorização de Funcionamento do Curso Técnico em Desenvolvimento de Games – Área Profissional: Informática.

2 - Da Instituição de Ensino

O HCI – Escola Técnica, está localizada à Alameda Princesa Izabel, 461, no Centro do Município de Curitiba e tem como entidade mantenedora o Centro de Educação Profissional HardCore Ltda.

Informações comprovadas sobre a localização da sede, capacidade financeiro – administrativo, situação jurídica, e condição fiscal estão demonstradas às folhas 13 a 63-CEE.

3 – Articulação com o Setor Produtivo

A articulação com o setor produtivo se dará através de convênios com instituições, e de parcerias. Serão contatadas empresas em condições de estágios e de empregabilidade, oferecendo games e programas para: birôs de computação gráfica; produtoras de multimídia, de web desing; estúdios de vídeos, vinhetas, animação e edição não linear; estúdios de edição de áudio; empresas de desenvolvimento de games e softwares gráficos; departamento de criação das agências de publicidade; departamentos de arte, criação e design de empresas.

O técnico deverá desenvolver sua atividade na interação com o usuário trocando informações e experiências, avaliando resultados e integrando as partes do projeto.

Convênios:

- Continuum Entertainment Ltda.
- J & D Net Solution Serviços Ltda.
- PSV Informática Ltda.
- F. Bertoncello Imp. e Com. de Eletr. Ltda.
- Curitiba Fotolitos – ME.



PROCESSO N.º 758/04

- Blue Star Sul Impressão Ltda.
- Gráfica Tipoarte Ltda.
- Bitcrafters Desenvolvimento de Informática e Programação Visual.

4 – Critérios de Aproveitamento e Experiências Anteriores

Há aproveitamento de estudos de componentes curriculares oferecidos na Unidade Escolar de origem que apresentam idêntico ou equivalente conteúdo ou valor formativo, em relação aos diferentes componentes curriculares constantes do currículo de Estabelecimento.

Na transferência recebida respeitam-se os resultados obtidos pelo aluno no estabelecimento de origem, inclusive quanto à nota menção, conceito ou crédito que se transcrevem definitivamente no histórico escolar, sem qualquer conversão.

Há aproveitamento de experiência profissional, devidamente comprovada e atestada por uma banca de 3 especialistas de reconhecido valor profissional na área.

Não reconhecida a equivalência de experiência profissional será o aluno submetido à adaptação.

5 – Dados Gerais do Curso

Habilitação Profissional: Técnico em Desenvolvimento de Games

Área Profissional: Informática

Regime de Funcionamento: o curso funcionará nos turnos manhã, tarde e noite.

Regime de Matrícula: modular.

Carga Horária: 1200 horas

Período de Integralização: mínimo de 3 semestres e máximo 10 semestres.

Modalidade Oferta: Presencial.

6 – Justificativa

...

“ Por se tratar de lazer e entretenimento, o país começa a despontar no circuito mundial de informática, e a procura por profissionais de desenvolvimento de games tem sido constante.

O mercado de trabalho é amplo e encontra-se em franca expansão, necessitando de profissionais Técnicos em Desenvolvimento de Games, especializados na criação e produção de games através das tecnologias, dos sistemas e das características do design digital.

A grande demanda nessa área se justifica pela rentabilidade e crescimento do mercado brasileiro de obra e grande competência dos desenvolvedores de games brasileiros.

Compreender as tecnologias usadas no desenvolvimento de games as peculiaridades da área e as ferramentas adequadas para identificar, compreender e operacionalizar os diversos sistemas, abrem possibilidades de empregabilidade.

O domínio das linguagens de Informática, oportuniza a criação de games que poderão ser utilizados em linhas de produção.

Como profissão autônoma, o futuro pode criar projetos e situações de inovação nas áreas que atua.



PROCESSO N.º 758/04

7 – Objetivos

- Permitir desenvolvimento de games em 3D;
- utilizar tecnologias de desenvolvimento de engines mais atuais do mercado;
- introduzir os principais conceitos de computação gráfica;
- utilizar sistemas distribuídos e design envolvidos em games;
- explorar o potencial criativo, desenvolvendo sua habilidade de criação;
- aplicar corretamente as dinâmicas de equipe de desenvolvimento de games;
- utilizar técnicas de áudio e vídeo para games.

8 – Perfil Profissional de Conclusão do Curso

O técnico no Curso em Desenvolvimento de Games do Centro de Educação Profissional HardCore está apto a:

Compreender e aplicar conceitos e princípios de programação para o Desenvolvimento de Games, conhecendo também API gráfica, dominando engines de alto nível e baixo nível, e em paralelo desenvolvendo talento artístico, especialmente em modelagem 3D, texturização e game design, conceituando e operacionalizando os programas para o Desenvolvimento de Games, apresentando aspectos modernos da construção de Games para Computador, e principalmente ser um profissional criativo e competente em sua área de atuação. O profissional terá bons conhecimentos e terá espaço de atuação em todas as áreas do desenvolvimento do jogo, inclusive ser um empreendedor de desenvolvimento de games.

9 – Requisitos de Acesso

O acesso ao curso deverá obedecer aos seguintes critérios:

- Estar matriculado regularmente no Ensino Médio.
- Apresentar certificado de conclusão do Ensino Médio ou equivalente em caso de matrícula exclusiva em Curso profissional.

10 - Plano de Capacitação Docente

A Instituição HCI-Escola Técnica entende que a qualidade da educação oferecida aos seus alunos depende da formação adequada de seu corpo docente. Cresce em toda a sociedade a consciência da necessidade de contar com professores profundamente preparados e bem formados, que possam verdadeiramente auxiliar os alunos na sua busca do conhecimento e no seu crescimento como cidadãos. No entanto, sabe que o professor não pode contar somente com sua formação inicial para bem desempenhar suas tarefas: ele precisa de uma formação continuada, que torne seu trabalho atualizado com as constantes transformações do mundo moderno. Por isso, estabelece o seguinte plano para contribuir com a formação permanente de seu corpo docente.



PROCESSO N.º 758/04

1. O corpo docente será constituído por professores com formação mínima do Ensino Superior em instituição de ensino reconhecida.
2. Na seleção de professores serão preferidos aqueles com experiência na área e/ou com especialização na área.
3. Serão oferecidos aos professores encontros de formação durante as semanas de estudos pedagógicos, realizadas em fevereiro e julho de cada ano.
4. Oferecerá durante o ano aos seus professores ao menos duas palestras com educadores, pesquisadores ou especialistas que possam contribuir para o bom desenvolvimento da proposta pedagógica da instituição e o crescimento profissional do corpo docente.
5. Incentivará seu corpo formativo a participar de cursos e seminários oferecidos por universidade, sindicatos e associações.
6. Compromete-se em oferecer aos professores cursos que sejam de interesse da proposta pedagógica da escola, com o aval do assessor da área de conhecimento ou coordenador do curso.
7. Os professores que apresentarem certificado de conclusão de curso de pós-graduação receberão gratificação diferenciada daqueles que possuem somente curso de graduação.

11 – Critérios de Avaliação da Aprendizagem

A avaliação será diagnóstica, contínua, permanente e cumulativa com finalidade de acompanhar e aperfeiçoar o processo de aprendizagem dos alunos, obedecendo a ordenação e seqüência do ensino, bem como a orientação do currículo.

Como instrumento e técnica de avaliação, serão utilizados testes de aproveitamento orais e escritos, questionários, tarefas específicas, trabalho de criação, observações espontâneas ou dirigidas e discussões.

A avaliação será desenvolvida através de trabalho cooperativo entre Direção, Corpo Docente, Supervisão Pedagógica, Orientação Educacional e Coordenação de Curso / Estágio Supervisionado, com o objetivo de analisar e debater os dados intervenientes na aprendizagem.

O resultado da avaliação será através de competências e habilidades a serem atingidas.

Os resultados da avaliação será expressos através de notas escalas de 0 (zero) a 10 (dez).

No final de cada módulo será calculada a média do módulo através da média aritmética das disciplinas.

O rendimento mínimo exigido pelo Estabelecimento para a promoção é a médio 7,0 (sete vírgula zero) por disciplina.

Os resultados dos módulos serão transcritos pela Secretaria nos documentos escolares e comunicados aos alunos e/ou responsáveis através de instrumentos próprios.

A revisão dos resultados das avaliações poderá ser requerida no prazo de 48 (quarenta e oito) horas a partir da comunicação dos mesmos.



PROCESSO N.º 758/04

12 – Plano de Avaliação do Curso

Na avaliação interna e externa da Instituição, são distribuídos questionários aos professores, funcionários e pais de alunos para sugestões e comentários com vistas à organização e planejamento. Após a análise e estudo, são realizadas reuniões por setores, para realizar a correção e a adequação das questões pertinentes, que foram levantadas.

O principal objetivo dessa avaliação é o acompanhamento das atividades desenvolvidas tendo com parâmetro a Proposta Pedagógica. As questões principais a serem analisadas se referem à verificação das atividades que deram certo, ou que devam ser alteradas para que sejam atingidos os objetivos propostos. Assim sendo, a avaliação tem como finalidade o redirecionamento de objetivos, metas e ações. Essas atividades se referem aos setores pedagógicos e também aos setores administrativos para que a gestão e o gerenciamento da Instituição possa ser otimizado. A direção, presente em todos os momentos, ser responsabiliza por essas atividades e pela implementação das decisões tomadas em conjunto.

13 – Organização Curricular

O currículo está organizado em 3 módulos distribuídos da seguinte maneira:

Módulo I: “Introdução ao Desenvolvimento de Games” que corresponde a 150 horas de formação teórica e prática.

Módulo II: “Projeto e Modelagem de Games” corresponde a 400 horas de formação teórica e prática a serem acompanhadas por mais 80 horas de Estágio obrigatório.

Módulo III: “Programação para o Desenvolvimento de Games” corresponde às 450 horas de formação teórica e prática e será acrescida de mais 120 horas de estágio obrigatório.



ESTADO DO PARANÁ
CONSELHO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO

PROCESSO N.º 758/04

Matriz Curricular



PROCESSO N.º 758/04

14 – Plano de Estágio

A Instituição considera indispensável a realização de estágio obrigatório nas disciplinas profissionalizantes. Poderá ser realizado no próprio Centro, em empresas conveniadas ou que venham a firmar convênios com a Instituição, ou em estabelecimentos da área à escolha do aluno e aprovado pela Instituição, desde que se realize durante o respectivo módulo. As horas de estágio serão determinadas pelo coordenador após análise de desempenho de cada aluno, desde que este detenha o mínimo de 200 horas de estágio já comprovadamente realizadas.

Será obrigatório para assegurar o diploma, o cumprimento de estágio de 80 horas no módulo II e 120 no módulo III num total de 200 horas. O estágio está computado na carga horária total.

15 - Certificação

No final dos módulos I, II e III serão conferidos certificados de qualificação profissional correspondentes a cada módulo:

Módulo I: Auxiliar Introdução ao Desenvolvimento de Games

Módulo II: Auxiliar Projeto e Modelagem de Games

Módulo III: Auxiliar Programação para Desenvolvimento de Games

Na conclusão dos 3 módulos, o cumprimento da carga horária de estágio obrigatório e término do Ensino Médio, será conferido Diploma de Curso Técnico em Desenvolvimento de Games.

16 – Corpo Docente

A relação dos docentes indicados para o Curso consta do ANEXO I deste Parecer.

17 - Recursos Físicos e Materiais

Os recursos físicos e materiais estão descritos às folhas 65 e 66 – CEE.

18 - Comissão Verificadora

Foi emitido Laudo Técnico favorável à autorização de funcionamento do referido Curso, pela Comissão Verificadora constituída pelo Ato Administrativo n.º 433/04 do NRE de Curitiba do qual integrou Técnicos Pedagógicos da SEED e do NRE e o Especialista Peraldo de Oliveira Lima, graduado em Engenharia de Operações, com Especialização em Gestão Empresarial.



PROCESSO N.º 758/04

II – VOTO DA RELATORA

Considerando o exposto e o Parecer n.º 165/04 – DEP/SEED, aprovamos o Plano do Curso Técnico em Desenvolvimento de Games – Área Profissional: Informática, e votamos pela autorização de funcionamento do Curso Técnico, com oferta concomitante ou subsequente ao Ensino Médio, na modalidade de oferta presencial e conseqüente Credenciamento da HCI – Escola Técnica, mantida pelo Centro de Educação Profissional HardCore Ltda.

Encaminhe-se o presente Parecer à Secretaria de Estado da Educação para expedição do Ato Autorizatório com o prazo de validade de 03 (três) anos. (cf.Art.10, Del. n.º 002/00-CEE).

Com o ato autorizatório ficará o Estabelecimento de Ensino credenciado para a oferta de Educação Profissional pelo prazo de 05 (cinco) anos, nos termos dos Artigos 7º e 26, Deliberação 002/00-CEE.

A instituição:

- a) poderá fornecer declaração de frequência e aproveitamento de cada módulo;
- b) poderá expedir Certificados de Qualificação Profissional em Nível Técnico de acordo com o que está definido no Plano de Curso;
- c) deverá exigir a confirmação de autenticidade do Histórico Escolar e do Certificado de Conclusão do Ensino Médio para que o Diploma tenha validade.

Outrossim, os procedimentos didático-pedagógicos apresentados neste Plano de Curso deverão ser incorporados ao Regimento Escolar.

É o Parecer.

CONCLUSÃO DA CÂMARA

A Câmara de Planejamento aprova, por unanimidade, o Voto da Relatora.

Curitiba, 07 de abril de 2005.



PROCESSO N.º 758/04

DECISÃO DO PLENÁRIO

O Plenário do Conselho Estadual de Educação aprovou, por 15 (quinze) votos favoráveis e 3 (três) votos contrários dos Conselheiros Oscar Alves, Glaci Therezinha Zancan e Romeu Gomes de Miranda com declaração de voto do Conselheiro Romeu Gomes de Miranda, a Conclusão da Câmara.

Sala Pe. José de Anchieta, em 08 de abril de 2005.



PROCESSO N.º 758/04

ANEXO I

Estabelecimento: HCI – Escola Técnica

Município: Curitiba

Curso: Técnico em Desenvolvimento de Games

Área Profissional: Informática

Relação De Docentes

NOME	FORMAÇÃO	DISCIPLINA INDICADA
Simone Molv Dalmas Mhr	Ciências Econômicas	- Direção
Nilson César da Silva	- Tecnologia em Artes Gráficas – Modalidade Projeto Gráfico - Especialização em Design de Embalagens	- Coordenação de Estágio
Simone Rodrigues de Lima	- Administração de Empresas - Técnico em Processamento de Dados	- Coordenação do Curso
José Edilson de Melo	- Análise de Sistemas - Especialização em Gestão de Tecnologia de Informação	- Estudo e Tendências do Mercado de Games
Gilvane Carvalho Souza	- Análise de Sistemas	- Empreendedorismo e Plano de Negócios
João Francisco W. A. Pedro	- Engenharia - Curso de Segurança no Trabalho pela CIPA	- Promoção da Saúde e Segurança do Trabalho
Lucília Alencastro	- Arquitetura - Especialização em Web Design	- Princípios de Computação Gráfica e do Design para Games
Rosária de Campos Teixeira	- Enfermagem	- Biossegurança nas Ações de Enfermagem
Maria Cristina Galves	- Comunicação Social - Especialização em Marketing	- Concepção de Modelagem e Criação de Cenários e Personagens
Anderson Marcelo Petchak de Oliveira	- Processamento e Dados	- Produção de Áudio e Vídeo para Games
André Saddock de Sá	- Informática	- Programação e Ferramentas de Autoria
Fabianne Batista Balvedi	- Arquitetura e Urbanismo - Especialização em Computação Gráfica	- Inteligência Artificial em Games
Clóvis Orlando Tomadão	- Informática	- Arquitetura de Angines para Games