unesc
Universidade
do Extremo
Sul Catarinense

COLEGIADO DA UNIDADE ACADÊMICA DE CIÊNCIAS, ENGENHARIAS E TECNOLOGIAS

RESOLUÇÃO n. 18/2016/COLEGIADO UNACET

Aprova regulamento de Atividades de Formação Complementar (AFC) do Curso de Tecnologia em Jogos Digitais, matriz curricular 01.

O Presidente do Colegiado da Unidade Acadêmica de Ciências, Engenharias e Tecnologias, UNACET, da Universidade do Extremo Sul Catarinense – UNESC, no uso de suas atribuições e decisão em reunião ordinária do colegiado UNACET,

RESOLVE:

Art. 1º - Aprovar o regulamento de Atividades de Formação Complementar (AFC) do Curso de Tecnologia em Jogos Digitais, matriz curricular 01.

Art. 2º - O regulamento de Atividades de Formação Complementar (AFC) constitui anexo dessa resolução.

Art. 3º - O presente Regulamento entrará em vigor para todos os alunos da matriz curricular 01 do curso.

Criciúma, 21 de setembro de 2016.

PROF. EVÂNIO RAMOS NICOLEIT
PRESIDENTE DO COLEGIADO DA UNACET

Anexo da RESOLUÇÃO n. 18/2016/COLEGIADO UNACET
REGULAMENTO DAS ATIVIDADES DE FORMAÇÃO COMPLEMENTAR (AFC) DO CURSO DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS MC 01.

I - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º - Aprovar a Regulamentação das Atividades de Formação Complementar.

Art. 2º - O presente regulamento constitui parte integrante do currículo pleno do Curso de Graduação em Tecnologia em Jogos Digitais da Universidade do Extremo Sul Catarinense e visa normatizar as atividades complementares deste currículo, conforme o artigo 04º da Portaria do Ministério da Educação e da Cultura nº 1.886/94, sendo o seu cumprimento integral indispensável para a colação de grau dos graduandos.

Art. 3º - As atividades complementares constituem-se em ações de ensino, pesquisa e extensão de caráter obrigatório a serem desenvolvidas pelo aluno no transcorrer de seu curso de graduação em Tecnologia de Jogos Digitais na UNESC.
Parágrafo único: Todas as Atividades de Formação Complementar realizadas devem ter uma temática e pertinência que contribuam para a melhor formação profissional.

Art. 4º - Os objetivos gerais das atividades complementares são os de flexibilizar o currículo pleno do Curso de Graduação em Tecnologia em Jogos Digitais e propiciar aos seus alunos a possibilidade de aprofundamento temático e interdisciplinar.

Art. 5º - As Atividades de Formação Complementar terão carga horária de 200 horas, devendo seu cumprimento distribuir-se, a partir da 1ª fase do curso de Tecnologia em Jogos Digitais.

Parágrafo 1º- É vedado o preenchimento da carga horária global das Atividades Complementares num só grupo de ações, desde que cumpridos os pré-requisitos determinados pelo Colegiado do Curso de Tecnologia em Jogos Digitais da UNESC.

Parágrafo 2º - Em casos de transferências externas e internas por troca de cursos será avaliado pela coordenação as atividades complementares para validação dos créditos e atividades desenvolvidas anteriormente.

II - DAS ATIVIDADES COMPLEMENTARES

Art. 6º - Em harmonia com os princípios e diretrizes acima definidas, serão consideradas, para fins de controle, validação e registro acadêmico cuja temática e pertinência contribuam para a melhor formação profissional as seguintes atividades:

I) atividades de monitoria;

II) mini-cursos em geral;

III) participação em eventos científicos tais como: seminários, congressos, simpósios, *workshops*, fóruns, mesas-redondas e oficinas promovidos pela UNESC ou por outras instituições de ensino superior, conselhos e órgãos de classe, sociedades, organizações e similares;

IV) participação efetiva em atividades de extensão e comunitárias da UNESC ou em outras IES;

V) participação no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica – PIC e PIBIC da UNESC ou de outras instituições;

VI) participação efetiva em grupo de estudos ou de pesquisa, com frequência registrada e orientação docente;

VII) participação em projetos da Empresa de Consultoria Júnior e/ou Escritório Modelo conforme estrutura interna aprovada para essa modalidade de formação profissional;

VIII) outras atividades afins desde que atendido o disposto neste regulamento.

§ 1º - As atividades de que trata os incisos anteriores, quando promovidas pelo Curso de Tecnologia em Jogos Digitais da UNESC, são obrigatoriamente consideradas atividades complementares válidas, respeitados os limites de cômputo de carga horária, estabelecidos neste regulamento.

§ 2º - As atividades de que tratam os incisos anteriores, quando não promovidas pelo Curso de Tecnologia em Jogos Digitais da UNESC, em caso de dúvidas da secretaria do curso devem ser validadas pelo Coordenador do Curso de Tecnologia em Jogos Digitais da UNESC.

III - DO CÔMPUTO DAS ATIVIDADES COMPLEMENTARES

Art. 7º - Para fins de registro e controle das Atividades de Formação Complementar serão observados os valores e limites de cada atividade, conforme a tabela a seguir:

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 Tecnologia em Jogos Digitais ou Computação	20	60	3 semanas acadêmicas	Certificado ou declaração institucional
3	Publicação de artigos em revistas e/ou periódicos internacionais	30	90	03 Participação	Aceite e/ou declaração da revista e cópia (íntegra) do artigo
4	Publicação de artigos em revistas e/ou periódicos nacionais	20	60	03 Participação	Aceite e/ou declaração da revista e cópia (íntegra) do artigo
5	Participação em Eventos	20	40	02 Participação	Certificado ou

unesc
Universidade do Extremo Sul Catarinense

Item	Atividades – descrição	Carga horária Unitária (horas)	Carga Horária Máxima (horas)	Validação (máxima)	Condições para Validação
	Científicos e Técnicos – Externos – na área de Jogos Digitais ou Computação, na condição de apresentador.				declaração institucional
6	Participação em Eventos Científicos e Técnicos – Externos – na área de Jogos Digitais ou Computação, na condição de ouvinte.	10	30	03 Participação	Certificado ou declaração institucional
7	Participação (comprovada) em eventos institucionais.	10	30	03 Participação	Certificado ou declaração institucional
8	Atividades de monitoria	30	60	02 Participação	Certificado ou declaração institucional
9	Participação (comprovada) em eventos internos de Jogos Digitais ou Computação	20	60	03 Participação	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 Participação	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 Participação	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 Participação	Certificado ou declaração institucional
14	Participação como ouvinte em defesa de trabalhos de conclusão do curso, de trabalhos de Pós-graduação a nível mestrado e/ou doutorado.	01	10	10 Participação	Certificado ou declaração institucional
15	Cursar disciplina (carga de	2	40	02 Participação	Certificado ou

Item	Atividades – descrição	Carga horária Unitária (horas)	Carga Horária Máxima (horas)	Validação (máxima)	Condições para Validação
	72 horas), que não faça parte do currículo pleno do curso, em outro curso de graduação.				declaração institucional da aprovação
16	Participação como membro efetivo do Centro acadêmico ou Diretório Central de estudantes.	05	05	01 Participação	Certificado ou declaração institucional.
17	Curso de língua estrangeira com mínimo de 20 horas.	20	40	02 Participação	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 Participação	Certificado ou declaração institucional

IV - DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 8º - É da exclusiva competência da Coordenação do Curso de Tecnologia em Jogos Digitais, por meio do Colegiado do Curso, a atribuição das horas / atividades de cada aluno, dentro dos tipos e limites fixados no presente Regulamento.

Art. 9° - O presente regulamento somente poderá ser alterado através da maioria simples do Colegiado do Curso de Tecnologia em Jogos Digitais da UNESC, em reunião especificamente convocada para tal fim.

Art. 10° - Compete ao Colegiado do Curso de Tecnologia em Jogos Digitais da UNESC dirimir dúvidas referentes à interpretação do presente regulamento, bem como, em relação aos casos omissos, sendo expedidos os atos normativos complementares que se fizerem necessários.

Art. 11° - O presente Regulamento entrará em vigor para os alunos da matriz curricular n. 01.

Criciúma, 21 de setembro de 2016.

PROF. EVÂNIO RAMOS NICOLEIT
PRESIDENTE DO COLEGIADO DA UNACET