

BIBLIOTECA UAM

**REGULAMENTO
NÚCLEO DE DOCUMENTAÇÃO E PESQUISA EM GAMES DA UNIVERSIDADE
ANHEMBI MORUMBI – CAMPUS VILA OLÍMPIA**

**SÃO PAULO
2022**

CAPÍTULO I DA FINALIDADE

- Artigo 1º O regulamento do Núcleo de Documentação e Pesquisa em Games Vila Olímpia foi elaborado para:
- I. Informar aos usuários sobre as normas de funcionamento dos serviços prestados;
 - II. Informar aos usuários sobre horário de funcionamento e formas de acesso;
 - III. Organizar e disciplinar o acesso aos materiais disponíveis no acervo do espaço.

CAPÍTULO II DESTINAÇÃO

- Artigo 2º O Núcleo de Documentação e Pesquisa em Games Vila Olímpia, vinculado ao SISBAM – Sistema de Bibliotecas Anhembi Morumbi, é uma biblioteca especializada destinada e pensada para os alunos e professores dos cursos de Design de Games, mas que também abriga e recebe toda a comunidade acadêmica. Tem como objetivo principal apoiar às necessidades pertinentes ao processo de ensino e pesquisa, bem como atender às expectativas dos estudantes no que se refere ao acesso a um acervo especializado e direcionado a games e animação, contribuindo para o seu aprendizado.

CAPÍTULO III DA CARACTERIZAÇÃO DOS SERVIÇOS PRESTADOS

- Artigo 3º O Núcleo de Documentação e Pesquisa em Games Vila Olímpia conta com mesas de estudo em grupo, consoles de várias gerações, computadores, jogos em diversos formatos e suportes, além dos melhores trabalhos produzidos pelos alunos e ex-alunos do curso de Design de Games.

Parágrafo único: O espaço também é destinado a realização de aulas, contando com lousa e projetor. Os professores têm os recursos fundamentais para ministrar suas aulas em um espaço totalmente criado para o desenvolvimento do ensino.

- Artigo 4º O acervo é disponibilizado para consulta local.

Parágrafo único: Além do acervo convencional, o Núcleo de Documentação e Pesquisa em Games Vila Olímpia poderá ofertar acesso a computadores, consoles, rede Wi-Fi, mesas e canetas cintiq's, entre outros recursos diversos não discriminados que seguirão orientação e regras locais de acordo com a disponibilidade dos mesmos.

CAPÍTULO IV DO HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO

- Artigo 5º O funcionamento do Núcleo de Documentação e Pesquisa em

Games Vila Olímpia durante o período letivo será de acordo com o estabelecido pela instituição e poderá ser consultado no próprio local.

Parágrafo único: Durante o período de recesso acadêmico, o Núcleo de Documentação e Pesquisa em Games Vila Olímpia funcionará em horário especial, previamente divulgado.

CAPÍTULO V DA INSCRIÇÃO NO NÚCLEO DE DOCUMENTAÇÃO E PESQUISA EM GAMES VILA OLÍMPIA

- Artigo 6º Poderão inscrever-se:
- I. Alunos regularmente matriculados no semestre vigente;
 - II. Professores;
 - III. Colaboradores da UAM;
 - IV. Colaboradores do Ecossistema Ânima.
- Artigo 7º A inscrição do usuário (aluno) se confirmará após a efetivação da matrícula no semestre vigente. O usuário deverá manter seu cadastro atualizado pelo ULIFE, comunicando imediatamente quaisquer mudanças de endereço, telefone e principalmente e-mail.
- Artigo 8º A inscrição dos alunos terá validade enquanto os mesmos estiverem devidamente matriculados.
- Artigo 9º Docentes e demais colaboradores da UAM e do Ecossistema Ânima permanecerão cadastrados, enquanto estiverem oficialmente vinculados à Instituição.

CAPÍTULO VI DO USO DAS DEPENDÊNCIAS

- Artigo 10º É permitido o acesso com bolsas, mochila, malas, fichários, capas de dispositivos eletrônicos e similares.
- Artigo 11º O Núcleo de Documentação e Pesquisa em Games Vila Olímpia não se responsabiliza pelos objetos deixados sobre as mesas.
- Artigo 12º Não é permitido no recinto:
- I. Fumar;
 - II. Consumir ou portar qualquer tipo de alimento ou bebida (exceto água);
 - III. Uso de material que produza chamas.
- Artigo 13º Para ter acesso e dispor do espaço, o usuário se obriga à:
- I. Respeitar as instruções dos colaboradores que estão no atendimento;
 - II. Respeitar avisos e recomendações das condições de uso do local.

Artigo 14º Alegar desconhecer o Regulamento do Núcleo de Documentação e Pesquisa em Games Vila Olímpia não dispensa o usuário das penalidades que constam no documento.

Parágrafo único: O usuário está sujeito aos requisitos disciplinares estabelecidos acima. Caso ocorra infração disciplinar, o usuário poderá ser convidado a se retirar do recinto, ficando ainda, sujeito às penalidades previstas no regimento da Universidade Anhembi Morumbi.

CAPÍTULO VII DO EMPRÉSTIMO

Artigo 15º O empréstimo para consulta local do acervo é facultado aos alunos, professores e colaboradores da UAM e do Ecossistema Ânima que estejam devidamente cadastrados no sistema Pergamum e às Instituições conveniadas.

Parágrafo único: Não é permitido empréstimo domiciliar, reserva ou malote (EEB) para os materiais do Núcleo de Documentação e Pesquisa em Games.

Artigo 16º Qualquer retirada de materiais do Núcleo de Documentação e Pesquisas em Games Vila Olímpia realizada por professores, só será permitida mediante a autorização da coordenação do curso de Design de Games, sendo o empréstimo registrado no sistema Pergamum.

Artigo 17º No ato da retirada de qualquer material, todos os usuários deverão apresentar documento oficial de identidade com foto, podendo ser impresso ou através de aplicativos oficiais, por exemplo: RG, CNH, passaporte, carteira profissional (CTPS), carteiras de conselhos profissionais, carteira de estudante da UAM (identidade acadêmica) e outros documentos de identificação previstos no Código Civil Brasileiro, acompanhado da senha pessoal e intransferível.

Parágrafo único: Os documentos apresentados deverão ser originais.

Artigo 18º Se, ao efetuar o empréstimo ou retirar qualquer obra da estante, o usuário constatar que o mesmo está danificado ou com qualquer defeito decorrente do uso, deverá comunicar imediatamente ao atendente, para não ser responsabilizado pelo dano e se resguardar, dessa forma, da obrigação de ressarcir o material.

Artigo 19º As obras são de consulta local, por padrão, o prazo de empréstimo é de 1 dia útil - horário de atendimento do espaço - com devolução no mesmo dia.

Parágrafo primeiro: O autor do Trabalho Acadêmico poderá retirar o material, somente para cópia, com autorização prévia da coordenação do curso.

Parágrafo segundo: Na necessidade de empréstimos em condições especiais ou por prazos diferentes aos previamente definidos, caberá ao bibliotecário analisar estes casos juntamente com a coordenação do curso.

CAPÍTULO VIII DAS OBRIGAÇÕES E RESPONSABILIDADES DOS USUÁRIOS

Artigo 20º O usuário é responsável pelo material em seu poder, devendo devolvê-lo no prazo que lhe foi estabelecido nas mesmas condições de uso em que foi retirado.

- §1º Não realizar a reposição das obras nas estantes, as mesmas devem ser entregues ao atendente no local.
- §2º O usuário deve estar ciente do Termo de Responsabilidade de uso do acervo e serviços da UAM que será disponibilizado no primeiro acesso ao ULIFE, sistema online, para os alunos.
- §3º Para a comunidade em geral o regulamento estará disponível na biblioteca e no site da instituição.

Artigo 21º Zelar pela conservação do patrimônio do Núcleo de Documentação e Pesquisa em Games Vila Olímpia e, cuidar do material a fim de preservá-lo, não sendo permitido causar-lhe qualquer dano: riscar, amassar, dobrar, marcar (dobrar páginas e orelhas do material), grampear, encapar, adesivar, molhar, sujar, inserir clips ou outro objeto metálico.

Artigo 22º Reparar, substituir ou indenizar à Núcleo de Documentação e Pesquisa em Games Vila Olímpia caso venha causar danos aos materiais e instrumentos técnicos.

CAPÍTULO IX AGENDAMENTO DE AULAS

Artigo 23º O professor poderá reservar o espaço para ministrar aulas e pesquisas com antecedência de 7 dias úteis e aguardar devolutiva de confirmação.

Artigo 24º A reserva será feita pelo e-mail bcentral@anhembi.br mediante preenchimento do formulário Padrão de Requisição de Aula – Ânima (Anexo II).

CAPÍTULO X DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

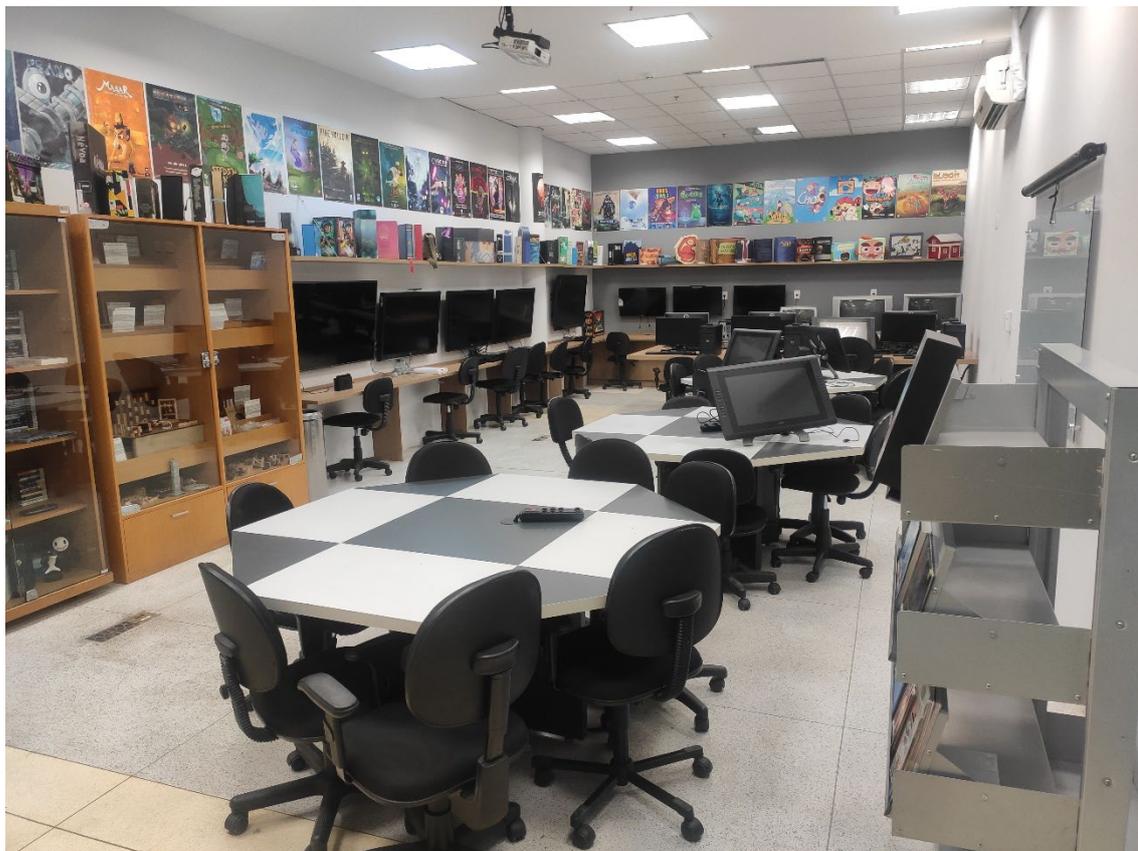
Artigo 25º Para uso do espaço e serviços do Núcleo de Documentação e Games Vila Olímpia, todos os usuários devem se comprometer a

acatar as normas em vigor. No caso de não cumprimento, o usuário está sujeito às penalidades previstas.

Artigo 26º Será de responsabilidade da Biblioteca, em conjunto com a Direção, resolver os casos omissos ou não previstos por este Regulamento.

Artigo 27º Este regulamento entra em vigor na data de sua publicação.

ANEXO I - Núcleo de Documentação e Pesquisa em Games Vila Olímpia



São Paulo, 17 de novembro de 2022.

Registra-se. Publica-se. Divulga-se.

Diretor.