

RELATÓRIO DE RECONHECIMENTO DO CURSO DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS DA UNESC (PRESENCIAL)

CRICIÚMA, AGOSTO DE 2017.

FUCRI – FUNDAÇÃO EDUCACIONAL DE CRICIÚMA (mantenedora)

**ADMINISTRAÇÃO SUPERIOR DA UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE –
UNESC**

Reitor

Luciane Bisognin Ceretta

Pró-Reitora de Ensino de Graduação

Indianara Torette Becker

Pró-Reitora de Pós-Graduação, Pesquisa e Extensão

Oscar Montedo

Pró-Reitora de Administração e Finanças

Tiago Rocha Fabris

ORGANIZAÇÃO DO DOCUMENTO

Coordenador do Curso de Tecnologia em Jogos Digitais

Prof. MSc. Paulo João Martins

Núcleo Docente Estruturante - NDE

Ana Claudia Garcia Barbosa
Leila Laís Gonçalves
Luciano Antunes
Paulo João Martins
Rogério Antônio Casagrande

Estrutura do Documento

Thiago Henrique Almino Francisco
Anne Marie Scoss
Débora Furtado dos Santos Bombazar
Jadna Gonçalves Martins

SUMÁRIO

1.	CONTEXTUALIZAÇÃO DA IES	7
1.1.	Dados da Mantenedora.....	7
1.2.	Dados da Mantida.....	7
1.3.	Breve Histórico da Instituição	8
1.4.	Missão Institucional	10
2.	CONTEXTUALIZAÇÃO DO CURSO	11
2.1.	Nome do curso.....	11
2.2.	Nome da mantida.....	11
2.3.	Endereço de funcionamento do curso	11
2.4.	Justificativa para criação/existência do curso, com dados socioeconômicos e socioambientais da região.....	11
2.5.	Relato de como se desenvolve o processo de construção/implantação/consolidação do PPC; 13	
2.6.	Relato sobre a coerência entre o PPC apresentado e os seguintes aspectos: contexto educacional e necessidades locais/regionais, missão da Instituição, DCNs e PDI e perfil do egresso; 13	
2.7.	Descrição das particularidades do PPC que ressaltam a identidade do curso;.....	14
2.8.	Atos legais do Curso.....	15
2.9.	Número de vagas autorizadas.....	15
2.10.	Turnos de funcionamento do curso	16
2.11.	Carga horária total do curso	16
2.12.	Tempo mínimo e máximo para integralização	16
2.13.	Perfil do (a) coordenador (a) do curso.....	16
2.14.	Composição, titulação, regime de trabalho e permanência sem interrupção dos integrantes do Núcleo Docente Estruturante – NDE.....	16
2.15.	Tempo médio de permanência do corpo docente no curso.	17
2.16.	Disciplinas ofertadas no curso em língua estrangeira	17
2.17.	Informações quantitativas do Curso.....	17
2.18.	Descrição de políticas de direitos humanos, desenvolvidas no curso, que tratam da equidade e diversidade de gênero e do combate à violência contra a mulher (Lei N° 11.340, de 7 de agosto de 2006).....	18
3.	DIMENSÕES	19

3.1.	Dimensão 1: Organização Didático-Pedagógica.....	19
3.1.1.	Contexto educacional.	19
3.1.2.	Políticas institucionais no âmbito do curso.	20
3.1.3.	Objetivos do curso.....	22
3.1.4.	Perfil profissional do egresso.	22
3.1.5.	Estrutura curricular.....	24
3.1.6.	Conteúdos curriculares.	27
3.1.7.	Metodologia.....	31
3.1.8.	Atividades complementares	32
3.1.9.	Apoio ao Discente.	35
3.1.10.	Ações decorrentes dos processos de avaliação do curso.....	37
3.1.11.	Atividades de tutoria.	38
3.1.12.	Tecnologias de Informação e Comunicação – TIC - no processo ensino-aprendizagem.....	39
3.1.13.	Material Didático-Institucional.	40
3.1.14.	Mecanismos de interação entre docentes, tutores e estudantes.	41
3.1.15.	Procedimentos de avaliação dos processos de ensino-aprendizagem.	42
3.1.16.	Número de vagas	43
3.2.	Dimensão 2: corpo docente e tutorial.....	43
3.2.1.	Atuação do Núcleo Docente Estruturante – NDE.	43
3.2.2.	Atuação do (a) Coordenador (a).....	46
3.2.3.	Experiência profissional, de magistério superior e de gestão acadêmica do (a) coordenador (a).....	48
3.2.4.	Regime de trabalho do (a) coordenador (a) do curso.	48
3.2.5.	Carga horária de coordenação de curso.....	48
3.2.6.	Titulação do corpo docente do curso.....	48
3.2.7.	Titulação do corpo docente do curso – percentual de doutores.	49
3.2.8.	Regime de trabalho do corpo docente do curso.	49
3.2.9.	Experiência profissional do corpo docente.	49
3.2.10.	Experiência de magistério superior do corpo docente.....	50
3.2.11.	Tempo de vínculo ininterrupto do docente com o curso	50
3.2.12.	Nome docente versus disciplina ministrada	51
3.2.13.	Relação entre o número de docentes e o número de vagas.	53
3.2.14.	Funcionamento do colegiado de curso ou equivalente.....	53

3.2.15. Produção científica, cultural, artística ou tecnológica.....	54
3.2.16. Titulação e formação	55
3.2.17. Experiência do corpo de tutores em educação a distância	55
3.2.18. Relação docentes e tutores – presenciais e a distância – por estudante	55
3.3. Dimensão 3: Infraestrutura	55
3.3.1. Gabinetes de trabalho para professores Tempo Integral - TI.	55
3.3.2. Espaço de trabalho para coordenação do curso e serviços acadêmicos.	56
3.3.3. Sala de professores.	56
3.3.4. Salas de aula	57
3.3.5. Acesso dos alunos a equipamentos de informática.	57
3.3.6. Bibliografia básica.....	58
3.3.7. Bibliografia complementar.....	58
3.3.8. Periódicos especializados.....	58
3.3.9. Laboratórios didáticos especializados: quantidade.	61
3.3.10. Laboratórios didáticos especializados: qualidade	63
3.4. Requisitos legais e normativos – Na coluna descrição/justificativa, apresentar a informação em até 8.000 caracteres com espaço para dispositivo legal.	64
REFERÊNCIAS	66

1. CONTEXTUALIZAÇÃO DA IES

1.1. Dados da Mantenedora

- Nome: Fundação Educacional de Criciúma – FUCRI.
- Data de Criação: 22/06/1968.
- CNPJ n.: 83.661.074/0001-04.
- Endereço: Avenida Universitária, nº 1105 – Bairro Universitário.
- Base Legal: Estatuto registrado no 1º ofício de registro civil das pessoas naturais, títulos e documentos e de pessoas jurídicas - cartório Almada Fernandes, registro n. 03509 em 29/01/2009, no livro A-00030, folha 102.
- Alvará de funcionamento código de controle D8200S8084JX0- Prefeitura Municipal de Criciúma- Secretaria da Fazenda.
- Utilidade Pública Municipal: Lei n. 725, de 28 de maio de 1969 – Criciúma – SC.
- Utilidade Pública Estadual: Certidão datada de 18 de setembro de 2015, em conformidade com as Leis 16.038 (03.07.2013), e 15.125 (19.01.2010).

1.2. Dados da Mantida

- Nome: Universidade do Extremo Sul Catarinense – UNESC.
- Endereço: Avenida Universitária, nº 1105 – Bairro Universitário. CX. nº 3167. CEP – 88.806-000 – Criciúma - SC.
- Telefones: (48) 3431-2565. Fax: (48) 3431-2750. Site: <http://www.unesc.net>
- Base Legal: Estatuto registrado no 1º ofício de registro civil das pessoas naturais, títulos e documentos e de pessoas jurídicas - Cartório Almada Fernandes, registro n. 02678 em 25/04/2007, no livro A-00027, folha 171.
- Reconhecimento como Universidade: Resolução n. 35/97/CEE-SC, de 16/10/1997, e Parecer 133/97/CEE-SC, de 17/06/1997, publicados no Diário Oficial do Estado de Santa Catarina n. 13.795, de 04/11/1997.
- Renovação de Credenciamento da UNESC por Avaliação Externa: Resolução n. 052/2010/CEE-SC, de 28 de setembro de 2010, e Parecer n. 187 do CEE-SC da Comissão de Educação Superior – CEDS, publicado no Diário Oficial do Estado de Santa Catarina – Decreto n. 3.676 de dezembro de 2010, n. 18.981, página 05.
- Credenciamento para Oferta de Cursos Superiores na Modalidade a Distância: Portaria n. 45, de 22 de JANEIRO de 2013, publicado no Diário Oficial da União, Seção 1, de 23 de Janeiro de 2013.

- Qualifica como Instituição Comunitária de Educação Superior (ICES) a Universidade do Extremo Sul Catarinense - UNESC: Portaria nº 635, de 30 de outubro de 2014, publicado no Diário Oficial da União nº 211, Seção 1, 31 de outubro de 2014.

1.3. Breve Histórico da Instituição

A Fundação Educacional de Criciúma (FUCRI) foi instituída pelo Poder Público Municipal, concretizando um desejo que nasceu da participação comunitária na busca coletiva pelo atendimento às necessidades regionais.

A primeira escola de ensino superior criada em 1970 foi a Faculdade de Ciências e Educação de Criciúma (FACIECRI) e, nos anos seguintes, criaram-se as Escolas Superiores de: Educação Física e Desportos (ESEDE), em 1974; Tecnologia (ESTEC), em 1975; e Ciências Contábeis e Administrativas (ESCCA), também em 1975.

Em 1987, a FUCRI reavaliou suas finalidades e, com ampla mobilização, obteve a aprovação de mudanças em sua estrutura organizacional, garantindo a autonomia na escolha de seus dirigentes maiores, até então indicados pelo Poder Público Municipal.

A conquista da UNIFACRI, União das Faculdades de Criciúma, em 1991, com regimento aprovado pelo Parecer nº 256/91, de 24/09/91, do Conselho Estadual de Educação, foi marco de significância fundamental na vida da Instituição e da região Sul catarinense.

O processo de discussões internas sobre as formas de agrupar os cursos então existentes, de modo a criar uma estrutura pré-universitária, foi vivenciado por mais de três anos, e permitiu à Instituição avançar em direção a uma visão mais ampla quanto à função do Ensino Superior e, principalmente, com relação à sua inserção na comunidade externa.

A administração única e centralizada para a FUCRI (Mantenedora) UNIFACRI (Mantida) foi uma conquista, pois possibilitou eliminar, na prática, a superposição de poderes, delegando aos órgãos colegiados papel de maior relevância na execução da vida institucional. Garantida essa etapa, iniciou-se a caminhada rumo à Universidade.

Seguindo ao encontro dos objetivos a que se propunha, a Instituição alcança uma etapa importante dessa caminhada em 1993, quando o Conselho Federal de Educação aprova o processo de Carta-Consulta para a transformação da UNIFACRI em Universidade, pela via do reconhecimento, e delega competência ao Conselho Estadual de Educação, que, pela Portaria nº 04/93, constituiu a Comissão Especial de Acompanhamento.

Esse processo de avaliação e acompanhamento, que perdurou por quatro anos, foi concluído em 17 de junho de 1997, em sessão plenária do CEE-SC, que aprovou por unanimidade as conclusões apresentadas pelo conselheiro relator, as quais foram acompanhadas unanimemente pela Comissão de Ensino Superior.

Assim, pela Resolução nº 35/97/CEE/SC, datada de 16 de outubro de 1997 e publicada no Diário Oficial de Santa Catarina, nº 13.795, de 04/11/97, a Universidade do Extremo Sul Catarinense - UNESC foi reconhecida com o *campus* de Criciúma, tendo como finalidade a produção, preservação e disseminação do conhecimento por meio de ações voltadas ao ensino, à pesquisa e à extensão.

A UNESC, reconhecida como Universidade Comunitária, foi, então, expandindo sua atuação e suas ações com novos cursos de graduação e pós-graduação, nas diferentes modalidades e áreas, articulados, evidentemente, com a pesquisa e a extensão, direcionando todos os seus esforços para empreender e disseminar outras ações, programas e projetos que concretizassem sua finalidade, seus objetivos e sua Missão como Universidade do Extremo Sul Catarinense.

O fato de a UNESC estar inserida em uma região altamente degradada, principalmente pela mineração de carvão, em decorrência da forma desenfreada e desvinculada da preservação ambiental com que extraímos da terra a riqueza que nos sustentou por um longo tempo, foi fator decisivo na definição de sua Missão na época: “Promover o desenvolvimento regional para melhorar a qualidade do ambiente de vida”. Tomando-a como sua principal motivação, a Universidade pretende dirigir todas as ações que realiza ou venha a realizar, transformando-se e contribuindo para transformar a realidade que extrapola seus muros.

Ainda que concebida há mais de uma década, foi somente após o processo de transformação em Universidade, em 1997, que a Missão da UNESC foi elaborada e divulgada. Resultou de um processo interativo, em que foram discutidos princípios e concepções sócio educacionais e de esforços coletivos. Contou-se, para isso, com a efetiva participação de diretores, coordenadores, professores e acadêmicos de diversas áreas.

Com o objetivo de aperfeiçoar sempre mais suas atividades em prol de maiores conquistas na concretização de sua Missão e finalidades, em 2006 foi elaborada e implementada uma nova estrutura administrativa na UNESC, operacionalizando uma proposta que foi discutida coletivamente e alicerçada em dois princípios fundamentais:

1) Excelência nas atividades de ensino, pesquisa e extensão: entendida como qualidade superior, devendo ser priorizada a partir dos objetivos e metas estabelecidas no Projeto Pedagógico Institucional, Planejamento Estratégico, entre outros.

2) Gestão compartilhada, participativa e descentralizada, permitindo que a comunidade acadêmica esteja mais envolvida nas decisões institucionais, e que as várias instâncias executivas ou acadêmicas possam ter uma maior autonomia dentro dos limites de sua competência.

Além desses dois eixos do programa de gestão, entendeu-se que deveriam ficar garantidos, na forma e na concepção estrutural, alguns princípios básicos em relação às decisões acadêmicas e administrativas, ao equilíbrio entre ensino, pesquisa e extensão e à prevalência do Acadêmico sobre o Administrativo de forma sustentável.

Dentro desses princípios sua Missão foi rediscutida e reformulada: **“Promover, por meio do ensino, da pesquisa e extensão, o desenvolvimento regional para melhorar a qualidade do ambiente de vida”**.

Esta é a direção preconizada para todas as atividades (ensino, pesquisa, extensão e gestão)¹ desenvolvidas pela Universidade, por meio de:

- 53 cursos de graduação: 30 bacharelados, 12 Licenciaturas e 11 tecnológicos (10 presenciais e 01 na modalidade a distância), atendendo 10.727 acadêmicos;
- 18 cursos de pós-graduação lato sensu em diversas áreas, com 950 estudantes;
- 62 cursos de extensão, aproximadamente;
- 06 mestrados e 02 doutorados, com 195 mestrandos e 78 doutorandos;
- 327 estudantes dos ensinos fundamental e médio no Colégio Unesc;
- 698 docentes e 663 técnico-administrativos, totalizando 1.361 colaboradores.

1.4. Missão Institucional

A UNESC definiu sua missão há mais de uma década e, embora tenha sofrido alteração em sua redação, em nada mudou seu princípio e direção. Durante esse tempo, tem mobilizado esforços, no sentido de concretizar seus ideais por meio de ampla discussão coletiva e integrada, atendendo, assim, às legislações nacional, estadual e institucional.

É por meio da Missão que a organização expressará a sua razão de ser evidenciando os seus propósitos atuais e futuros ancorados em dados e informações estratégicas. A Missão da UNESC é:

“Educar, por meio do ensino, pesquisa e extensão, para promover a qualidade e a sustentabilidade do ambiente de vida”.

¹ Dados de 2016/1.

2. CONTEXTUALIZAÇÃO DO CURSO

2.1. Nome do curso

Tecnologia em Jogos Digitais

2.2. Nome da mantida

Universidade do Extremo Sul Catarinense – UNESC (Código 482).

2.3. Endereço de funcionamento do curso

Avenida Universitária, nº 1105 – Bairro Universitário. CX. nº 3167. CEP – 88.806-000 – Criciúma - SC.

2.4. Justificativa para criação/existência do curso, com dados socioeconômicos e socioambientais da região.

A atividade econômica do município e da região é diversificada, com destaque para as indústrias cerâmicas, plástico, metal-mecânica e o extrativismo mineral. A cidade de Criciúma entrou para um período de modernização e diversificação econômica.

A evolução do setor industrial na cidade gerou a necessidade do desenvolvimento do setor de Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC), as empresas criaram seus núcleos de TICs fornecendo capacitação aos seus funcionários, outras empresas de desenvolvimento de Software começaram a se destacar na região, e a demanda por profissionais capacitados foi necessária. O estado de Santa Catarina destaca-se nacionalmente em desenvolvimento tecnológico. Um programa criado pelo Governo do Estado, por meio da Secretaria de Desenvolvimento Econômico Sustentável (SDS), identifica o segmento de TIC como um dos motores de uma nova economia.

Os jogos eletrônicos, além de serem um mercado mais rentável que o milionário mercado de produção cinematográfica, é uma proposta lúdica de considerável influência na atual cultura. Possuem diversas aplicações: educação, treinamentos empresariais (cujo programa DESAFIO SEBRAE serve como um grande exemplo), entretenimento, formação de comportamento e opinião (como exemplo temos os jogos financiados pelo governo dos EUA visando aumentar o sentimento de patriotismo e o número de alistamentos), integração social e outras.

Este mercado demanda pesquisas científicas, tanto nas áreas tecnológicas quanto em áreas comportamentais. Além disso demanda virtudes empreendedoras e profissionais com habilidades técnicas, capacidade de trabalho em equipe, de integração de

FUCRI – FUNDAÇÃO EDUCACIONAL DE CRICIÚMA (mantenedora)

conhecimentos multidisciplinares e de acompanhar tendências culturais de diversas sociedades.

O curso de Tecnologia em Jogos Digitais foi pensado como potencializador do perfil profissional técnico, integrador e globalizado, necessário a este mercado, ainda bastante carente de centros de formação no Brasil.

Com a existência do curso de Tecnologia em Jogos Digitais na Unesc, será possível gerar mão de obra especializada local para as empresas responsáveis pelo desenvolvimento da região, e para empresas no eixo de Florianópolis a Porto Alegre, bem como colocar um profissional empreendedor no fomento de empresas das mais variadas no ramo de jogos (games).

Outro fator motivador para a criação deste curso é a posição privilegiada desta região, que se encontra entre dois dos maiores pólos do mercado de jogos brasileiro: Florianópolis e Porto Alegre. Esta vantagem geográfica traz consigo dois benefícios: oportunidade para egressos em mercados próximos e a possibilidade de atividades empreendedoras, tendo em vista que está sendo formada demanda na região e que a produção de jogos envolve etapas muitas vezes terceirizadas pelos fabricantes (como a edição de trilhas sonoras, trabalhos de arte, migração para plataformas móveis, traduções e outros).

A procura por educação em games cresceu motivada, pelo aumento do mercado de jogos digitais, pela maior facilidade em se produzir games hoje – que podem ser distribuídos para plataformas mais acessíveis como redes sociais, celulares e tablets –, e pelo acesso ao conhecimento e à tecnologia necessários para o seu desenvolvimento pela Internet. Na região de Criciúma, existe uma demanda reprimida, e onde pelo fato de que não existia o curso, muitos acadêmicos, optavam por Ciência da Computação, ou Artes Visuais. Com a implantação do curso, muitos acadêmicos, tem procurado se inserir neste contexto, o horário do curso, hoje sendo matutino, acaba sendo ainda um problema, pois os acadêmicos na atual situação econômica do país necessitam trabalhar, para custear seus estudos. Assim, esta sendo feito um estudo de transferência de turno.

A aplicação de *games* atualmente está, além da diversão, na inovação de negócios, na educação, no aprofundamento de conhecimento e no aumento do envolvimento dos funcionários nas empresas, portanto o crescimento desse mercado é contínuo. A Unesc, antecipando-se a esses novos rumos da tecnologia cria o curso de Tecnologia em Jogos Digitais.

Muitas são as carreiras que tem papel preponderante no desenvolvimento de um país. A indústria de jogos eletrônicos mantém, atualmente, mais de cinco mil profissionais

empregados no país. Em 2008, a realidade era outra, e o número era somente 560, de acordo com dados da Associação Brasileira das Empresas Desenvolvedora de Jogos Digitais (Abragames). A evolução do setor em tão pouco tempo deve-se a crescentes investimentos na tecnologia e um aumento no consumo da cultura digital, dizem especialistas. A formação do Tecnólogo em Jogos Digitais deve ter um acompanhamento contínuo visando manter os objetivos estabelecidos nos projetos pedagógicos. Espera-se que os egressos do curso tenham os perfis, competências, habilidades e as atitudes estabelecidos pelas Instituições. A formação de recursos humanos com qualidade é uma pré-condição necessária ao desenvolvimento econômico em bases sustentáveis.

2.5. Relato de como se desenvolve o processo de construção/implantação/consolidação do PPC;

O projeto pedagógico do curso tem papel fundamental, pois relata as ações e/ou necessidades do curso com constante avaliação do desempenho dos seus atores. Deve passar por constante revisão, o que leva a reflexão quanto aos desafios apresentados. A cada dois anos os seus atores são incentivados a participar desse processo. Portanto a revisão do PPC será feita bianualmente.

Os docentes participam da construção do Projeto Pedagógico por meio das convocações realizadas para as reuniões de colegiado onde todos os aspectos relativos às ações e as decisões a serem desenvolvidas são discutidas de forma ampla por todos.

Os professores participantes do NDE – Núcleo Estruturante Docente dão suporte à gestão do curso no sentido de ratificar as decisões que são tomadas a partir do amplo debate desenvolvido em torno do Projeto Pedagógico do Curso.

Os acadêmicos tem sua participação por meio dos representantes de turma que participam de reuniões de colegiado.

2.6. Relato sobre a coerência entre o PPC apresentado e os seguintes aspectos: contexto educacional e necessidades locais, missão da Instituição, DCNs e PDI e perfil do egresso;

A Unesc tem como missão "educar, por meio do ensino, pesquisa e extensão, para promover a qualidade e a sustentabilidade do ambiente de vida".

A visão de futuro é "Ser reconhecida como uma Universidade Comunitária, de excelência na formação profissional e ética do cidadão, na produção de conhecimentos científicos e tecnológicos, com compromisso sócio-ambiental". O curso de Tecnologia em

FUCRI – FUNDAÇÃO EDUCACIONAL DE CRICIÚMA (mantenedora)

Jogos Digitais teve seu projeto baseado na aproximação com a sociedade regional, e inserção dos acadêmicos, nos mais diversos ambientes, tanto de criação, animação, e desenvolvimento de jogos digitais. Pensando na crescente procura por profissionais desta área em toda a região. E nos eixos de Florianópolis(SC) e Porto Alegre(RS). De acordo com as políticas de Ensino de Graduação da UNESC e comprometido com as orientações das Diretrizes Curriculares Nacionais relativas aos princípios que norteiam a organização dos currículos dos cursos de graduação, o profissional do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais deverá desenvolver as seguintes competências e habilidades:

- Desenvolver programas de computador e sistemas para Jogos em diferentes plataformas;

- Atuar no mercado de trabalho desenvolvendo Jogos para diversas plataformas computacionais;

- Projetar e planejar todas as etapas de criação de um Jogo Digital, do roteiro, da concepção dos personagens às estratégias e seu desenvolvimento;

- Modelar, especificar, implementar, implantar e validar projetos de Jogos Digitais;

- Utilizar as mais modernas tecnologias e técnicas de desenvolvimento de Jogos visando produtos de software de qualidade;

- Compreender as áreas do processamento gráfico como computação gráfica, processamento de imagens, realidade virtual, interfaces e visão computacional;

- Participar de equipes multidisciplinares para desenvolvimento de projetos de Jogos Digitais;

- Ter visão empreendedora de negócio, compreendendo a diversidade encontrada no mercado de Jogos Digitais;

- Possuir responsabilidade social, justiça e ética profissional;

- Ter uma visão crítica e consciente do impacto de sua atuação profissional na sociedade.

2.7. Descrição das particularidades do PPC que ressaltam a identidade do curso;

Os princípios apresentados no Projeto Pedagógico para o curso de Tecnologia em Jogos Digitais estão em sintonia com os objetivos e propostas do Projeto Político Institucional (PPI) e PDI (Projeto de Desenvolvimento Institucional) da Universidade do Extremo Sul Catarinense (UNESC). O PPI da UNESC, por sua vez, se fundamentou na Política Nacional de Graduação, no Plano Nacional de Extensão, no Plano Nacional de Pós-Graduação e nas Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN's) para o estabelecimento de

planos, programas e projetos de pesquisas científicas, produção artística e atividades de extensão (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Brasileira – 9.394/96 LDB – art. 53).

- Dessa forma, propomos a articulação de um Projeto Pedagógico, que não seja operado na superficialidade, mas que atenda às demandas atuais do campo da dos jogos envolvendo os eixos de formação do profissional, da crítica e curadoria, pressupondo um entrelaçamento com a missão da UNESC **“Educar, por meio do ensino, pesquisa e extensão, para promover a qualidade e a sustentabilidade do ambiente de vida.”** Como ressaltava Celso Vasconcellos (1995), o projeto pedagógico deve ser compreendido como um instrumento e processo de organização do curso². É neste processo que passa a ter sentido a discussão em consenso ou dissenso para o estabelecimento de critérios relacionados às concepções de criação e produção de games, garantindo-se a diversidade como fundamento atualizado para o contexto de ensino/aprendizagem em no âmbito dos jogos articulando e refletindo sobre o ensinar a produzir jogos e área técnica do desenvolvimento neste campo de atuação. O Curso de Tecnologia em Jogos Digitais procura formar profissionais para atuarem na criação e no desenvolvimento de jogos digitais em todas as suas fases: - Formar profissionais capacitados a desenvolver programas de computador e sistemas para jogos em diferentes plataformas computacionais; - Formar profissionais éticos com visão crítica e consciente de seu papel na sociedade; - suprir as demandas do mercado e de organizações diversas por profissionais capacitados a atuarem na área de produção e desenvolvimento de jogos digitais; - Conscientizar o futuro profissional a acompanhar o desenvolvimento da tecnologia e aplicar na área de Jogos Digitais;

O curso de Tecnologia de Jogos Digitais, atua na formação dos futuros profissionais, com a utilização e integração das Engines, hoje utiliza-se a Construct 2 e Unity 3D.

2.8. Atos legais do Curso

O Curso de Tecnologia em Jogos Digitais foi criado por ato oficial que autorizou o seu funcionamento conforme a Resolução Resolução/CONSU/UNESC nº 04/2014 (27.03.2014)

2.9. Número de vagas autorizadas

80 vagas

² VASCONCELLOS, Celso. **Coordenação do trabalho pedagógico:** do projeto político pedagógico ao cotidiano da sala de aula. Coleção cadernos pedagógicos do Libertad. 1995.

FUCRI – FUNDAÇÃO EDUCACIONAL DE CRICIÚMA (mantenedora)

2.10. Turnos de funcionamento do curso

Matutino

2.11. Carga horária total do curso

2000 horas

2.12. Tempo mínimo e máximo para integralização

Mínimo de dois anos e meio e máximo de cinco anos.

2.13. Perfil do (a) coordenador (a) do curso

O coordenador do curso, Paulo João Martins é graduado em Ciência da Computação pela Universidade de Passo Fundo (1991) e mestre em Ciência da Computação pela Universidade Federal de Santa Catarina (2002) possui regime de trabalho de Tempo Integral, leciona nesta Universidade desde 2000. É professor universitário desde 1991, em diversas universidades. UNIJUÍ (Ijuí – RS), Universidade Franciscana (Santa Maria – RS), UPF (Passo Fundo – RS), UNISUL (Tubarão e Araranguá – SC) e SATC (Criciúma – SC).

2.14. Composição, titulação, regime de trabalho e permanência sem interrupção dos integrantes do Núcleo Docente Estruturante – NDE.

De acordo com a Resolução n. 03/2010 da Câmara de Ensino de Graduação, o Núcleo Docente Estruturante é o órgão consultivo responsável pela concepção, implementação e atualização do Projeto Pedagógico dos cursos de graduação da UNESC. Dentre as atribuições do NDE do curso de Tecnologia em Jogos Digitais estão:

- a. Assessorar a coordenação do curso nos processos de criação, atualização, execução e avaliação do Projeto pedagógico de Curso – PPC, de modo participativo;
- b. Desenvolver atividades de natureza acadêmica integradas e necessárias à melhoria da qualidade de ensino e bom conceito no ENADE;
- c. Propor ações que articulem ensino, pesquisa e extensão;
- d. Zelar pelo cumprimento das Diretrizes Curriculares Nacionais para os Cursos de Graduação.
- e. Contribuir na consolidação do perfil profissional do egresso.

Os membros do NDE do curso de Tecnologia em Jogos Digitais reúnem-se mensalmente, durante um período de quatro horas ou em uma frequência maior conforme as necessidades do curso. Composto pelos seguintes professores:

Professor	Cargo NDE	Titulação	Regime de Trabalho	Tempo de permanência
Paulo João Martins	Presidente NDE – Coordenador do Curso	Mestre	Integral	Desde a criação do curso
Ana Claudia Garcia Barbosa	Componente NDE	Mestre	Integral	Desde a criação do curso
Leila Laís Gonçalves	Componente NDE	Mestre	Parcial	Desde a criação do curso
Luciano Antunes	Componente NDE	Mestre	Integral	Desde a criação do curso
Rogério Antonio Casagrande	Componente NDE	Mestre	Integral	Desde a criação do curso

2.15. Tempo médio de permanência do corpo docente no curso.

O curso está em fase de implantação, os professores estão no curso desde o momento do início da disciplina que ministra.

2.16. Disciplinas ofertadas no curso em língua estrangeira

A disciplina de Inglês é ofertada como optativa, a universidade possui um centro de Idiomas que oferece cursos a varias necessidades.

2.17. Informações quantitativas do Curso

Informações relacionadas ao quantitativo anual do corpo discente desde a criação do curso:

Programas	Número de Beneficiados no Curso		
	2015	2016	2017
Discentes Ingressantes	19	28	17
Discentes Matriculados	19	41	43
Discentes Concluintes	0	0	10
Discentes Estrangeiros	0	0	0
Discentes Matriculados em Estágio Supervisionado	0	0	0
Discentes Matriculados em Trabalho de Conclusão	0	0	10

Discentes Participantes de Projetos de Pesquisa	0	2	2
Discentes contemplados com Ciência Sem Fronteiras	0	0	0
Discentes participantes de Projetos de Extensão	0	0	0
Fundo de Financiamento Estudantil (FIES)	3	4	4
Programa Universidade para Todos (PROUNI)	0	6	7
PIBIC ações Afirmativas, Bolsa de Iniciação Científica (IC)	0	2	2
Bolsas de Balcão do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq)	0	0	0
Artigo 170	1	1	1
PIC 170	0	3	3
Nossa Bolsa	2	2	2
FUMDES	1	1	1

2.18. Descrição de políticas de direitos humanos, desenvolvidas no curso, que tratam da equidade e diversidade de gênero e do combate à violência contra a mulher (Lei N° 11.340, de 7 de agosto de 2006).

O Curso de Tecnologia em Jogos Digitais, procura juntamente com o NDE e colegiado do curso, estimular os professores e futuros profissionais da área, a realizar o desenvolvimento de jogos, que procurem respeitar a Lei nº 11.340, de 7 de agosto de 2006. A Unesc, possui a discussão da igualdade de gêneros, na sua política institucional, e o curso cumpre com a diretrizes apresentadas, tanto pela universidade, bem como todos os órgãos colegiados que a mesmo esta vinculado. Cria mecanismos para coibir a violência doméstica e familiar contra a mulher, nos termos do § 8º do art. 226 da Constituição Federal, da Convenção sobre a Eliminação de Todas as Formas de Discriminação contra as Mulheres e da Convenção Interamericana para Prevenir, Punir e Erradicar a Violência contra a Mulher; dispõe sobre a criação dos Juizados de Violência Doméstica e Familiar contra a Mulher; altera o Código de Processo Penal, o Código Penal e a Lei de Execução Penal; e dá outras providências.

3. DIMENSÕES

3.1. Dimensão 1: Organização Didático-Pedagógica

3.1.1.Contexto educacional.

Segundo o Marco Situacional (Projeto Pedagógico Institucional da UNESC), estamos vivendo um tempo de muitas turbulências, em que valores são confundidos, interesses pessoais são negociados e sobrepõem-se à necessidade do coletivo. Tal situação contribui para o aumento da violência, da ganância e da falta de humanidade. A sociedade está organizada de tal forma que não há estrutura adequada para a construção do cidadão consciente - crítico.

A educação é afetada por estes valores no sentido de contemplar a necessidade de aumento do índice de escolaridade e redução do analfabetismo, o que não prioriza a qualidade do processo.

Neste aspecto verifica-se que os objetivos de resgate da cidadania e melhoria da qualidade de vida não são alcançados. A educação deve ser direito de todos os cidadãos. Para que seja possível modificar a realidade da sociedade no âmbito regional, é necessário que estas questões sejam discutidas no meio acadêmico.

Não é a sociedade que deve transformar a educação e sim, a educação deve buscar atingir o objetivo de transformar a sociedade melhorando a qualidade de vida de seus cidadãos.

As atividades no curso de Tecnologia em Jogos Digitais são planejadas com o objetivo de promover a emancipação dos indivíduos na sociedade. Por essa emancipação entende-se que economicamente contribuirão para o desenvolvimento da região visto que é um segmento a ser explorado. Socialmente poderão contribuir com seu conhecimento para estimular e inserir, por meio de jogos eletrônicos, todas as diversidades da sociedade.

A camada jovem da sociedade possui formas diferentes de assimilar o conhecimento do que suas gerações anteriores. Estima-se que por meio de jogos digitais o dialogo no processo ensino aprendizagem se fortaleça. Nas empresas, muitas experiências positivas de crescimento são estimuladas por jogos.

Neste contexto, percebe-se a importância da Educação para a mudança da sociedade visto que a partir do conhecimento, torna-se possível construir um mundo mais humano e justo para todos.

Em especial, pretende-se atuar sobre as questões políticas e ambientais, tendo-se uma visão histórica e prospectiva, centrada nos aspectos socioeconômicos e culturais,

FUCRI – FUNDAÇÃO EDUCACIONAL DE CRICIUMA (mantenedora)

revelando consciência das implicações econômicas, sociais, antropológicas, ambientais, quanto estéticas e éticas da atividade dos jogos digitais, e assim promover o pensamento crítico e criativo, tanto para perceber os problemas regionais quanto para provocar inovações.

3.1.2. Políticas institucionais no âmbito do curso.

Na UNESC, conforme Políticas de Ensino, o ensino representa um processo pedagógico interativo e intencional, no qual professores e alunos devem corresponsabilizar-se com as questões do processo de ensino e da aprendizagem, bem como com os valores humanos essenciais como o respeito, a solidariedade e a ética.

O processo ensino-aprendizagem deve integrar a pesquisa e a extensão como princípio pedagógico, promovendo a indissociabilidade. A Instituição, seguindo os princípios estabelecidos na Constituição Federal e na LDB, prevê, em seu Estatuto, Art. 40, a indissociabilidade entre Ensino, Pesquisa e Extensão: “[...] como processo e prática educativa, cultural e científica, viabilizando a relação transformadora entre a UNESC e a sociedade e o retorno da aplicação desses aprendizados para a melhoria da prática acadêmica de alunos e professores”.

Para atingir essa finalidade o ensino na graduação deve buscar a formação de profissionais com competência técnica e habilidades, capazes de preservar o conhecimento acumulado e de construir novos conhecimentos por meio do ensino, da pesquisa e da extensão.

Cabe as instituições de Ensino Superior, a tarefa de formação dos acadêmicos o mais consistente possível para os indivíduos que tem essa oportunidade de preparar-se para os desafios de um mercado de trabalho cada vez mais exigente e imprevisível.

No Brasil, assim como em todo o mundo o nível exigido para os profissionais formados no ensino superior tem sido cada vez mais alto em virtude da variabilidade gerada pelas inovações e pelo progresso tecnológico.

Sabendo que a formação superior é um importante instrumento para a melhoria da qualidade socioeconômica do indivíduo, e, considerando que somente uma pequena parcela da população chega à universidade, é notório a necessidade de ampliação da oferta de vagas e de facilidades de acesso, para que este possa adquirir as habilidades necessárias à competitividade do mercado globalizado, exercitando a cidadania.

Superando as barreiras que impedem o acesso de muitos a educação, principalmente de nível superior, uma nação consegue contribuir para o progresso e para o bem estar social.

No Curso de Tecnologia em Jogos Digitais o ensino, pesquisa e extensão tem tratamento equivalente e igualdade nas ações, formando um ciclo onde a pesquisa aprimora e produz novos conhecimentos que são difundidos pelo ensino e pela extensão, de maneira que as três atividades tornam-se complementares e interdependentes, atuando de forma sistêmica.

Nas atividades de extensão, dialoga com a comunidade, ao comunicar-se com a realidade local, regional ou nacional, coletando dados e informações e realizando estudos, tendo a possibilidade de aprender com ela e constantemente rever sua própria estrutura, seus currículos e suas ações. As atividades de extensão no Curso são incentivadas, principalmente na participação dos docentes nos editais internos por meio da UNACET Unidade Acadêmica de Ciências, Engenharias e Tecnologia, com a participação dos alunos como bolsistas de extensão ou voluntários.

O Curso trabalha no sentido de disseminar o interesse pelo ensino por meio da prática que contemple a reflexão e a resolução de situações complexas. Entre as ferramentas que compõe a prática do ensino podem ser citadas as atividades disciplinares e interdisciplinares, as atividades extracurriculares, os projetos de extensão que defrontam o educando com a realidade do mercado e a participação nos Programas de Iniciação Científica e Programas de Ações Comunitárias.

As atividades de pesquisa no Curso são desenvolvidas por meio da participação ativa e constante de educadores e educandos nos programas de iniciação científica da IES conforme edital 06/2010 que contempla os critérios gerais de seleção e de distribuição das bolsas de iniciação científica.

As políticas de Extensão da UNESC estão de acordo com Resolução nº 12/2015/CONSU. O Curso preocupa-se em oferecer aos acadêmicos oportunidades de participação em atividades de cunho social e profissional, como campanhas para a doação de roupas e alimentos para comunidades carentes, projetos desenvolvidos em parcerias com organizações privadas para aprimoramento de técnicas e desenvolvimento das habilidades profissionais.

A articulação entre ensino, pesquisa e extensão deve dar-se a partir da aplicação dos conhecimentos desenvolvidos em sala de aula nos projetos de pesquisa propostos pelos educadores que podem estar vinculados aos programas de iniciação científica ou projetos de extensão.

O Curso também atua em atividades de pesquisa, proporcionando com isso a produção do saber, formação acadêmica e profissional, e a transferência do conhecimento. Os docentes do curso, principalmente os atuantes nas disciplinas de caráter específico, participam de projetos de pesquisa por meio de editais internos e externos à instituição. Em diversos projetos desenvolvidos pelos docentes da instituição há a participação de alunos do curso, como bolsistas de Iniciação Científica, e atuam em articulação a outros cursos da instituição.

3.1.3. Objetivos do curso.

Objetivo Geral

Formar profissionais que atuem na área de desenvolvimento de Jogos Digitais com amplos conhecimentos teórico-práticos, com habilidades e competências para analisar, projetar, desenvolver, gerenciar e implantar projetos de Jogos baseados em múltiplas plataformas permitindo sua inserção no mercado de trabalho e seu crescimento profissional.

Objetivos Específicos

- Formar profissionais para atuarem na criação e no desenvolvimento de jogos digitais em todas as suas fases;
- Formar profissionais capacitados a desenvolver programas de computador e sistemas para jogos em diferentes plataformas computacionais;
- Formar profissionais éticos com visão crítica e consciente de seu papel na sociedade;
- suprir as demandas do mercado e de organizações diversas por profissionais capacitados a atuarem na área de produção e desenvolvimento de jogos digitais;
- Conscientizar o futuro profissional a acompanhar o desenvolvimento da tecnologia e aplicar na área de Jogos Digitais;

3.1.4. Perfil profissional do egresso.

De acordo com as políticas de Ensino de Graduação da UNESC e comprometido com as orientações das Diretrizes Curriculares Nacionais relativas aos princípios que norteiam a organização dos currículos dos cursos de graduação, o profissional do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais deverá desenvolver as seguintes competências e habilidades, identificadas nas disciplinas do curso como mostra a tabela:

1. Desenvolver programas de computador e sistemas para Jogos em diferentes plataformas;
2. Atuar no mercado de trabalho desenvolvendo Jogos para diversas plataformas computacionais;
3. Projetar e planejar todas as etapas de criação de um Jogo Digital, do roteiro, da concepção dos personagens às estratégias e seu desenvolvimento;
4. Modelar, especificar, implementar, implantar e validar projetos de Jogos Digitais;
5. Utilizar as mais modernas tecnologias e técnicas de desenvolvimento de Jogos visando produtos de software de qualidade;
6. Compreender as áreas do processamento gráfico como computação gráfica, processamento de imagens, realidade virtual, interfaces e visão computacional;
7. Participar de equipes multidisciplinares para desenvolvimento de projetos de Jogos Digitais;
8. Ter visão empreendedora de negócio, compreendendo a diversidade encontrada no mercado de Jogos Digitais;
9. Possuir responsabilidade social, justiça e ética profissional;
10. Ter uma visão crítica e consciente do impacto de sua atuação profissional na sociedade.

Disciplinas	Habilidades e Competências									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Algoritmos e Programação										
Roteiros										
Matemática para Jogos										
Introdução à Computação										
Sociologia										
Fundamentos de Jogos										
Laboratório de Jogos I										
Algoritmos e Estruturas de Dados										
Projeto de Jogos Digitais										
Animação Computadorizada										
Interação Humano-Computador										
Processamento Gráfico										
Laboratório de Jogos II										

Motores de Jogos										
Ferramentas de Design										
Física para Jogos										
Banco de Dados										
Metodologia Científica e da Pesquisa										
Computação Gráfica										
Laboratório de Jogos III										
Programação Multijogador										
Técnicas de Balanceamento de Jogos										
Programação Multiplataforma										
Sistemas Operacionais										
Redes e Internet										
Realidade Virtual										
Laboratório de Jogos IV										
Tópicos Especiais em Jogos Digitais										
Áudio e Vídeo para Jogos										
Inteligência Artificial para Jogos										
Empreendedorismo										
Laboratório de Jogos V										

3.1.5. Estrutura curricular

A matriz curricular proposta para o curso de Tecnologia em Jogos Digitais obedece tanto as Diretrizes Curriculares Nacionais em termos de competências/habilidades como também as obrigatoriedades estabelecidas pelo estatuto e regimento da FUCRI/UNESC. Na execução do conteúdo curricular, as disciplinas incluem conteúdos básicos relacionados à função/profissão e do contexto social à possibilidade do aluno adquirir um suporte de conteúdo, técnico, humano e teórico aprofundado. Caberá ao docente, em sua programação, estabelecer a integração e aprofundamento dos conteúdos de cada encontro. Estes encontros serão registrados no diário on-line inclusive com a metodologia de trabalho adotada.

A matriz curricular enfatiza de maneira bastante evidente às disciplinas específicas do curso, porque estas serão mais um instrumento facilitador ao desenvolvimento das competências e habilidades, abrindo um leque de oportunidades de aprofundamento. Ao mesmo tempo se priorizará as atividades práticas em cada semestre letivo, oportunizando experimentar os conteúdos fragmentados em projetos integradores. Ao cumprir todos os

requisitos da matriz curricular do curso de Tecnologia em Jogos Digitais o aluno recebe o certificado de Tecnólogo em Jogos Digitais.

As Atividades Artísticas Científicas e Culturais (AACC) complementam as disciplinas básicas e específicas. Juntas oportunizam a possibilidade de uma formação mais ampla e completa para uma visão de mundo mais humana.

Ressalta-se que o Exame Nacional de Desempenho do Ensino Superior - ENADE também é componente curricular obrigatório, de acordo com a legislação vigente.

Para atender essa necessidade de flexibilização do currículo, o curso proporciona a inserção dos acadêmicos nas seguintes atividades:

- Disciplinas optativas ofertadas pelo curso de Tecnologia em Jogos Digitais ou outro curso da IES que satisfaçam o elenco das disciplinas optativas da base curricular;
- Atividades ou disciplinas cursadas em outras instituições ou em outros cursos, que poderão ser aproveitadas no currículo como disciplina optativa ou obrigatórias, desde que cumprido o conteúdo programático e carga horária;
- Realização de atividades complementares;
- Atividades de monitoria;
- Atividades extraclasse de pesquisa, ensino e extensão;
- Programa de Nivelamento das Disciplinas Introdutórias – UNACET;

Programa de atendimento discente as disciplinas do núcleo básico – Plantão de Professores, dentre outras.

Quanto à estrutura curricular do curso, no que tange a acessibilidade, há o entendimento que o ingresso no ensino superior é um direito de todos e que não cabe ao curso ou instituição à realização de processos de seleção que indiquem alunos aptos ou não a seguir sua carreira universitária, desde que sua deficiência não comprometa ou o incapacite para o desempenho das competências e habilidades profissionais necessárias. Há uma preocupação na construção de caminhos pedagógicos que permitam o processo de ensino-aprendizagem para todos, na perspectiva da inclusão, valorizando as diferenças. A organização da estrutura curricular é realizada atendendo também aos princípios da inclusão, com vistas à formação de profissionais competentes, propositivos, reflexivos e comprometidos com a cidadania. Paralelo a isso, a Instituição mobiliza-se constantemente para adequações físicas e pedagógicas, envolvendo os diversos setores e diretorias, e possibilita a reflexão com o coletivo por meio da formação continuada.

Especificamente em relação à estrutura curricular do Curso, visando contemplar a acessibilidade pedagógica e atitudinal, são realizadas as seguintes ações:

- Oferta da disciplina optativa de Libras, permitindo o reconhecimento e a utilização de libras no processo de comunicação entre professores e alunos, além da universidade disponibilizar de cursos de libras aos professores;
- Conteúdos ministrados na disciplina de “Sociologia” abordando temas que venham a contribuir para a acessibilidade atitudinal;
- Realização de atividades acadêmicas que identificam problemas de acessibilidade no campus;
- Para alunos com deficiência visual, a instituição auxilia no processo de comunicação entre professores e alunos, disponibilizando a aquisição de livros em Braile (quando existentes), confecção de provas em Braile;
- Realização de avaliação assistida, quando identificada a dificuldade pedagógica por setor especializado.

Ainda, o Curso, conjuntamente com a Instituição, proporciona aos alunos a integração com as Políticas de Educação voltadas a movimentos sociais, vinculados às questões ambientais, étnico-raciais, culturais e de conhecimento sobre as raízes e antecedentes da região. A Universidade conta ainda com o Programa de Educação Inclusiva (PEI), o qual faz parte da Política Institucional de Permanência dos Estudantes. Nele se encontra o NNE - Núcleo de Necessidades Especiais (auditivas, visuais, físicas, mentais, problemas de aprendizagens, socioculturais e cognitivos); NUNEC - Núcleo de Necessidades Econômicas e Culturais; NEDR - Núcleo de Estudos das Diferenças Raciais.

Os professores do curso, são muitas vezes inseridos em grupos de pesquisa, no Diretório dos Grupos de Pesquisa, na plataforma Lattes. E assim, podem propor pesquisas e extensão aos acadêmicos. Existem um projeto agregado ao Museu de Zoologia da Unesc, onde é pesquisado sobre desenvolvimento de jogos de educacionais, para os visitantes, que são oriundos das mais diversas escolas estaduais, municipais e particulares da região de Criciúma. Temos o projeto de extensão no com o uso de Kinect, para a APAE de Criciúma. E também foi desenvolvido um projeto com o uso do Leap Motion, para a área de Fisioterapia, para o tratamento da Síndrome do Túnel do Carpo.

Os projetos de pesquisa e extensão devem contribuir para a área de ensino e o conjunto dessas ações devem proporcionar ao acadêmico experiências diversificadas, o curso ainda é novo, com sua primeira turma formada mas em extensão aliou o ensino com

um projeto em conjunto com o curso de Ciência da Computação chamado Inclusão digital na APAE, que visa contribuir com a inclusão digital para as pessoas com deficiência. Dentre desse contexto de inclusão, uma área que vem apresentando um grande crescimento é a área dos games. O Kinect é um sensor que capta movimentos e interage com os jogos eletrônicos. Desta forma o Kinect foi escolhido para ser utilizado com os alunos com deficiência, visando promover o desenvolvimento motor e a autoestima. As atividades foram realizadas na APAE de Criciúma. Este projeto fortalece um dos objetivos do curso que é de exercer seu papel na sociedade e ter consciência de que segmentos o jogos podem contribuir.

Nas atividades de extensão, dialoga com a comunidade, ao comunicar-se com a realidade local, regional ou nacional, coletando dados e informações e realizando estudos, tendo a possibilidade de aprender com ela e constantemente rever sua própria estrutura, seus currículos e suas ações. As atividades de extensão no Curso são incentivadas, principalmente na participação dos docentes nos editais internos por meio da UNACET Unidade Acadêmica de Ciências, Engenharias e Tecnologia, com a participação dos alunos como bolsistas de extensão ou voluntários.

Os cursos de graduação devem ser conscientes de seu papel na mudança consciente da sociedade, além do ensino, a estrutura curricular deve promover as questões sociais por meio de projetos de Extensão e Pesquisa. O curso de Tecnologia em Jogos Digitais é novo, tem sua primeira turma formada esse ano. Possui um projeto de extensão de pesquisa, mas por meio de suas disciplinas de Laboratório de Jogos I, II, III, IV, V e Projeto de Jogos Digitais promovendo as questões ambientais, coibindo a violência contra mulher por meio de jogos, pensando nas diversidades, e nas minorias.

3.1.6. Conteúdos curriculares.

A proposta didático-pedagógica do curso compreende, além de aulas teórico-práticas e dos estudos individuais e coletivos que integram a estrutura curricular, as atividades de pesquisa e extensão e a participação em eventos e em outras atividades acadêmico-científicas, que oportunizem experiências aos estudantes e facilitem a construção de sua formação.

O Curso de Tecnologia em Jogos Digitais irá fomentar o interesse pelo ensino, pesquisa e extensão, por meio de práticas educativas desenvolvidas nas aulas. O curso é desenvolvido em fases, sendo uma oferecida a cada semestre letivo.

A partir de conteúdos previamente concluídos e competências profissionais adquiridas, o acadêmico poderá solicitar a Certificação Progressiva de acordo com a Resolução 03/2002/CNE-CP nas seguintes modalidades: Programador (1) e Projetista de Jogos (2).

Certificação: De acordo com a Resolução n. 03/2002/CNE-CP poderá ser concedida Certificação de Qualificação Profissional após a conclusão de conteúdos específicos, sendo:

Programador: 360h/r (Algoritmos e Programação, Introdução à Computação, Laboratório de Jogos I, Algoritmos e Estruturas de Dados, Interação Humano-Computador e Laboratório de Jogos II)

Disciplinas Certificação I
Algoritmos e Programação
Introdução à Computação
Laboratório de Jogos I
Algoritmos e Estruturas de Dados
Interação Humano-Computador
Laboratório de Jogos II

Projetista de Jogos: 480h/r (Roteiros, Fundamentos de Jogos, Laboratório de Jogos I, Projeto de Jogos Digitais, Interação Humano-Computador, Laboratório de Jogos II, Motores de Jogos, Ferramentas de Design e Laboratório de Jogos III).

Disciplinas Certificação II
Roteiros
Fundamentos de Jogos
Laboratório de Jogos I
Projeto de Jogos Digitais
Interação Humano-Computador
Laboratório de Jogos II
Motores de Jogos
Ferramentas de Design
Laboratório de Jogos III

Tecnólogo em Jogos Digitais: 2000h/r Para essa certificação é necessário cumprir toda carga horária do curso com as seguintes disciplinas

Disciplinas
Algoritmos e Programação
Roteiros
Matemática para Jogos
Introdução à Computação
Sociologia
Fundamentos de Jogos
Laboratório de Jogos I
Algoritmos e Estruturas de Dados
Projeto de Jogos Digitais
Animação Computadorizada
Interação Humano-Computador
Processamento Gráfico
Laboratório de Jogos II
Motores de Jogos
Ferramentas de Design
Física para Jogos
Banco de Dados
Metodologia Científica e da Pesquisa
Computação Gráfica
Laboratório de Jogos III
Programação Multijogador
Técnicas de Balanceamento de Jogos
Programação Multiplataforma
Sistemas Operacionais
Redes e Internet
Realidade Virtual
Laboratório de Jogos IV
Tópicos Especiais em Jogos Digitais
Áudio e Vídeo para Jogos
Inteligência Artificial para Jogos
Empreendedorismo
Laboratório de Jogos V

A certificação é concedida no semestre seguinte ao cumprimento de todos os requisitos, ou seja, cumprida as disciplinas necessárias. E após a conclusão de todas as disciplinas o acadêmico obtém a sua colação de grau de Tecnólogo em Jogos Digitais.

A matriz oferece ainda disciplinas optativas que se realizam a partir da procura dos estudantes de acordo com suas áreas de interesse. Além da possibilidade de optar, individualmente, por qualquer disciplina que tenha relação com sua formação, de qualquer curso ou instituição.

Em consonância com as Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação das Relações Étnico-raciais, para o Ensino de História e Cultura Afro-brasileira e Indígena (Lei n. 11.645 de 10/03/2008; Resolução CNE/CP n. 01 de 17/06/2004), às Políticas de Educação Ambiental (Lei n. 9.795, de 27 de abril de 1999 e Decreto n. 4.281 de 25 de junho de 2002) e Diretrizes Nacionais para a Educação em Direitos Humanos (Resolução CNE/CP nº 1, de 30/05/2012), as temáticas são trabalhadas de modo transversal, contínuo e permanente em disciplinas como sociologia, nas optativas e disciplinas de desenvolvimento de jogos e de personagens, onde pode ser explorado vários temas, inclusive as questões de minorias, adversidades, meio ambiente e acessibilidade.

A acessibilidade ao conteúdo aos alunos com deficiência, seja ela motora, visual, auditiva ou ainda intelectual é garantida tanto de forma arquitetônica com espaços adaptados, como carteiras especiais ou ainda com acesso a material didático especial. A UNESC possui ainda profissionais especializados que compõe o Núcleo de Atendimento Psicopedagógico que realizar atendimento psicopedagógico para os estudantes com dificuldades de aprendizagem na SAMA (Sala Multifuncional de Aprendizagem).

Desse modo, os alunos encontram em sua trajetória de formação, ambientes e espaços acessíveis para dificuldades de locomoção motora, desde os estacionamentos, banheiros, salas de aula, laboratórios até os auditórios e centros de evento. E encontram também programas que possibilitam o acesso e a permanência dos estudantes como os núcleos Necessidades Especiais, Necessidades Econômicas e Estudos Afro-brasileiros que, entre outras ações disponibilizam cursos de LIBRAS, materiais em Braille, softwares específicos, intérprete de LIBRAS, sinalização visual e tátil, assessoria pedagógica para dificuldades de aprendizagem, orientação educacional e bolsas de estudo específicas.

Contribuir para a criação e fortalecimento de temas de pesquisas em avaliação e produção de tecnologias que respondam a necessidades locais e que ampliem o comprometimento institucional para com o desenvolvimento da região onde a instituição atua.

3.1.7. Metodologia.

O Curso de Tecnologia em Jogos Digitais compreende o currículo como um processo dinâmico resultante de interações diversas estabelecidas por meio de ações didáticas com interfaces políticas, administrativas e econômicas. As Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para os Cursos de Graduação e o Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia que direcionam a reflexão para a reestruturação curricular. A formação de profissionais exige que estes possuam habilidades e competências de modo que possam se refletir em atividades de cunho individual e/ou coletivo.

O Curso adota uma proposta de formação profissional e de ensino-aprendizagem para a consolidação do perfil generalista/polivalente. Isso parece ser uma solução indicada para o desenvolvimento de competências e habilidades, considerando-se as mudanças organizacionais e ambientais.

A estratégia pedagógica deve abranger técnicas individualizadas e integrativas, com atividades de classe e extraclasse, como aulas expositivas, estudos dirigidos, aulas práticas/laboratórios, usos de recursos para viabilizar a aprendizagem de estudantes com deficiência (Libras, Braile, etc), avaliações assistidas quando identificada a dificuldade pedagógica por setor especializado, seminários e apresentação de trabalhos, visitas técnicas, revisão bibliográfica, relatórios, projetos desenvolvidos pelo aluno em laboratórios e/ou indústrias, respectivamente. Essas estratégias pedagógicas proporcionam a formação do profissional interculturalmente competente, capaz de trabalhar em equipe, comprometido com a responsabilidade social e educacional, pois abordam as áreas de conhecimento, habilidades, atitudes e valores éticos, fundamentais à formação integral do profissional.

O curso, devido ao caráter multi/interdisciplinar, contemplados na formação básica e específica permite a aquisição de conhecimentos essenciais em profundidade e de modo integrado. Para isso, a importância dos professores em propiciar ao acadêmico, de forma articulada, a construção de conceitos pautados na inter-relação dos conhecimentos.

A avaliação do processo de ensino-aprendizagem, co-responsabilidade de todos os sujeitos envolvidos, estará fundamentada no PPI e será processual, com preponderância dos aspectos qualitativos sobre os quantitativos, e ocorre de acordo ao cumprimento da Resolução nº 01/2007/CSA sendo complementada pela Norma administrativa n.01/2014/UNACET que estabelece os critérios de recuperação de nota da Avaliação Processual UNACET.

No que se refere aos egressos, será feito um planejamento de execução de atividades e formas de contato contínuo, pois o curso possui os primeiros egressos em 2017/1.

Os professores do Curso apoiados pela Pró-Reitoria de Ensino, estão iniciando um estudo das metodologias ativas mais adequadas às suas especificidades, focando no processo de implantação/utilização das mesmas com vistas a uma melhor aprendizagem. Até o presente as metodologias ativas em estudo, são a "Aprendizagem baseada em problemas" (*Learning based - problem*) e Aprendizagem por Pares (*Peer Instructon*). As estratégias de ensino abrangem técnicas individualizadas e integrativas, presenciais, com a utilização de aulas expositivas e dialogadas, estudos dirigidos, dinâmicas de grupo, seminários e utilização de recursos audiovisuais e laboratoriais e Tecnologias da Informação e Comunicação - TICs. Os professores ainda oferecem atividades por meio do Ambiente Virtual de Aprendizagem – AVA tais como: interagir via chats, fórum ou pelo Parla; organizar suas aulas e materiais usando o recurso da *WebPage*; publicar material didático, textos complementares, links, atividades; publicar as aulas desenvolvidas na lousa digital interativa; solicitar atividades/trabalhos que podem ser publicados no AVA pelo acadêmico; realizar atividade avaliativa usando o recurso do QUIZ entre outras atividades que possibilitem a participação ativa do acadêmico no processo ensino aprendizagem.

3.1.8. Atividades complementares

Segundo as diretrizes curriculares dos cursos Superiores de Tecnologia, as atividades complementares completam a formação extraclasse do aluno. Apesar de não serem obrigatórias, tais atividades são recomendáveis por estimularem práticas e estudos independentes, de acordo com o interesse acadêmico ou profissional do formando. Por esta razão, a matriz curricular do curso de Tecnologia em Jogos Digitais prevê 200 (duzentas) horas de Atividade de Formação Complementar – AFC, que são regulamentadas pela Resolução 18/2016 da UNACET. As AFC's serão normatizadas a partir de resolução específica aprovada pelo Colegiado da Unidade Acadêmica de Ciências, Engenharias e Tecnologias.

As Atividades Acadêmicas Científicas e Culturais do Curso flexibilizam os currículos, com o objetivo de contribuir na integralização curricular, agregando valor à formação profissional. As AACC's serão realizadas mediante a efetivação de várias atividades acadêmicas, científicas, culturais, esportivas, artísticas e de inovação tecnológica. São princípios das Atividades Complementares: complementar o currículo do curso;

incentivar a autonomia/autoformação do acadêmico; ampliar os conhecimentos para além da sala de aula; possibilitar a vivência de diversas realidades culturais relacionadas ao campo de atuação e a convivência com profissionais experientes na área de formação.

A seguir será apresentado o quadro das Atividades que podem ser realizadas:

Item	Atividades – descrição	Carga horária Unitária (horas)	Carga Horária Máxima (horas)	Validação (máxima)	Condições para Validação
1.	Participação em projetos de Iniciação científica e/ou de extensão em Editais	30	60	2 programas – carga horária atribuída ao período completo do programa	Certificado ou declaração institucional
2.	Participação em Semana Acadêmica da Unacet, Semana Acadêmica do curso de jogos ou Computação	20	80	3 semanas acadêmicas	Certificado ou declaração institucional
3	Publicação de artigos em revistas e/ou periódicos internacionais	30	90	03 Eventos	Aceite e/ou declaração da revista e cópia (íntegra) do artigo
4	Publicação de artigos em revistas e/ou periódicos nacionais	20	60	03 Eventos	Aceite e/ou declaração da revista e cópia (íntegra) do artigo
5	Participação em Eventos Científicos e Técnicos – Externos – na área de Jogos Digitais ou Computação, na condição de apresentador.	20	40	02 Eventos	Certificado ou declaração institucional
6	Participação em Eventos Científicos e Técnicos – Externos – na área de Jogos Digitais ou Computação, na condição de ouvinte.	10	30	03 Eventos	Certificado ou declaração institucional

Item	Atividades – descrição	Carga horária Unitária (horas)	Carga Horária Máxima (horas)	Validação (máxima)	Condições para Validação
7	Participação (comprovada) em eventos institucionais.	10	30	03 eventos	Certificado ou declaração institucional
8	Atividades de monitoria	30	60	02 eventos	Certificado ou declaração institucional
9	Participação (comprovada) em eventos internos de Jogos Digitais ou Computação	20	60	03 eventos	Certificado ou declaração institucional. Certificado ou declaração institucional (não poderão ser consideradas as integrantes do Item 2.
10	Participação de oficinas e minicursos internos ou externos	20	60	03 eventos	Certificado ou declaração institucional
11	Estágios curriculares não obrigatórios.	30	90	Máximo de 60 horas	Certificado ou declaração institucional
12.	Participar de cursos de atualização.	10	30	03 eventos	Certificado ou declaração.
13.	Atividades voluntárias de Iniciação Científica e de Extensão (incluindo atividades voltadas para a melhoria da qualidade de vida e representação em órgãos estudantis, ONG's, conselhos representantes da sociedade civil e comunitários).	10	30	03 eventos	Certificado ou declaração institucional
14	Participação como ouvinte em defesa de trabalhos de conclusão do curso, de trabalhos de Pós-graduação a	01	10	10 eventos	Certificado ou declaração institucional

Item	Atividades – descrição	Carga horária Unitária (horas)	Carga Horária Máxima (horas)	Validação (máxima)	Condições para Validação
	nível mestrado e/ou doutorado.				
15	Cursar disciplina (carga de 72 horas), que não faça parte do currículo pleno do curso, em outro curso de graduação.	2	40	02 eventos	Certificado ou declaração institucional da aprovação
16	Participação como membro efetivo do Centro acadêmico ou Diretório Central de estudantes.	05	05	01 evento	Certificado ou declaração institucional.
17	Curso de língua estrangeira com mínimo de 20 horas.	20	40	02 eventos	Certificado ou diploma institucional
18	Participação em projetos, programas e eventos multiétnicos e multiculturais, por exemplo: Maio Negro, Semana Indígena, entre outros	02	06	03 eventos	Certificado ou declaração institucional

3.1.9. Apoio ao Discente.

Entre as ações de apoio aos discentes oferecidas pela UNESC, pode-se citar as ações e projetos voltados ao atendimento extraclasse, de nivelamentos ou grupos de estudos, o diretório acadêmico e os centros acadêmicos dos cursos, as várias possibilidades de intercâmbios, estágios e as bolsas de estudos, como PROUNI, FIES, Nossa Bolsa, Pravalier Universitário, Art. 170, PROIES, Bolsas da Prefeitura Municipal de Criciúma, Bolsas de Pesquisa e Extensão, dentre outras, envolvendo as atividades realizadas pela Coordenadoria de Políticas de Atenção ao Estudante - CPAE, Central de Atendimento ao Acadêmico - CENTAC e Diretoria de Desenvolvimento Humano - DDH.

Além disso conta com o apoio do SAMA que atende acadêmicos com necessidades educativas especiais a partir de uma equipe multiprofissional.

A coordenação encontra-se mensalmente com os líderes de turma para discutir, debater, fazer reclamações, dar sugestões e participar ativamente, representando os acadêmicos, nos rumos do Curso, à disposição no departamento, ou em reuniões do NDE e equipe colegiada.

O curso, mantém atendimento individualizado à todos os acadêmicos do curso, na coordenação, elucidando todas as dúvidas relacionadas a sua vida acadêmica, encaminhando-os para os setores competentes da Instituição.

O atendimento pedagógico aos alunos e as questões referentes ao processo ensino-aprendizagem, por hierarquia, são de responsabilidade da Coordenação de Curso, Coordenação de Ensino da UNACET e Pró Reitoria de Ensino de Graduação.

Os acadêmicos do Curso contam com um conjunto de programas e serviços de atendimento, disponibilizados pela instituição, que são:

- Central de Atendimento ao Acadêmico – CENTAC: setor para as soluções dos problemas administrativos-financeiros-acadêmicos;
- Coordenadoria de Políticas de Atenção ao Estudante – CPAE: acolhe os acadêmicos e serve para promover o acesso e a permanência do estudante no ensino superior.
- Ouvidoria: acolhe, ouve e media às demandas de sugestões e críticas.
- Programas de orientação profissional: analisa o perfil do estudante e o redireciona para a área de maior interesse quando o curso escolhido não o satisfaz.
- Programa de Orientação Educacional: contribui para o desenvolvimento integral do estudante da UNESC.
- Programa Educação Inclusiva: compreender a Educação Inclusiva como manifestação de respeito às diferenças, aos portadores de necessidades educativas especiais, diferenças étnicas raciais, às questões de gênero, econômicas, sociais e emocionais.
- Programa Egressos: possibilita outras opções para que os profissionais aqui formados tenham acesso à informação.
- Programa Potencial Harmonizar os Ambientes: identifica maneiras para melhorar a qualidade do ambiente.
- Monitoria Remunerada: desenvolve o potencial do aluno nas diversas áreas do conhecimento.
- Setor de Estágios: aproxima o acadêmico do mercado de trabalho.
- SOS (Serviço de Atenção à Saúde): Serviço de pronto atendimento médico para toda a comunidade acadêmica.

- Setor de Relações Internacionais: planeja, coordena, orienta e acompanha ações de parceria e de assinaturas de acordos com instituições estrangeiras e nacionais.

Com isso o Curso de Tecnologia em Jogos Digitais busca ser o mais atencioso possível aos interesses dos acadêmicos, considerando-os parceiros no processo de construção do conhecimento, através de uma relação mais aberta e de cumplicidade possibilitando outros meios de comunicação além da sala de aula. Para gerenciar as atividades administrativas da secretaria do curso, bem como o correto atendimento dos acadêmicos na realização de matrículas e transferências e outras solicitações, fica à disposição além dos coordenadores, uma secretária, laboratórios e ateliês para atendimento no período matutino e vespertino.

3.1.10. Ações decorrentes dos processos de avaliação do curso.

O Curso de Tecnologia em Jogos Digitais até o momento não realizou Enade em consonância com o Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior (SINAES).

A UNESC possui um Setor de Avaliação Institucional, o SEAI, que tem como missão “promover e realizar a avaliação periódica das atividades desenvolvidas na Universidade, efetuando diagnóstico propositivo e socializando os resultados, a fim de subsidiar o planejamento e a tomada de decisão para a melhoria da qualidade Institucional”. Os resultados dessas avaliações servem como indicadores da evolução da qualidade do corpo docente, discente e ainda da infraestrutura do Curso e da instituição. Com base nos resultados disponibilizados, o Curso toma decisões que buscam sanar as fragilidades detectadas e potencializar os aspectos positivos.

As decisões decorrentes dos processos de avaliação do Curso de Tecnologia em Jogos Digitais tomam como ponto de partida a ampliação e atualização do acervo bibliográfico, de modo a atender as necessidades das disciplinas do curso; monitoramento das atividades das disciplinas, principalmente no que tange ao aproveitamento do tempo em sala de aula pelos docentes e discentes; Promoção das semanas acadêmicas integradas com a UNACET e o Curso de Ciência da Computação, a promoção do SLATJogos (Simpósio Latino Americano de Jogos), seminários e palestras.

O colegiado do curso juntamente com o NDE, já estabeleceram metas como incentivo na participação e preparação dos acadêmicos. São elas:

a) Atenção e capacitação permanente de docentes: Para resolver esta demanda, o Curso de Tecnologia em Jogos Digitais em conjunto com a UNACET, promove formações continuadas que visam o aprimoramento da prática docente em sala de aula, com vistas, a

qualidade do ensino. Ao longo dos semestres, a Universidade promove várias oficinas, que são abertas a todos os cursos vinculados a Universidade com a participação dos docentes, para socialização de experiências e práticas pedagógicas, incentivando-os à busca constante pelo aprimoramento das metodologias de ensino e promover cursos de capacitação;

b) Acompanhamento dos professores novos, como inserção no âmbito da Universidade, e nas suas mais diversas áreas. Aproximação dos docentes, no conhecimento das estruturas de laboratórios, e a integração com outros cursos da instituição.

c) Acompanhamento da avaliação processual: Neste aspecto, a coordenação do curso orienta, continuamente, para que os docentes utilizem diversos tipos de instrumentos de avaliação, atividades interdisciplinares, provas com questões dissertativas nos moldes formulados nas provas do ENADE (de áreas afins), questões objetivas contextualizadas, resumos, resenhas, artigos, seminários, estudos de casos, sempre acordados entre os professores e estudantes.

Além disso, o curso realiza semestralmente encontro com professores, líderes de turma no sentido de auto avaliar as ações desenvolvidas redimensionando objetivos. Esses encaminhamentos são divulgados aos acadêmicos via líderes de turma, professores e visitas da coordenação nas fases.

O Curso preocupa-se com desempenhos ou rendimentos dos docentes e acadêmicos, buscando os significados mais amplos da formação profissional, responsabilidade social da Educação Superior, participação acadêmica e social, solidariedade e a cooperação e promoção da avaliação processual.

A UNESC proporciona a todos os professores a formação continuada antes do início de cada semestre, mantendo-os cientes das novidades relacionadas ao ensino aprendizagem e a estrutura educativa da UNESC.

3.1.11. Atividades de tutoria.

O Curso de Tecnologia em Jogos Digitais, segue o Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI) da Universidade, para 2013 até 2017. Onde consta que de acordo com a Resolução nº 12/2011/Câmara de Ensino de Graduação, os Projetos Pedagógicos apresentam nas matrizes curriculares de seus cursos: disciplinas optativas – a fim de dar oportunidade de escolha ao aluno conforme seu interesse e necessidade; disciplinas na modalidade semipresencial – de acordo com a legislação vigente (20% a distância), para atender as especificidades de algumas disciplinas. Mas para ser aplicado deve constar do

plano de Ensino do professor, e apresentado aos acadêmicos, no primeiro dia de aula, para terem ciência, desta modalidade dentro da disciplina. Disciplinas, que não contenham esta informação em seu plano de ensino, não podem atuar com 20% a distância.

3.1.12. Tecnologias de Informação e Comunicação – TIC - no processo ensino-aprendizagem.

A UNESC disponibiliza a todos os seus Cursos de Graduação e Pós Graduação, uma ampla estrutura de laboratórios e recursos de informática que dão suporte às atividades de ensino, pesquisa e extensão.

No Curso de Tecnologia em Jogos Digitais, os professores e acadêmicos têm à disposição, os recursos de um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) da UNESC. Todas as salas de aula e laboratórios estão estruturadas com tecnologias físicas de computador, projetor multimídia, Internet e em algumas salas há disponibilidade de uso do recurso de lousas digitais.

O Curso utiliza o Ambiente Virtual de Aprendizagem da UNESC, que é estruturado em salas virtuais por disciplinas e está integrado ao Sistema Acadêmico da Instituição. Ao matricular-se nas disciplinas, o acadêmico tem acesso imediato à sala virtual da mesma.

Os professores e acadêmicos do Curso têm também a sua disposição, o recurso de conferência via web (Plataforma Adobe) disponibilizada pela UNESC por meio do Setor de Educação a Distância (SEAD). Essa ferramenta pode ser utilizada em conferências com palestrantes externos e/ou em atividades pedagógicas à distância quando se faz necessário nas disciplinas.

Ainda em pequena escala, são utilizadas as LDI (lousas digitais interativas), que são recursos tecnológicos conectados a um projetor multimídia e a um computador. Na UNESC, são disponibilizados aos docentes e discentes, três modelos de LDI.

As lousas digitais disponíveis na UNESC utilizam os recursos do software Activ Inspire. Permitem ao docente a navegação em tempo real dos recursos (texto, vídeo, imagem, softwares, etc) da Internet e softwares disponíveis no computador. Possibilitam, entre outros, ao docente: girar, ampliar e movimentar um objeto de aprendizagem em 3D; Editar texto, imagem e links; Capturar texto e imagens de demais aplicativos.

As inovações nas TIC exigem dos professores a constante reconfiguração de saberes, metodologias e recursos adequando-os às novas gerações de acadêmicos de

graduação. Para tanto, os professores são estimulados a participar continuamente nos programas de formação continuada da UNESC.

O Curso de Tecnologia em Jogos Digitais também conta com atividades desenvolvidas em laboratórios de informática, o que possibilita o acesso dos acadêmicos a portais educacionais, repositórios de objetos de aprendizagem, repositórios de recursos educacionais livres, entre outros.

Está disponível no portal da instituição uma homepage, onde são feitas as divulgações dos eventos, das aulas práticas de campo, dos projetos em andamento, entre outros. Na homepage também pode ser acessado o Blog do Curso onde são disponibilizadas informações, tais como a forma de ingresso, o perfil, a relação de disciplinas e de professores. Os acadêmicos e professores também podem acessar: os Periódicos e Base de Dados.

O Curso também utiliza o Diário Eletrônico que é um sistema disponibilizado pela UNESC, onde o professor registra as notas das avaliações e a frequência dos acadêmicos e insere o plano de ensino. Todo este material pode ser acessado pelos discentes por meio do “Sistema Acadêmico”.

Nesse contexto, no Curso, as tecnologias da informação são utilizadas tanto no contexto educacional, quanto na socialização de trabalhos e pesquisas.

3.1.13. Material Didático-Institucional.

A instituição desenvolveu vários materiais pedagógicos no sentido de qualificar o ensino, a pesquisa e a extensão: a) Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) - tem como objetivos: incorporar as novas tecnologias à educação; desenvolver a autonomia dos acadêmicos; possibilitar a oferta de disciplinas de graduação semipresenciais e a distância; possibilitar a oferta de cursos de especialização na modalidade a distância. b) Material Pedagógico EaD – produzido pelo Setor de Educação a Distância (SEAD) em parceria com o Departamento de Tecnologia da Informação (DTI) para desenvolvimento da disciplina de Produção e Interpretação de Texto (PIT), de forma semipresencial e a distância, em parceria com o Sistema ACAFE e para a oferta de outras disciplinas semipresenciais e a distância na Unesc. E no atual momento a instituição esta ofertando a disciplina em EAD de Metodologia Científica e da Pesquisa, e todo o material utilizado, foi desenvolvido pela própria instituição, junto aos setores envolvidos e responsáveis pela execução desta disciplina.

3.1.14. Mecanismos de interação entre docentes, tutores e estudantes.

A educação a distância é uma modalidade de ensino muito presente nos dias atuais. Na UNESC essa categoria já é desenvolvida desde 2003 em disciplinas, cursos de pós-graduação lato sensu e graduação a distância.

Com objetivo de ampliar essa modalidade e garantir flexibilidade nos estudos, no primeiro semestre de 2017 a Unidade Acadêmica de Humanidades, Ciência e Educação (UNAHCE) passou a ofertar a disciplina de Metodologia Científica e da Pesquisa (MCP) a distância para todos os cursos de graduação da UNESC.

Para isso, a preparação dos conteúdos iniciou em 2016, com a organização dos conteúdos por um grupo de professores que ministram a disciplina na modalidade presencial. Nesses encontros, a UNAHCE, por meio da sua Coordenação de Ensino, a Assessoria Pedagógica do Setor de Educação a Distância (SEaD) e os docentes, coletivamente, tiveram a oportunidade de debater os temas mais relevantes da disciplina e definir a produção do material didático para as semanas de estudos, incluindo os textos para leitura, os roteiros, as atividades e os recursos audiovisuais.

Em virtude da amplitude do projeto, foram elaborados cronogramas e uma organização didática e pedagógica para a modalidade a distância no ambiente virtual (AVA), com apoio e suporte técnico do Setor de Educação a Distância (SEaD) e do Departamento de Tecnologia de Informação e Comunicação (DTI). Esse projeto envolve 14 professores (as) de Metodologia Científica e da Pesquisa, 33 Cursos de Graduação Presencial e 1.540 acadêmicos, os quais foram organizados em 16 turmas nas respectivas salas virtuais. Os acadêmicos, que não possuem computador e acesso a Internet, tem disponibilizados vários laboratórios, para serem utilizados durante a disciplina. A Professora da disciplina foi Fernanda Cizescki, Possui graduação em Letras - Português/ Inglês pela Universidade do Extremo Sul Catarinense (2006) e doutorado em Linguística pela Universidade Federal de Santa Catarina (2013). Tem experiência na área de Linguística, com ênfase em Teoria e Análise Lingüística, atuando principalmente nos seguintes temas: gramaticalidade, interface sintaxe/semântica, Chomsky, universalismo. Atualmente, tem se interessado por conexões entre Linguística, Literatura e Filosofia. A Tutoria ocorre aos Sábados, das 10h20min às 12h no Bloco do Estudante, Sala 10

As atividades propostas pelo professor de disciplina a distância são semanais. A primeira nota, chamada de AD1, equivale a 20% da média final e é formada pela média aritmética das atividades das 06 semanas iniciais de aula, ou seja, da semana 1 até a semana 6.

A segunda nota, chamada de AD2, equivale a 20% da média final e é formada pela média aritmética das atividades das 06 semanas seguintes de aula, ou seja, da semana 7 até a semana 12. Comunicação é feita via e-mails dos professores, cronograma da disciplina e recados no Fórum de Notícias, em algum momento pode ser agendados encontros presenciais. Na semana 14, a Avaliação Presencial (AP) da disciplina que constitui a 3ª nota, e é equivale a 60% da média final. A Avaliação é Presencial (AP) engloba todo o conteúdo da disciplina.

3.1.15. Procedimentos de avaliação dos processos de ensino-aprendizagem.

Em relação à avaliação do processo ensino-aprendizagem, o Regimento Geral da UNESC, aprovado pela Resolução n. 01/2007/CSA, artigo 86, estabelece que “A avaliação do processo de ensino aprendizagem, corresponsabilidade de todos os sujeitos envolvidos, estará fundamentada no PPI - Projeto Político Pedagógico Institucional e será processual, com preponderância dos aspectos qualitativos sobre os quantitativos”. Por processualidade do desempenho acadêmico, entende-se uma concepção de avaliação que esteja integrada ao processo de ensino-aprendizagem, objetivando o acompanhamento do desempenho do acadêmico e do professor.

Para a recuperação da aprendizagem o professor deve revisar os conteúdos a partir de dúvidas expressas pelos acadêmicos anteriormente à realização da prova, assim como, no momento da entrega, discutir as provas e trabalhos em sala de aula, com revisão dos conteúdos que os acadêmicos encontrarem dificuldade. Havendo necessidade de outras ferramentas de recuperação de conteúdos o professor poderá optar por uma ou mais sugestões, tais como: Realização de seminários, saídas de campo, estudos dirigidos, análise escrita de vídeos, relatórios de aulas práticas e ou de atividades, análise de artigo entre outras, destacadas na Resolução n. 01/2011/CAMARA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO.

Os cursos apresentam os princípios da avaliação processual da UNESC, que normatiza as avaliações processuais, definindo os critérios de avaliação e recuperação da aprendizagem, por disciplina, são apresentados aos discentes ao início de cada semestre por meio do plano de ensino.

A partir do segundo semestre de 2014 a Norma Administrativa 01/2014 da UNACET, estabelece critérios para a recuperação de nota da avaliação processual em sete artigos, a seguir descritos:

Art. 1º - A recuperação de nota será realizada em forma de prova de recuperação, no final do semestre, dentro do calendário acadêmico.

Art. 2º - O conteúdo da prova contemplará os assuntos ministrados durante o semestre.

Art. 3º - A prova de recuperação terá peso 10.0 (dez) e substituirá UMA das avaliações realizadas no semestre na modalidade prova escrita e individual.

Art. 4º - Todos os acadêmicos poderão realizar a prova de recuperação, independente da média obtida no semestre.

Art. 5º - Caso o acadêmico obtenha nota inferior a menor das avaliações, permanecerá a anterior.

Art. 6º - No caso de indeferimento da solicitação de prova em época especial, o acadêmico poderá realizar a prova de recuperação para contemplar a nota faltante.

Art. 7º - Não haverá recuperação da referida prova.

A condição para aprovação nas disciplinas é a de obter média final 6,0 (seis) e 75% de presença.

3.1.16. Número de vagas

Vagas Oferecidas Totais Anuais: 80 vagas anuais.

3.2. Dimensão 2: corpo docente e tutorial

3.2.1. Atuação do Núcleo Docente Estruturante – NDE.

De acordo com a Resolução n. 03/2010 da Câmara de Ensino de Graduação, o Núcleo Docente Estruturante é o órgão consultivo responsável pela concepção, implementação e atualização do Projeto Pedagógico dos cursos de graduação da UNESC. Dentre as atribuições do NDE do curso de Tecnologia em Jogos Digitais estão:

- f. Assessorar a coordenação do curso nos processos de criação, atualização, execução e avaliação do Projeto pedagógico de Curso – PPC, de modo participativo;
- g. Desenvolver atividades de natureza acadêmica integradas e necessárias à melhoria da qualidade de ensino e bom conceito no ENADE;
- h. Propor ações que articulem ensino, pesquisa e extensão;
- i. Zelar pelo cumprimento das Diretrizes Curriculares Nacionais para os Cursos de Graduação.
- j. Contribuir na consolidação do perfil profissional do egresso.

Para desenvolvimento do PPC do Curso, a coordenação, o NDE e o colegiado do curso buscarão nos relatórios emitidos pelo SEAI – Setor de Avaliação Institucional da UNESC, as informações necessárias para subsidiar as políticas de ensino do curso. Também os resultados obtidos no ENADE serão analisados para identificação de pontos fortes e fracos, que serão trabalhados por meio de ações específicas que possam contribuir para a reformulação de processos e metodologias educacionais e administrativas. A composição do NDE foi escolhida em reunião de colegiado de curso, com aprovação e Portaria nº 04/2016 emitida pelo Colegiado da Unidade Acadêmica a qual o curso pertence: Unidade de Ciências, Engenharias e Tecnologias- UNACET. A renovação ou substituição dos membros se dará quando um novo mandato de coordenação iniciar ou a qualquer momento, se houver necessidade, por meio de resolução aprovada pela Unidade. Os membros do NDE do curso de Tecnologia em Jogos Digitais reúnem-se, quinzenalmente durante um período de duas horas ou em uma frequência maior conforme as necessidades do curso. Composto pelos seguintes professores:

Professor	Cargo NDE	Titulação	Regime de Trabalho
Paulo João Martins	Presidente NDE – Coordenador do Curso	Mestre	Integral
Ana Claudia Garcia Barbosa	Componente NDE	Mestre	Integral
Leila Laís Gonçalves	Componente NDE	Mestre	Parcial
Luciano Antunes	Componente NDE	Mestre	Integral
Rogério Antônio Casagrande	Componente NDE	Mestre	Integral

- **Presidente: Paulo João Martins:** Possui Graduação em Ciência da Computação (1991) pela Universidade de Passo Fundo, e especialização em Engenharia de Software pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (1992). Mestrado em Sistemas de Computação (2002) pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). É professor titular da Universidade do Extremo Sul Catarinense, desde agosto de 2001. Atualmente é coordenador do curso de Tecnologia em Jogos Digitais, desde fevereiro de 2015 (Portaria n. 08/2015/ Reitoria-Unesc).

Regime de trabalho: Professor tempo integral.

- **Ana Cláudia Garcia Barbosa:** Possui graduação em Análise de Sistemas pela Universidade Católica de Pelotas (1995) e mestrado em Ciências da

FUCKI – FUNDAÇÃO EDUCACIONAL DE CRICIÚMA (mantenedora)

Computação pela Universidade Federal de Santa Catarina (1999). Atualmente é professor titular da Universidade do Extremo Sul Catarinense. Tem experiência na área de Ciência da Computação, com ênfase em Engenharia de Software, foi coordenadora e atualmente é coordenadora do curso de Ciência da Computação da Unesc.

Regime de trabalho: Professor tempo integral.

- **Leila Laís Gonçalves:** Possui graduação em Ciência da Computação pela Universidade do Sul de Santa Catarina (1994), Especialização em Informática pela Universidade do Sul de Santa Catarina (1997), Especialização em Educação pela Universidade do Sul de Santa Catarina (1999) e Mestrado em Ciência da Computação pela Universidade Federal do Rio Grande Sul (2004). Tem experiência na área de Ciência da Computação, com ênfase em Sistemas de Informação atuando principalmente nos seguintes temas: Hipermídia, Multimídia, EaD, Objeto de Aprendizagem, Sistemas de Informação, Desenvolvimento Web, Informática na Educação, Tecnologias de Comunicação e Informação, Inclusão Digital.

Regime de trabalho: Professor tempo parcial.

- **Luciano Antunes:** Possui graduação em Ciência da Computação pela Universidade do Extremo Sul Catarinense (2002). Mestre em Ciência e Engenharia de Materiais pela UNESC (2012). É professor titular da Prefeitura Municipal de Cocal do Sul e professor titular da Universidade do Extremo Sul Catarinense - UNESC. Tem experiência na área de Ciência da Computação, com ênfase em Sistemas de Informação, atuando principalmente nos seguintes temas: algoritmos e informática na educação.

Regime de trabalho: Professor tempo Integral.

- **Rogério Antonio Casagrande:** Doutorando em Engenharia de Automação e Sistemas pela UFSC - Departamento de Automação e Sistemas PPGEAS/DAS/UFSC - área de Sistemas Computacionais com ênfase em Redes de Sensores sem Fio (WSN / WBAN). Possui Mestrado em Ciência da Computação pela UFRGS - Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2003), Graduação em Ciências da Computação pela UFSC - Universidade Federal de Santa Catarina (1991) além de Especialização em Informática.

Atuou como Coordenador e Adjunto de Curso de Ciência da Computação, Gerente do Departamento Tecnologia da Informação e Diretor da Unidade Acadêmica de Ciências, Engenharias e Tecnologias da UNESC. Atuou como Avaliador de Curso de Sistema de Informação em SC e avaliador adhoc da FAPESC. É autor de Projeto de Curso de Engenharia de Computação em Luanda/Angola, autor de Projeto de Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, autor de Projeto de Curso de Especialização em Jogos Digitais. Tem experiência docente universitária desde 1999, implantando e Coordenando Curso de Ciência da Computação, atuando principalmente nos seguintes temas: segurança computacional, redes de computadores e redes de sensores sem fio. Atualmente exerce a função de Coordenador do Curso de Ciência da Computação da UNESC. *Regime de trabalho: Professor tempo integral.*

O mandato tem duração de 03 anos, com possibilidade de recondução. Após esse período e, por meio de convocação de reunião do colegiado de curso, é aberta a possibilidade de indicação de novos participantes, pelo colegiado do curso, e de acordo com o capítulo III da Resolução n. 08/2010/CAMARA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO.

3.2.2. Atuação do (a) Coordenador (a).

O Curso de Tecnologia em Jogos Digitais possui um coordenador titular, hoje indicado pela reitoria (Portaria n. 08/2015/ Reitoria-Unesc), após o reconhecimento do curso, o mesmo será eleito pelo corpo docente e discente, com atribuições conforme regimento geral da UNESC. A coordenação do curso é subordinada à diretoria da Unidade Acadêmica de Ciências, Engenharias e Tecnologias. São atribuições do coordenador titular do curso:

- Convocar e presidir as reuniões do Colegiado de Curso, zelando pela qualidade e produtividade das mesmas. Executar decisões do Colegiado e as normas emanadas dos órgãos superiores. Representar o curso junto aos órgãos colegiados de que participe, perante as autoridades e os órgãos da UNESC. Elaborar o Plano Anual de Trabalho do curso encaminhando à Diretoria da Unidade, anualmente, com a antecedência devida, os dados inerentes à proposta orçamentária, decorrente do Plano, quanto às necessidades e às atividades do curso, para aprovação. Gerenciar o desenvolvimento financeiro do curso. Propor à Diretoria de Unidade a dispensa de docentes vinculados ao Curso sob sua

responsabilidade e a abertura de processo seletivo para preenchimento de vagas para docentes.

- Propor ao Diretor de Unidade, para aprovação do Colegiado da UNA, a distribuição dos horários e disciplinas de ensino entre os docentes. Coordenar, supervisionar e fiscalizar a execução e a avaliação do projeto pedagógico do curso, dos planos de ensino e das atividades programadas pelos docentes. Organizar e fiscalizar os planos individuais de trabalho do corpo docente, além de acompanhar e supervisionar o desempenho dos docentes. Propor alterações nas ementas das disciplinas e nos planos de ensino. Organizar a integração entre disciplinas/módulos do currículo do curso, de modo a possibilitar a consecução do projeto pedagógico. Acompanhar e avaliar a execução do currículo do curso, propondo medidas adequadas ao cumprimento do conteúdo programático e ao alcance dos objetivos propostos.

- Propor alterações no currículo do curso. Orientar a matrícula, a transferência, o aproveitamento e a complementação de estudos, no âmbito do Curso, em articulação com a respectiva Secretaria. Acompanhar as atividades da Biblioteca em relação ao acervo e serviços. Propor, em articulação com a Diretoria da Unidade, a realização de estudos, objetivando a elevação contínua dos padrões de qualidade e produtividade do processo de ensino-aprendizagem. Propor a realização de programas de pesquisa, pós-graduação, extensão, capacitação docente e estudos especiais. Apresentar à Diretoria da Unidade o Relatório Anual de Atividades do Curso e da Coordenação. Contribuir para o aprimoramento do Projeto de Avaliação Institucional e operacionalizar, no âmbito de sua competência, as atividades da Avaliação do Desempenho Docente. Acompanhar as políticas de relacionamento institucional para com os egressos do curso. Prestar informações, esclarecimentos e orientações aos docentes e discentes, com relação às atividades administrativas e pedagógicas da Instituição e do curso.

- Requerer, em cada exercício orçamentário, os recursos laboratoriais necessários para o desempenho das atividades de ensino desenvolvidas no curso. Encaminhar a resolução dos requerimentos de acadêmicos acerca de procedimentos acadêmicos. Acompanhar as atividades de estágio, e trabalho integrado na disciplina de Laboratório de Jogos V: projeto integrado . Encaminhar à Diretoria da Unidade o número de vagas em disciplinas existentes no curso, para fins de definição do processo seletivo. Exercer outras atribuições decorrentes de sua competência ou atribuídas pela Diretoria da Unidade. Acompanhar avaliadores externos quando os mesmos estiverem em atividades oficiais no curso. Zelar pela correta aplicação dos recursos oriundos do orçamento descentralizado.

3.2.3.Experiência profissional, de magistério superior e de gestão acadêmica do (a) coordenador (a).

O professor Paulo João Martins ingressou na UNESC no ano 2000 atuando na docência do ensino superior desde 1993. É coordenador do curso de Jogos Digitais desde sua criação em 2015. Foi coordenador do curso de Ciência da Computação da Unijui durante 2 anos.

3.2.4.Regime de trabalho do (a) coordenador (a) do curso.

O coordenador do Curso é contratado em regime Integral, com vínculo CLT na IES.

3.2.5.Carga horária de coordenação de curso.

Possui carga horária de 40 horas semanais, sendo 14,68 horas destinadas exclusivamente a coordenação do Curso.

3.2.6.Titulação do corpo docente do curso.

O curso de Tecnologia em Jogos Digitais da UNESC possui 19 professores, dentre os quais 04 doutores, 10 mestres (01 cursando doutorado) e 05 especialistas (03 cursando mestrado). Percentual total de docentes com pós-graduação stricto sensu: 73,68 %.

DOCENTE	TITULAÇÃO
Ana Claudia Garcia Barbosa	Mestra
Evânio Ramos Nicoleit	Mestre
Fabiano Napolini De Oliveira	Mestre
Fabicio Antonio Antunes Soares	Doutor
Estevan Grosch Tavares	Mestre
Fernanda Cizescki	Doutora
Giácomo Antônio Althoff Bolan	Especialista
João Batista Da Silva	Mestre
Kristian Madeira	Doutor
Leila Laís Gonçalves	Mestra
Luciano Antunes	Mestre
Marcel Campos Inocêncio	Especialista
Matheus Leandro Ferreira	Especialista
Merisandra Côrtes De Mattos Garcia	Doutora
Paracelso De Oliveira Caldas	Mestre
Paulo João Martins	Mestre
Rogério Antonio Casagrande	Mestre
Sergio Coral	Especialista
Valter Blauth Junior	Especialista

3.2.7. Titulação do corpo docente do curso – percentual de doutores.

O percentual de doutores corresponde a 21,05 % do total de professores do curso.

DOCENTE	TITULAÇÃO
Fernanda Cizescki	Doutora
Fabicio Antonio Antunes Soares	Doutor
Kristian Madeira	Doutor
Merisandra Côrtes De Mattos Garcia	Doutora

3.2.8. Regime de trabalho do corpo docente do curso.

DOCENTE	REGIME DE TRABALHO
Ana Claudia Garcia Barbosa	Integral
Evânio Ramos Nicoleit	Integral
Fabiano Napolini De Oliveira	Horista
Fabicio Antonio Antunes Soares	Horista
Estevan Grosch Tavares	Horista
Fernanda Cizescki	Horista
Giácomo Antônio Althoff Bolan	Horista
João Batista Da Silva	Horista
Kristian Madeira	Integral
Leila Laís Gonçalves	Parcial
Luciano Antunes	Integral
Marcel Campos Inocêncio	Horista
Matheus Leandro Ferreira	Horista
Merisandra Côrtes De Mattos Garcia	Integral
Paracelso De Oliveira Caldas	Horista
Paulo João Martins	Integral
Rogério Antônio Casagrande	Integral
Sergio Coral	Horista
Valter Blauth Junior	Horista

57,89 % de docentes horistas;

36,84 % de docentes em tempo integral;

5,26 % de docentes em tempo parcial no curso.

3.2.9. Experiência profissional do corpo docente.

DOCENTE	EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL
Ana Claudia Garcia Barbosa	-
Evânio Ramos Nicoleit	8 anos
Fabiano Napolini De Oliveira	8 anos e 7 meses
Fabicio Antonio Antunes Soares	-
Estevan Grosch Tavares	-
Fernanda Cizescki	-
Giácomo Antônio Althoff Bolan	20 Anos
João Batista Da Silva	40 anos

Kristian Madeira	18 anos
Leila Laís Gonçalves	7 Anos
Luciano Antunes	15 anos
Marcel Campos Inocêncio	16 anos
Matheus Leandro Ferreira	13 anos e 8 meses
Merisandra Côrtes De Mattos Garcia	-
Paracelso De Oliveira Caldas	31 anos e 10 meses
Paulo João Martins	2 Anos e 06 Meses
Rogério Antonio Casagrande	8 Anos
Sergio Coral	-
Valter Blauth Junior	10 anos

Até 3 Anos	07	36,84%
Acima de 3 Anos	12	63,16%
TOTAL	19	100,00%

3.2.10. Experiência de magistério superior do corpo docente

DOCENTE	EXPERIÊNCIA MAGISTÉRIO SUPERIOR
Ana Claudia Garcia Barbosa	18 anos
Evânio Ramos Nicoleit	17 anos
Fabiano Napolini De Oliveira	2 anos
Fabricio Antonio Antunes Soares	2 anos e 8 meses
Estevan Grosch Tavares	9 anos
Fernanda Cizescki	11 anos
Giácomo Antônio Althoff Bolan	13 anos
João Batista Da Silva	19 anos
Kristian Madeira	13 anos
Leila Laís Gonçalves	17 anos
Luciano Antunes	14 anos
Marcel Campos Inocêncio	5 anos e 6 meses
Matheus Leandro Ferreira	5 anos e 8 meses
Merisandra Côrtes De Mattos Garcia	16 anos e 05 meses
Paracelso De Oliveira Caldas	31 anos e 10 meses
Paulo João Martins	24 anos e 01 mês
Rogério Antonio Casagrande	17 anos
Sergio Coral	12 anos
Valter Blauth Junior	6 anos

Até 3 Anos	2	10,52 %
Acima de 3 Anos	17	89,48 %
TOTAL	19	100,00 %

3.2.11. Tempo de vínculo ininterrupto do docente com o curso

Nome Docente	Tempo (meses)
Ana Claudia Garcia Barbosa	19 meses
Evânio Ramos Nicoleit	30 meses
Fabiano Napolini de Oliveira	25 meses
Fabricio Antonio Antunes Soares	6 meses

FUCRI – FUNDAÇÃO EDUCACIONAL DE CRICIÚMA (mantenedora)

Fernanda Cizescki	6 meses
Estevan Grosch Tavares	6 meses
Giácomo Antônio Althoff Bolan	26 meses
João Batista Da Silva	6 meses
Kristian Madeira	18 meses
Leila Laís Gonçalves	26 meses
Luciano Antunes	32 meses
Marcel Campos Inocêncio	20 meses
Matheus Leandro Ferreira	12 meses
Merisandra Côrtes De Mattos Garcia	6 meses
Paracelso De Oliveira Caldas	12 meses
Paulo João Martins	32 meses
Rogério Antonio Casagrande	12 meses
Sergio Coral	24 meses
Valter Blauth Junior	12 meses

3.2.12. Nome docente versus disciplina ministrada

PRIMEIRA FASE

PROFESSOR(A)	DISCIPLINA
Luciano Antunes	Algoritmos e Programação
Leila Laís Gonçalves	Roteiros
Kristian Madeira	Matemática para Jogos
Rogério Antonio Casagrande	Introdução à Computação
Fabricio Antonio Antunes Soares	Sociologia
Paulo João Martins	Fundamentos de Jogos
Fabiano Napolini de Oliveira	Laboratório de Jogos I: Ferramenta de Desenvolvimento Rápido de Jogos 2D

SEGUNDA FASE

PROFESSOR(A)	DISCIPLINA
Sergio Coral	Algoritmos e Estrutura de Dados
Fabiano Napolini de Oliveira	Projeto de Jogos Digitais
Giácomo Antônio Althoff Bolan	Animação Computadorizada
Ana Cláudia Garcia Barbosa	Interação Homem-Computador
Evânio Ramos Nicoleit	Processamento Gráfico
Giácomo Antônio Althoff Bolan	Laboratório de Jogos II: Ferramenta de Desenvolvimento Rápido de Jogos 3D

TERCEIRA FASE

PROFESSOR(A)	DISCIPLINA
Paulo Joao Martins	Motores de Jogos
Fabiano Napolini de Oliveira	Ferramentas de Design
Estevan Grosch Tavares	Física para Jogos
Paracelso de Oliveira Caldas	Banco de Dados
Fernanda Cizescki	Metodologia Científica e da Pesquisa
Marcel Campos Inocência	Computação Gráfica
Giácomo Antônio Althoff Bolan	Laboratório de Jogos III: Motores de Jogos

QUARTA FASE

PROFESSOR(A)	DISCIPLINA
Marcel Campos Inocência	Programação Multijogador
Fabiano Napolini de Oliveira	Técnicas de Balanceamento de Jogos
Sergio Coral	Programação Multiplataforma
Sérgio Coral	Sistemas Operacionais
Valter Blauth Junior	Redes e Internet
Marcel Campos Inocência	Realidade Virtual
Paulo João Martins	Laboratório de Jogos IV: Plataformas

QUINTA FASE

PROFESSOR(A)	DISCIPLINA
Matheus Leandro Ferreira	Tópicos Especiais em Jogos Digitais (Modelagem de Personagens)
Leila Laís Gonçalves	Áudio e Vídeo para Jogos
Merisandra Côrtes de Mattos Garcia	Inteligência Artificial para Jogos
Matheus Leandro Ferreira	Optativa (Programação para Dispositivos Móveis)
João Batista da Silva	Empreendedorismo
Fabiano Napolini de Oliveira	Laboratório de Jogos V: Projeto Integrado

OPTATIVAS

PROFESSOR(A)	DISCIPLINA
	Língua Brasileira de Sinais: Libras
Matheus Leandro Ferreira	Programação para Dispositivos Móveis
Paulo João Martins	Programação para Consoles
Fabiano Napolini de Oliveira	Programação para WEB
Paulo João Martins	Técnicas de Otimização
Sérgio Honorato	Processos Fotográficos
Sérgio Honorato	Ensaio Fotográficos

Luan Grassi Alessio	Fotografia e Pesquisa
---------------------	-----------------------

3.2.13. Relação entre o número de docentes e o número de vagas.

Vagas Oferecidas Totais Anuais: 80 vagas anuais. Ocorre em um semestre os 1º, 3º e 5º semestre, onde pode haver 90 acadêmicos. E em outro semestre os 2º e 4º semestre, com um total de 60 alunos. Então para este total máximo de alunos em um semestre que pode chegar a 90, o total de professores tempo integral é de 7, poderá haver 12,85% de alunos por professor.

3.2.14. Funcionamento do colegiado de curso ou equivalente.

O Colegiado do curso de Tecnologia em Jogos Digitais é composto por todos os professores e acadêmicos, representados pelos líderes de turma, com voz e voto e, sob a presidência do coordenador do curso, reúne-se uma vez por mês (se necessário, podem ser convocados para reuniões extraordinárias). As reuniões são reduzidas a termo através das atas, com assinaturas dos presentes. Para fins de deliberação exige-se quorum de 50% mais 1. As decisões são encaminhadas à Unidade Acadêmica, que as homologa. De acordo com o Regimento da UNESC, seção V. Art. 24 – compete ao colegiado: Aprovar as atividades didático-pedagógicas do curso. Aprovar e avaliar, constantemente, o projeto pedagógico do curso e zelar pelo seu cumprimento. Aprovar os programas das disciplinas/módulos do curso, encaminhando-as ao colegiado da UNA para homologação. Aprovar a organização da oferta de disciplinas/módulos do curso, em acordo com a UNA responsável pela sua administração. Definir as atividades curriculares complementares do curso. Definir o perfil do corpo docente do curso. Propor: a) Providências necessárias à melhoria da qualidade do curso. b) Modificações na matriz curricular do curso, passando por uma análise do NDE. c) Alteração de pré-requisitos e requisitos paralelos na matriz curricular. d) Projetos de ensino, pesquisa e extensão. Analisar e propor providências a respeito dos resultados das avaliações do curso e propor medidas para a solução dos problemas apontados. Estabelecer normas de orientação, coordenação e execução do ensino, no âmbito do curso. Sugerir a outorga de títulos honoríficos para apreciação do CONSU. Zelar pela execução das atividades relativas às disciplinas/módulos que integram o curso. Exercer outras funções e atribuições, no âmbito de sua competência.

3.2.15. Produção científica, cultural, artística ou tecnológica.

Docente	Livros ou capítulos em livros publicados	Material didático institucional	Artigos publicados em periódicos especializados	Textos completos publicados em anais de eventos científicos	Resumos publicados em anais de eventos internacionais	Produções técnicas
Ana Claudia Garcia Barbosa	02	-	-	04	02	-
Evânio Ramos Nicoleit	04	-	-	-	-	-
Fabiano Napolini De Oliveira	02	-	-	02	-	01
Fabricio Antonio Antunes Soares	03	-	-	04	-	02
Estevan Grosch Tavares	-	-	-	-	-	-
Giácomo Antônio Althoff Bolan	-	-	-	-	-	02
João Batista Da Silva	01	-	-	-	-	-
Kristian Madeira	04	-	12	02	-	10
Leila Laís Gonçalves	03	01	-	02	-	-
Luciano Antunes	03	-	01	12	-	08
Marcel Campos Inocêncio	-	-	-	-	-	-
Matheus Leandro Ferreira	-	-	-	-	-	01
Merisandra Côrtes De Mattos Garcia	03	01	02	12	-	-
Paracelso de Oliveira Caldas	-	10	-	-	05	03
Paulo João Martins	-	-	06	08	02	-
Rogério Antonio Casagrande	02	-	03	04	02	-
Sergio Coral	-	01	-	-	-	-
Valter Blauth Junior						
Total	25	01	26	46	-	27

3.2.16. Titulação e formação

A Professora da disciplina foi Fernanda Cizescki, Possui graduação em Letras - Português/ Inglês pela Universidade do Extremo Sul Catarinense (2006) e doutorado em Linguística pela Universidade Federal de Santa Catarina (2013). Tem experiência na área de Linguística, com ênfase em Teoria e Análise Linguística, atuando principalmente nos seguintes temas: gramaticalidade, interface sintaxe/semântica, Chomsky, universalismo. Atualmente, tem se interessado por conexões entre Linguística, Literatura e Filosofia.

3.2.17. Experiência do corpo de tutores em educação a distância

A professora Fernanda Cizescki atuou também como tutora da disciplina.

3.2.18. Relação docentes e tutores – presenciais e a distância – por estudante

A professora da disciplina atua como tutora, nos horários presenciais e a distância.

3.3. Dimensão 3: Infraestrutura

3.3.1. Gabinetes de trabalho para professores Tempo Integral - TI.

Os professores em Tempo Integral do Curso de Tecnologia em Jogos Digitais que exercem atividades de pesquisa, ensino, extensão e/ou atividades de gestão utilizam ambientes específicos de trabalho. Um dos ambientes disponíveis é a sala dos professores, localizada no bloco da Biblioteca, com infraestrutura que fornece condições para o descanso nos intervalos, equipamentos de informática e ambiente climatizado para atendimento, também, aos discentes. Os docentes Tempo Integral também dispõem de salas específicas e individuais, conforme descrito no quadro a seguir. As salas possuem infraestrutura composta por mesa, computador e armários.

Professor	Sala
Paulo João Martins	Bloco D sala 4
Ana Claudia Garcia Barbosa	Bloco XXI B – 1º piso – Coordenação do Curso de Ciência da Computação
Leila Laís Gonçalves	Bloco XXI C – 2º Piso – Laboratório kiron.
Luciano Antunes	Bloco de Apoio Logístico – 1º Piso – Sala do NDE do Curso de Ciência da Computação.
Rogério Antonio Casagrande	Bloco XXI B – 1º piso – Coordenação do Curso de Ciência da Computação

3.3.2. Espaço de trabalho para coordenação do curso e serviços acadêmicos.

A coordenação do curso de Tecnologia em Jogos Digitais situa-se no bloco D, sala 4. O atendimento aos docentes, discentes e público em geral acontece de segunda a sexta-feira das 07h30 às 11h30. As pessoas podem ser atendidas pela secretária e coordenador do curso.

O coordenador dispõe em seu espaço de trabalho, de um computador, mesa e armário, onde pode receber docentes e alunos. A sala possui ar-condicionado. O curso dispõe de uma antessala para a secretária com ar-condicionado. A secretária dispõe de uma mesa para receber docentes e acadêmicos, um computador, armário e telefone. O ambiente possui também uma foto copiadora.

3.3.3. Sala de professores.

A sala de professores está localizada no Bloco da Biblioteca, possui 74 m², com capacidade para 20 pessoas. A mesma dispõe de dois espaços reservados para reuniões, mesas com computadores e ambiente para descanso composto por sofás e TV. Permanece disponível para professores de segunda-feira a sábado, das 7h30 às 11h55, e de segunda a sexta-feira das 13h30 às 22h35. O ambiente possui iluminação e acústica apropriada, além de sistema de climatização. A limpeza é realizada diariamente por funcionários vinculados a Universidade. A sala está localizada no térreo, possuindo acessibilidade para pessoas portadoras de necessidades especiais através de rampas.

O corpo docente do Curso de Tecnologia em Jogos Digitais tem um ambiente próprio, na sala 04 do bloco R2, com aproximadamente 17m². O acesso é restrito por meio de dispositivo de senha na entrada. Possui climatização com equipamentos “split”; acústica adequada; ventilação direta; iluminação também direta e no teto com luminárias de LED; quadro de vidro; mesa e cadeiras estofadas; pontos de acesso à internet para os notebooks; computador desktop com conexão à rede. A limpeza é diária por funcionários contratados pela IES. Por estar localizada no pavimento térreo e em nível com a circulação externa, a acessibilidade está assegurada.

Além desse espaço os professores do curso costumam utilizar os laboratórios de informática do Curso localizados no bloco XXI A e no Iparque.

3.3.4. Salas de aula

As salas de aula estão equipadas com Data show (fixo ou móvel), todas com acesso à internet wireless com computadores e possibilidade, inclusive, de acesso a vídeos institucionais e outros materiais inerentes às disciplinas que cada professor leciona. O ambiente é iluminado e todas as salas são limpas pelo pessoal do apoio diariamente e com manutenção de todos os equipamentos periodicamente a cada início de semestre. Ambientes cômodos que atendem às necessidades diárias tanto dos docentes como dos discentes. Possuem ambiente climatizado com ar-condicionado e ventiladores.

Dados por Instalação física
Tipo de Instalação: Salas de Aula
Identificação: Bloco P salas 15, 16, 17
Capacidade de alunos: 54 alunos
Área Total (m²): 66.16m ²
Complemento: Horário Matutino, todas as salas de aula são no segundo andar, mas este prédio possui acessibilidade aos acadêmicos, que possuem necessidades especiais.

3.3.5. Acesso dos alunos a equipamentos de informática.

Atualmente a UNESC possui 39 Laboratórios em um total aproximado de 1182 computadores. Os laboratórios disponíveis possuem de 24 à 110 computadores distribuídos nos blocos XXI-A, XXI-B, XXI-C, Bloco do estudante, Bloco T, R1 e R2 2 Iparque (Instituto tecnológico). Todos os laboratórios possuem ar condicionado, projetor, cartaz informativo, internet, softwares básicos e os específicos de cada curso.

Todos os semestres os LABINFOs são formatados e os softwares de cada sala são instalados de acordo com as agendas de cada semestre. A agenda é criada/montada conforme os pedidos de cada curso que informa a quantidade de laboratórios que necessita, o horário, professor, fase e o software e hardware que a disciplina requer. Os pedidos semestrais são enviados com antecedência de 02 meses de cada início de aula para que tenhamos tempo hábil para os ajustes e instalações necessárias.

Próximo à todos os LABINFOs, já banheiros adaptados e bebedouros, os prédios possuem rampas ou elevadores, garantindo a acessibilidade física e visual (cartazes informativos).

O curso de Jogos Digitais utiliza atualmente os LABINFOS XXI-A salas 01, 08, 09 e 16 e XXI-C salas 08 e 11 todas com 24 computadores cada. Essas salas tem uma área de aproximadamente 56 m². Nesses laboratórios estão disponíveis softwares básicos como: Pacote MSOFFICE (Word, Excel, Powerpoint, Access), navegadores Internet Explorer, Chrome e Mozilla Firefox, Izarc (compactador/descompactador de arquivo), Acrobat Reader (visualizador de arquivos PDF), Cuteprinter ou PDF Creator (conversor de PDF), Microsoft Endpoint (software antivírus), programas de gravador de CD e/ou DVD quando existirem nos equipamentos, Sistema Labinfo (produzido pela Universidade para controle de uso).

Utiliza softwares específicos como:

- Frees – GIMP, Inkscape, Blender, Java 8 JDK, DEVCpp, MovieMaker, Codeblocks, Scratch, Construct 2, DbDesigner 4.0, Workbench 6.3, 3DS Max com 3 Services Packs (free para universidades), Unity 3d 5, Android Studio, Edumat.
- Proprietários licenciados - Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Premiére, 01 Adobe After Effects (micro do professor).

3.3.6. Bibliografia básica.

Devido às informações serem superiores ao número de caracteres disponíveis, estes dados serão apresentados no dia da visita *in loco* conforme consta no PPC do curso.

3.3.7. Bibliografia complementar.

Devido à restrição do número de caracteres, a bibliografia complementar do curso de Engenharia Ambiental e Sanitária estará disponível para consulta da Comissão Avaliadora no acervo da Biblioteca Central Professor Eurico Back na UNESC. Para conferência, as mesmas encontram-se detalhadas no PPC.

3.3.8. Periódicos especializados.

Para atender o Curso de Tecnologia em Jogos Digitais a Biblioteca conta com acesso a 1825 periódicos online pelo Portal Periódicos Capes, além das assinaturas e bases de dados.

PERIÓDICOS COM ACESSO LIVRE

<http://www.unesc.net/portal/capa/index/533/9238/>

-
1. Alceu
 2. Anais - Congresso Sul Brasileiro de Computação
 3. Anais - Encontro Nacional de Inteligência Artificial (SBC)
 4. Anais - Simpósio Brasileiro de Redes de Computadores e Sistemas Distribuídos (SBC)
 5. Avances em Sistemas e Informática
 6. Conexão - Comunicação e Cultura
 7. Discursos Fotográficos
 8. FACOM
 9. Gestão.Org
 10. Informatica Educativa Comunicaciones
 11. Isegoría
 12. RAE- Revista de Administração de Empresas
 13. Revista Brasileira de Informática na Educação
 14. Revista da Sociedade Brasileira de Computação (Journal of the Brazilian Computer Society)
 15. Revista de Administração e Inovação
 16. Revista de Informática Aplicada
 17. Revista de Informática Teórica e Aplicada - RITA
 18. Revista de Sistemas e Computação - RSC
 19. Revista Mackenzie de Engenharia e Computação
 20. Visualidades
-

São 1815 periódicos com acesso pelo Portal Periódicos Capes

Ir para o conteúdo 1 Ir para o menu 2 Ir para a busca 3 Ir para o rodapé 4

ACESSO REMOTO MEU ESPAÇO ACESSIBILIDADE ALTO CONTRASTE MAPA DO SITE

Portal de
Periódicos
CAPES/MEC

UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE Perguntas frequentes Contato

PÁGINA INICIAL > BUSCA > BUSCAR PERIÓDICO




BUSCA

Buscar assunto

Buscar periódico

Buscar livro

Buscar base

INSTITUCIONAL

Histórico

Missão e objetivos

Quem participa

Documentos

Buscar periódico

(Selecione uma das opções abaixo para buscar um periódico)

Busca avançada Buscar por área do conhecimento Buscar referências

Área(s) do conhecimento

Subáreas do conhecimento

- Todas as subáreas do conhecimento (5082)
- Astronomia e Astrofísica (181)
- Ciência da Computação (1815)**
- Ciências Exatas e da Terra (Geral) (191)
- Física (1171)
- Geociências, Meteorologia (811)
- Matemática (810)

Bases de dados e repositórios com acesso pelo Portal de Periódicos Capes

NOME DA BASE	TIPO
Academic Search Premier - ASP (EBSCO)	Referenciais com resumos, Textos completos
ACM Digital Library	Textos completos
AIP Scitation - American Institute of Physics	Textos completos
American Physical Society - APS	Textos completos
ArXiv.org	Arquivos Abertos e Redes de e-prints
Cambridge Journals Online	Textos completos
CiteSeer	Referenciais com resumos
Cognitive Sciences Eprint Archive : CogPrints	Arquivos Abertos e Redes de e-prints
Computer and Information Systems (ProQuest)	Referenciais com resumos
Electronic&Communication (ProQuest)	Referenciais com resumos
Institution of Civil Engineers - ICE	Textos completos
IOPscience (Institute of Physics - IOP)	Textos completos
MathSci (AMS)	Referenciais com resumos

Oxford Journals (Oxford University Press)	Textos completos
PNAS - Proceedings of the National Academy of Sciences	Textos completos
Repositório Científico de Acesso Aberto de Portugal (RCAAP)	Arquivos Abertos e Redes de e-prints , Repositórios Institucionais
Repositório Digital da Universidade Federal do Rio Grande do Sul : LUME (UFRGS)	Repositórios Institucionais
SciELO.ORG	Textos completos , Sites com periódicos de acesso gratuito
Science (AAAS)	Textos completos
ScienceDirect (Elsevier)	Textos completos
SpringerLink	Textos completos
Web of Science - Coleção Principal (Thomson Reuters Scientific)	Referenciais com resumos
Wiley Online Library	Textos completos
World Scientific	Textos completos
Computers and Applied Sciences Complete (EBSCO)	Referenciais com resumos , Textos completos
ACM Computing Reviews	Referenciais com resumos
SCOPUS (Elsevier)	Referenciais com resumos
DOAB: Directory of Open Access Books	Livros
Repositório Institucional da Universidade Federal de Lavras (UFLA)	Repositórios Institucionais
UNIVATES. Biblioteca Digital	Repositórios Institucionais

3.3.9.Laboratórios didáticos especializados: quantidade.

O curso de Tecnologia em Jogos Digitais conta com 05 laboratórios de informática que estão localizados no bloco XXI A salas 01, 02, 08, 09 e um laboratório que está localizado no bloco T. Além destes laboratórios o curso dispõe de um laboratório de Instrumentação/eletro-eletrônica - Bloco Mecânica/I PARQUE (em processo de implantação) e um laboratório para criação de jogos localizado no bloco Z.

Dados por Instalação física
Tipo de Instalação: Laboratórios de ensino
Identificação: Laboratório de Informática - Bloco XXI A 01, 02, 08, 09, Bloco T – Laboratório da Engenharia de Produção e Jogos Digitais (comporta 50 alunos) – a utilização do laboratório depende da quantidade de acadêmicos inscritos na disciplina
Quantidade: 4
Capacidade de alunos: comporta 50 alunos, o número de alunos que utilizam depende do tipo de aula dada e metodologia utilizada. Possuem 24 Estações, Caixa de Som, 2 Ar Condicionado, 1 Projetor Multimídia Possui softwares e ferramentas para desenvolvimento de jogos, personagens e cenários.
Área Total (m²): 66.16m ² / 144 m ²
Complemento: Nos laboratórios utilizados pelo curso Tecnologia em Jogos Digitais os alunos podem instalar softwares, quando necessário. São utilizados laboratórios do térreo quando alunos com deficiência física possui aula e é instalado o software NVDA para alunos com deficiência visual quando for o caso.

O professor pode solicitar ao DTI que instalem softwares livres, como ferramentas e outras necessárias nas disciplinas. Alguns softwares são bloqueados pela Política Institucional de Uso dos Recursos Computacionais da UNESC, como redes sociais e *sites* indevidos.

Dados por Instalação física
Tipo de Instalação: Laboratório de Arquitetura de Computadores
Identificação: Laboratório de Instrumentação/eletro-eletrônica - Bloco Mecânica/I PARQUE (em processo de implantação)
Quantidade: 1
Capacidade de alunos: 30 alunos
Área Total (m²): 114 m ²
Complemento: Utilizado de manhã pelos alunos do curso de Jogos e a noite pelo curso de Engenharia Mecânica. Funcionamento das 19h30 as 22h35 de segunda a sexta-feira, e das 7h30 as 11h35 aos sábados. Com rampa de acesso e elevador para deficientes físicos.

Dados por Instalação física
Tipo de Instalação: Oficina de Criação
Identificação: Oficina de Criação de Jogos – Bloco Z
Quantidade: 1
Capacidade de alunos: 20 alunos
Área Total (m²): 60m ²
Complemento: Possui equipamento para filmagens, manipulação de som, câmera

Dados por Instalação física
fotográfica.

3.3.10. Laboratórios didáticos especializados: qualidade

Dados por Instalação física
Tipo de Instalação: Estúdio de Fotografia
Identificação: Estúdio de Fotografia – Bloco Z – Sala 11
Quantidade: 01
Capacidade de alunos: o estúdio comporta 15 acadêmicos (turmas com número superior a 15 alunos são divididas em Turma 1 e Turma 2, conforme horário do semestre).
Área Total (m²): 47,77m²
Complemento: o estúdio está disponível ao curso de Artes Visuais e Tecnologia em Jogos Digitais de segunda a sexta-feira, das 08h às 22h35, sábados das 08h às 17h e atende o requisito de acessibilidade.

O laboratório descrito anteriormente apresentam boa qualidade no que se refere aos equipamentos, insumos e outros materiais necessários para o desenvolvimento das aulas, assim como o espaço físico e mobiliário específico.

As normas de funcionamento e utilização são gerenciadas pela coordenação de ateliês do curso de Artes Visuais, que empresta este laboratório ao curso de Jogos Digitais, para a disciplina optativa de Fotografia e Pesquisa, e Ensaios Fotográfico e compreendem: solicitação de agenda, orientações para utilização dos equipamentos, prevenção de segurança e manuseio de materiais, solicitação de materiais específicos, organização dos espaços e dão-se preferencialmente para as disciplinas nas atividades de ensino. Além disso, frequentemente são utilizados para atividades de pesquisa e extensão a partir de projetos e grupos de pesquisa que realizam agendamentos dos espaços. A estrutura atende os requisitos de segurança que são periodicamente acompanhadas pelo Serviço Especializado em Engenharia de Segurança e em Medicina do Trabalho – SESMT. Os mesmos atendem ainda as normas de acessibilidade.

3.3.11. Laboratórios didáticos especializados: serviços

Os laboratórios utilizados pelo curso de Tecnologia em Jogo Digitais são disponibilizados para as atividades curriculares de ensino, pesquisa e extensão. Os espaços citados estão disponíveis nos três turnos para o desenvolvimento de projetos ou estudos dos acadêmicos. Os Laboratórios de Informática são utilizados mediante apresentação de documento de identidade aos monitores do departamento de Tecnologia da Informação (TI), o qual gerencia todos os laboratórios e uso dos softwares. As agendas dos ateliês são

mantidas por uma funcionária, responsável pela manutenção e acompanhamento técnico. Os laboratório-ateliês recebem manutenção periódica garantindo a qualidade dos espaços e equipamentos. O departamento de TI é responsável pela instalação dos softwares e manutenção dos computadores.

3.4. Requisitos legais e normativos – Na coluna descrição/justificativa, apresentar a informação em até 8.000 caracteres com espaço para dispositivo legal.

Dispositivo Legal		A IES se manifestou em relação ao requisito?		Descrição/ Justificativa	NSA
		SIM	NÃO		
1	Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso.			Não se Aplica. Ainda não foram homologadas.	X
2	Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica, conforme disposto na Resolução CNE/CEB 4/2010				X
3	Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação das Relações Étnico-raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-brasileira, Africana e Indígena (Lei nº 11.645 de 10/03/2008; Resolução CNE/CP Nº 01 de 17 de junho de 2004)	X		A temática da História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena está inclusa nas atitudes, eventos, disciplinas e atividades curriculares e extra curriculares do curso.	
4	Diretrizes Nacionais para a Educação em Direitos Humanos, conforme disposto no Parecer CNE/CP nº 8, de 06/03/2012, que originou a Resolução CNE/CP nº 1, de 30/05/2012.	X		A educação em direitos humanos é trabalhada ao longo do curso, especificamente na disciplina de sociologia, metodologia, nos eventos que a universidade promove. Os alunos são incentivados a participar e ter horas de atividades complementares.	
5	Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista, conforme disposto na Lei nº 12.764, de 27 de dezembro de 2012.	X		A universidade prevê o acolhimento das pessoas com espectro autista. O curso terá apoio do setor responsável que compreende o Programa de Educação Inclusiva – PEI na Universidade.	
6	Titulação do corpo docente (Art. 66 da Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996)	X		O corpo docente é composto de 73,68 % mestres ou doutores e 26,31 % de especialistas.	
7	Núcleo Docente Estruturante (NDE) (Resolução CONAES Nº 1, de 17/06/2010)	X		O NDE possui 5 membros e atende as especificações do CONAES	
8	Denominação dos Cursos Superiores de Tecnologia (Portaria Normativa Nº 12/2006)	X		A denominação do Curso de Tecnologia em Jogos Digitais possui na portaria normativa 12/2006.	
9	Carga horária mínima, em horas – para Cursos Superiores de Tecnologia (Portaria Nº10, 28/07/2006; Portaria Nº 1024, 11/05/2006; Resolução CNE/CP Nº3,18/12/2002)	X		Atende as normas do Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia, com 2000 horas	
10	Carga horária mínima, em horas – para Bacharelados e Licenciaturas Resolução CNE/CES Nº 02/2007 (Graduação, Bacharelado, Presencial). Resolução CNE/CES Nº 04/2009 (Área de Saúde, Bacharelado, Presencial). Resolução CNE/CP 2 /2002 (Licenciaturas) Resolução CNE/CP Nº 1 /2006 (Pedagogia) Resolução CNE/CP Nº 1 /2011 (Letras)			Não se Aplica	X
11	Tempo de integralização	X		Mínimo de dois anos e meio e	

	Dispositivo Legal	A IES se manifestou em relação ao requisito?		Descrição/ Justificativa	NSA
		SIM	NÃO		
	Resolução CNE/CES N° 02/2007 (Graduação, Bacharelado, Presencial). Resolução CNE/CES N° 04/2009 (Área de Saúde, Bacharelado, Presencial). Resolução CNE/CP 2 /2002 (Licenciaturas)			máximo de cinco anos	
12	Condições de acesso para pessoas com deficiência e/ou mobilidade reduzida , conforme disposto na CF/88, art. 205, 206 e 208, na NBR 9050/2004, da ABNT, na Lei nº 10.098/2000, nos Decretos N° 5.296/2004, nº 6.949/2009, nº 7.611/2011 e na Portaria nº 3.284/2003.	X		A IES apresenta plenas condições de acesso para pessoas com deficiência e/ou mobilidade reduzida, com rampas, elevadores, banheiros adaptados e demais necessidades. Os veículos que fazem o transporte de pessoas deficientes têm acesso diferenciado e áreas de estacionamento exclusivas.	
13	Disciplina de Libras (Dec. N° 5.626/2005)	X		Possui esta disciplina como optativa.	
14	Prevalência de avaliação presencial para EaD (Dec. N° 5.622/2005 art. 4 inciso II, § 2)	X		A disciplina de Metodologia Científica e da Pesquisa é ministrada na modalidade a Distancia e possui prevalencia na avaliação presencial.	
15	Informações acadêmicas (Portaria Normativa N° 40 de 12/12/2007, alterada pela Portaria Normativa MEC N° 23 de 01/12/2010, publicada em 29/12/2010)	X		As informações acadêmicas exigidas de regulação, supervisão e avaliação estão disponibilizadas na forma impressa no curso e na biblioteca e também na de forma virtual na pagina do curso.	
16	Políticas de educação ambiental (Lei nº 9.795, de 27 de abril de 1999 e Decreto Nº 4.281 de 25 de junho de 2002)	X		Há integração da educação ambiental às disciplinas do curso de modo transversal, contínuo e permanente.	
17	Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação de Professores da Educação Básica, em nível superior, curso de licenciatura, de graduação plena. Resolução CNE N° 2, de 1° de julho de 2015 (Formação inicial em nível superior - cursos de licenciatura, cursos de formação pedagógica para graduados e cursos de segunda licenciatura - e formação continuada). NSA para bacharelados, tecnológicos e sequenciais			Não se Aplica	x

REFERÊNCIAS

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 14. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

FREIRE, Paulo. Política e educação: ensaios. 5.ed. São Paulo: Cortez, 2001;

UNESC. Câmara de Ensino de Graduação. Regulamento do Núcleo Docente Estruturante – NDE UNESC. Resolução n. 08/2010/Câmara de Ensino de Graduação. Disponível em: <http://www.unesc.net/portal/resources/documentosoficiais/4481.pdf?1285196513>

_____. Conselho Superior de Administração. Homologa o Regulamento do Núcleo Docente Estruturante – NDE UNESC. Resolução n. 07/2010/CSA. Disponível em: <http://www.unesc.net/portal/resources/documentosoficiais/4525.pdf?1287150235>

_____. Conselho Universitário. Projeto Pedagógico Institucional da UNESC – PDI. Resolução n. 17/2012/CONSU. Disponível em: <http://www.unesc.net/portal/resources/documentosoficiais/7722.pdf?1349294017>