



Universidade  
Anhembi Morumbi



# PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO DE DESIGN DE GAMES

São Paulo, 2022

## 1. HISTÓRICO DA INSTITUIÇÃO

A Universidade Anhembi Morumbi, com sede na cidade de São Paulo, iniciou suas atividades no ensino superior com o nome de Faculdade de Comunicação Social Anhembi, sendo naquela ocasião autorizado o funcionamento pelo Decreto n. 70.157, de 17 /02/1972, com publicação no Diário Oficial da União - Seção I - 18/2/1972, Página 1364.

Em 1982, a partir da união da Faculdade de Comunicação Social Anhembi com a Faculdade de Turismo Monumbi, surgiu a Faculdade Anhembi Morumbi, oferecendo os cursos de Comunicação Social, Turismo, Secretariado Executivo Bilingue e Administração.

Em 1997, a Instituição credenciou-se como Universidade, pelo Decreto s/n., de 12/11/1997, DOU 13/11/1997. No ano seguinte, fundou o Campus Mooca, no prédio que abrigava a fábrica da São Paulo Alpargatas no bairro da Mooca, um marco da industrialização do Estado.

Em 2001 a Universidade instalou o programa de mestrado em Hospitalidade, inédito no País e recomendado pela Capes, cuja implantação se deu no ano seguinte.

Em 2005 com um portfólio de cursos bastante ampliado, a UAM passou a integrar a Rede Internacional de Universidades Laureate. No mesmo ano, a Universidade Anhembi Morumbi obtém o credenciamento para oferta de cursos na modalidade EAD, pela Portaria 4.594, de 29 de dezembro de 2005, DOU 30/12/2005, com autorização de oferta para três cursos superiores de tecnologia na área de negócios.

No ano de 2006, a Universidade obteve o reconhecimento, pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Ensino Superior – CAPES, de mais dois cursos de Mestrado. Em maio daquele ano foram oferecidas vagas para a turma inicial de Mestrado em Design, o primeiro na cidade de São Paulo, na época. Em agosto do mesmo ano foi a vez da primeira turma de Mestrado em Comunicação. A recomendação destes dois cursos de pós-graduação stricto sensu e a aprovação do doutorado em Design (2012), pela Capes, foi mais um passo em direção da cultura de pesquisa na Instituição, ratificando seu status de Universidade.

Em 2007, a instituição deu mais um grande passo em seu desenvolvimento, com a autorização o curso de Medicina, por meio da Portaria MEC n. 152, de 02/02/2007 publicada no DOU de 05/02/2007.

Em 2012 ocorre o Recredenciamento da Universidade Anhembi Morumbi, com a Portaria MEC Nº 595 de 16/05/2012, publicada no DOU de 17/05/2012, pelo prazo máximo de 5 (cinco) anos, com Conceito Institucional (CI) 3 (três).

A Educação a Distância iniciou a oferta em polos de apoio presencial a partir do segundo semestre de 2012, implantando dois polos: Campinas e São Bernardo do Campo, ao final de 2013 contava com 39 polos credenciados, tendo solicitado aditamento de 34 polos em 2014 e 18 em 2015, evidenciando planos de expansão arrojados neste segmento.

No mês de dezembro de 2015 a Universidade Anhembi Morumbi teve o curso de Mestrado Profissional em Alimentos e Bebidas recomendado pela Capes, totalizando sete cursos stricto sensu: 4 mestrados e 3 doutorados. Ainda no mês de dezembro obtém a primeira acreditação internacional da Universidade, por meio da obtenção desse status ao curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda pela *International Advertising Association* – IAA.

Em 2018 a Universidade Anhembi Morumbi obteve o recredenciamento para oferta de Educação Superior na modalidade de Educação à Distância (EaD), com a Portaria nº 754, publicada no D.O.U. de 9/8/2018, Seção 1, Pág. 25, pelo prazo de 8 (oito) anos.

A Universidade Anhembi Morumbi, com sede e limite territorial de atuação circunscrito ao município de São Paulo, Estado de São Paulo, é mantida pela mantenedora ISCP - Sociedade Educacional Ltda., conta com cinco campi na cidade de São Paulo, localizados nas regiões da Avenida Paulista I e II, Vila Olímpia, Mooca, Morumbi e mais dois campi nos municípios de São José dos Campos e Piracicaba.

Neste contexto se destaca a Universidade Anhembi Morumbi (UAM) como instituição tradicional no município de São Paulo, com mais de 50 anos de existência com a intenção de propiciar o direcionamento dos rumos de uma organização, de forma desafiadora, abrangente e detalhada.

## 2. IDENTIFICAÇÃO DO CURSO

<b>Curso:</b> Design de Games
<b>Grau:</b> Bacharelado
<b>Modalidade:</b> Educação a distância
<b>Número de vagas:</b> 200 vagas anuais
<b>Ato autorizativo:</b> Resolução CONSUNEPE nº 151, de 16/11/2018
<b>Duração do curso:</b> 08 semestres
<b>Prazo máximo para integralização do currículo:</b> 13 semestres
<b>Carga horária:</b> 3.070 horas

### 3. PERFIL DO CURSO

#### 3.1. JUSTIFICATIVA DE OFERTA DO CURSO

É nesse contexto descrito anteriormente que o curso de Design de Games da Universidade Anhembi Morumbi estará inserido. O mercado de trabalho voltado ao desenvolvimento de jogos no Brasil tem demonstrado crescimento exponencial nos últimos anos. O Brasil já possui centenas de estúdios indie e startups que trabalham especificamente com desenvolvimento de jogos. Além de atuar também no desenvolvimento de jogos junto às empresas Triple A, este profissional pode atuar para diversos segmentos, como: publicidade, Web, design digital, dentre outros.

Os games vem ainda se caracterizando, assim como o próprio design, como um dos principais produtos culturais do século XX e início do XXI, criando toda uma retórica própria, presente cada vez mais no imaginário das mais diversas culturas e sociedades. Também é possível pensar os games a partir da perspectiva autoral, isto é, como uma leitura individual do designer de games a partir de sua percepção de uma dada realidade e de suas próprias referências

Considerando especificamente o mercado profissional, observa-se um aumento relevante da demanda de produção de games nos dias atuais devido à incorporação de suas mais diversas técnicas e gêneros para além dos arcades e consoles domésticos. Este fato ampliou o campo de atuação para o designer especialista em games, numa indústria que fatura mais de 170 milhões de dólares por ano e tem o Brasil como 12º em vendas. Em 2021, o Brasil possui mais de 370 empresas formais no segmento de jogos digitais, segundo a Associação Brasileira de Games (Abragames).

De acordo com dados da Abragames, principal associação representante da categoria no Brasil, o número de empresas desenvolvedoras de games no País cresceu 600%. Deste modo, o mercado de games no Brasil vive hoje um aumento sensível da demanda, sem uma capacidade produtiva adequada e um processo de defasagem da especialização e profissionalização.

Deste modo, o curso de Design de Games visa a rápida formação e imediata inserção no mundo do trabalho, a partir de uma sólida formação direcionada a criação,

planejamento, implementação, testes e manutenção de Games de gêneros diversos em plataformas computacionais, formando profissionais para entender, aplicar, coordenar e desenvolver processos de desenvolvimento em Games em todas as etapas da cadeia de produção da Informação e Comunicação. O curso atende à crescente demanda do mercado por produtos comunicacionais que correspondam às necessidades de agilidade, integração e inovação de todos os públicos em sua relação com os dispositivos que fazem parte da vida cotidiana.

O curso de Design de Games tem o objetivo de formar profissionais capazes de promover a transformação em sua área de atuação a partir de forma de fazer própria, construída, fundamentada e desenvolvida ao longo de cinco semestres, apoiados em cinco grandes pilares:

- Game Art
- Game Design
- Tridimensionalidade em Games
- Business e Arte em Games
- Programação em Games

Os saberes que fundamentam o processo de ensino e aprendizagem do curso são promovidos pelas Unidades Curriculares estruturantes do curso, baseadas também nos cinco pilares apresentados. A partir do desenvolvimento supervisionado de projetos, é a pauta das Unidades Curriculares que conduz as atividades realizadas no semestre, que juntas apoiam o processo de construção de conhecimentos necessários para que o aluno adquira suas certificações intermediárias, e possa atuar ainda durante o curso, nos diversos segmentos de Design de Games. O mercado de trabalho para o Designer de Games é amplo, com crescimento constante proporcionado pelas novas tecnologias e carente de profissionais que tenham a visão global do processo de produção e aptos à tomada de decisão em cada etapa da criação.

Nesse passo, a construção curricular do curso de Design de Games privilegia o ensino crítico, a contextualização do mercado de trabalho sempre em renovação, zelando pela ética, desenvolvimento técnico, humano, social, econômico e pela sustentabilidade.

Para tanto, a concepção do curso está calçada nos seguintes fundamentos:

- interdisciplinaridade, impulsionada pela integração existente entre o curso de graduação em Design de Games e os demais cursos da Instituição, que possibilita a complementação da formação acadêmica pretendida, no cenário empresarial e internacional;
- fomento à pesquisa, produção científica e sua divulgação;
- responsabilidade conjunta dos docentes e discentes para alcançar os objetivos traçados, buscando a aquisição de habilidades e competências;
- formação técnica abrangente, com especial atenção para desenvolvimento em ambiente web e dispositivos móveis;
- utilização de currículo adaptável e flexível, de acordo com as últimas tendências tecnológicas e requisitos do mercado.

A concepção do curso baseia-se no desenvolvimento de conhecimentos e tecnologia que permitam ao egresso atuar de forma diversificada e abrangente, possibilitando desde o planejamento das regras, mecânicas, universos, cenários, fases, personagens e outras características possíveis de um jogo, bem como a elaboração e conhecimento das partes necessárias para a programação e implementação de um jogo.

Nesse passo, a construção curricular do curso de Design de Games privilegiou o ensino crítico, a contextualização do aluno na nova realidade do mercado de trabalho, zelando pela ética, desenvolvimento técnico, humano, social, econômico e pela sustentabilidade. Tem como missão formar alunos com sólidos conhecimentos técnicos, profissionais altamente qualificados para planejar, gerenciar e executar os projetos de games, levando em consideração as diferentes plataformas, tecnologias, linguagens e aplicações, disponíveis para esse labor.

Assim, a oferta do curso justifica-se principalmente pela demanda expressiva e crescente do setor que emprega especializados em funções multiplataforma. Justifica-se também pela qualidade que quer impregnar ao setor através formação diferenciada que contempla disciplinas de gestão aplicadas especificamente ao setor, além da expansão da atuação do profissional no cenário regional.

#### 4. FORMAS DE ACESSO

O acesso aos cursos superiores poderá ocorrer das seguintes formas: alunos calouros aprovados no vestibular, na seleção do Prouni ou usando a nota do Enem. Os cursos superiores são destinados aos alunos portadores de diploma de, no mínimo, ensino médio. A IES publicará o Edital do Vestibular, regulamentando o número de vagas ofertadas para cada um dos cursos, a data e o local das provas, o valor da taxa de inscrição, o período e o local de divulgação dos aprovados, além dos requisitos necessários para efetivação da matrícula. O edital contemplará também outras informações relevantes sobre os cursos e sobre a própria Instituição. Haverá, ainda, a possibilidade de Vestibular Agendado, processo seletivo em que o candidato poderá concorrer às vagas escolhendo a melhor data entre as várias oferecidas pela instituição.

O processo seletivo será constituído de uma prova de redação e de uma prova objetiva de conhecimentos gerais, composta por questões de múltipla escolha, nas áreas de Ciências da Natureza e Suas Tecnologias; Ciências Humanas e Suas Tecnologias; Matemática e Suas Tecnologias; e Linguagens, Códigos e Suas Tecnologias.

A prova de redação irá propor um tema atual a partir do qual serão verificadas as habilidades de produção de texto, raciocínio lógico, coerência textual, objetividade, adequação ao tema e aos objetivos da proposta, coerência, coesão, pertinência argumentativa, paragrafação, estruturação de frases, morfossintaxe, adequação do vocabulário, acentuação, ortografia e pontuação.

##### 4.1. OBTENÇÃO DE NOVO TÍTULO

Na hipótese de vagas não preenchidas pelos processos seletivos, a Instituição poderá, mediante processo seletivo específico, aceitar a matrícula de portadores de diploma de curso de graduação, para a obtenção de novo título em curso de graduação preferencialmente de área compatível, nos termos da legislação em vigor.

##### 4.2. MATRÍCULA POR TRANSFERÊNCIA

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei n. 9394/96), no artigo 49, prevê as transferências de alunos regulares, de uma para outra instituição de ensino, para cursos afins, na hipótese de existência de vagas e mediante processo seletivo. De

acordo com as normas internas, a Instituição, no limite das vagas existentes e mediante processo seletivo, pode aceitar transferência de alunos, para prosseguimento dos estudos no mesmo curso ou em curso afim, ou seja, da mesma área do conhecimento, proveniente de cursos autorizados ou reconhecidos, mantidos por instituições de ensino superior, nacionais ou estrangeiras, com as necessárias adaptações curriculares, em cada caso.

Todas essas diretrizes valem para o curso e serão objeto de comunicação com o ingressante, pelo site institucional ou por comunicação direta.

## 5. OBJETIVOS DO CURSO

### 5.1. OBJETIVO GERAL

A construção do Projeto Pedagógico do Curso de Design de Games surgiu da vontade de atuar no sentido de preencher o descompasso existente entre as práticas associadas ao ensino profissional e a evolução do mercado derivada do uso do design em boa parte dos setores da economia criativa.

Assim, o curso tem por objetivo formar profissionais com competências e habilidades para planejar, gerenciar e executar projetos de jogos, em ambientes competitivos, inovadores e em constantes mudanças, elaborando e desenvolve roteiros, cenários, personagens e mecânicas para jogos adequados às plataformas selecionadas.

Para tanto, a estrutura do curso de Design de Games é fundamentada nos seguintes como compromissos pedagógicos:

- I. Preparar adequadamente os designers de games, dotando-os de formação humana e técnica, como instrumento para o exercício altamente qualificado da profissão;
- II. Formar profissionais aptos a gerenciar projetos de games considerando conceitos como qualidade, produtividade e administração de recursos humanos e materiais
- III. Capacitar o estudante para criação de projetos de games, propondo ou buscando soluções para os problemas apresentados com enfoque inter e transdisciplinar
- IV. Estimular os futuros profissionais no desenvolvimento da compreensão crítica dos fenômenos sociais, para que se tornem agentes sociais transformadores e criativos, fundamentais ao mundo contemporâneo;
- V. Buscar continuamente elevar o potencial individual de inserção dos alunos no universo do trabalho, seja pela habilidade de exercer atividade no setor privado, no setor público, empreendendo, atuando como artista ou como docente em sua área;
- VI. Fomentar o desenvolvimento de habilidades instrumentais básicas, especialmente raciocínio, comunicação e expressão, além do domínio de

- tecnologias e métodos de pesquisa e estudos para melhor compreensão, operação e divulgação de soluções em Design de Games;
- VII. Desenvolver as habilidades de leitura, compreensão e elaboração de textos com a devida utilização das normas técnicas, fomentando a atuação do profissional como avaliador ou parecerista de projetos, formando profissionais capacitados para vistoria, avaliação e emissão de laudo técnico em sua área de formação;
  - VIII. Desenvolver habilidades para construção de soluções técnicas para problemas complexos a partir do entendimento lógico e da decomposição de em problemas menores, com a devida atualização de processos, atos e procedimentos necessários;
  - IX. Desenvolver no estudante a capacidade de realizar pesquisas de tendências em games, acompanhando a atualizações técnicas, tecnológicas, as mudanças dos paradigmas da sociedade, as mudanças perceptivas e os processos de criação e produção para a área, ampliando seu repertório cultural e profissional
  - X. Preparar profissionais éticos e comprometidos com a realidade social, capazes de contribuir para o desenvolvimento do país;
  - XI. Elevar a importância da área de Games perante as demais áreas do conhecimento, pois devido aos seus avanços proporciona maiores recursos e subsídios para o desenvolvimento de pesquisas nos demais setores do saber;
  - XII. Elaborar e executar Projetos de Extensão que visem atender as demandas da comunidade, especialmente focados em Produção cultural e Design, eixo no qual o Curso está inserido;
  - XIII. Implementar Projetos de Pesquisa na área da Produção Cultural e Design, tanto no desenvolvimento das atividades dos Grupos de Pesquisa, inseridos no contexto da iniciação científica;
  - XIV. Realizar autoavaliação continuada das atividades do Curso, capacitando o aluno como agente de transformação do próprio processo de ensino e aprendizagem, promovendo o relacionamento interpessoal, acolhendo as diferenças e desenvolvendo habilidades de convívio para proporcionar a troca na qual será fundamentada o aprimoramento de todo o grupo, visando a repetição desse processo na inserção do egresso no mercado de trabalho;

- XV. Publicar resultados dos projetos de pesquisa dos docentes e discentes do Curso;
- XVI. Promover a internacionalização do Curso através de convênios com instituições estrangeiras objetivando o intercâmbio de discentes e docentes;
- XVII. Incentivar o desenvolvimento e o acolhimento da diversidade de habilidades dentro do grupo de alunos, contemplando liderança, planejamento, desenvolvimento, execução e implementação, para a formação de múltiplos perfis profissionais;
- XVIII. Alinhado às políticas institucionais, formar egressos que conheçam elementos de Educação Ambiental, História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena, e Direitos Humanos.

## 5.2. OBJETIVO ESPECÍFICO

Além do objetivo geral acima descrito, o curso conta ainda com os seguintes objetivos específicos que compreendem competências e especializações definidas pelo Núcleo Docente Estruturante do curso para cada uma das unidades curriculares que compõem a matriz do curso, em alinhamento as normativas do curso. Esse conjunto de objetivos envolve:

### **Competências dos Eixos Formativas de Área, Profissional e Específico:**

- I. Habilidades em representação, linguagens, códigos e projetos de produtos;
- II. Conhecimento de técnicas de criação, desenvolvimento, produção, edição, difusão, conservação e gerenciamento de bens culturais e materiais;
- III. Ideias e entretenimento aplicado em multimeios e objetos artísticos;
- IV. Capacidades técnicas em vídeo, animação, publicidade e projetos de produtos industriais.
- V. Entendimento da infraestrutura e dos processos de Comunicação, processamento de dados e Informações;
- VI. Habilidades de concepção, desenvolvimento, implantação, operação, avaliação de sistemas e tecnologias da informação, especificação de seus componentes ou equipamentos, suporte técnico e procedimentos de instalação e configuração;

- VII. Realização de testes e medições, utilização de protocolos e arquitetura de redes e identificação de meios físicos e padrões de comunicação

**Competências Curriculares do Eixo de Formação Geral e Componente Curricular Vida&Carreira:**

- I. Habilidades na leitura e produção de textos técnicos;
- II. Raciocínio lógico e estético;
- III. Entendimento científico, tecnológico e de tecnologias sociais;
- IV. Empreendedorismo, cooperativismo e associativismo;
- V. Prospecção mercadológica e marketing;
- VI. Tecnologias de comunicação e informação;
- VII. Desenvolvimento interpessoal, qualidade de vida e ética profissional;
- VIII. Responsabilidade e sustentabilidade social e ambiental.

## 6. PERFIL DO EGRESSO

Por perfil e competência profissional do egresso, entende-se:

Uma competência caracteriza-se por selecionar, organizar e mobilizar, na ação, diferentes recursos (como conhecimentos, saberes, processos cognitivos, afetos, habilidades, posturas) para o enfrentamento de uma situação-problema específica. Uma competência se desenvolverá na possibilidade de ampliação, integração e complementação desses recursos, considerando sua transversalidade em diferentes situações (BRASIL Inep, 2011, p. 22).

Deste modo, o perfil profissional do egresso é fruto das competências e habilidades expressas na Diretriz Curricular Nacional dos cursos de Design, por meio da Resolução CNE/CES nº 5, de 8 de março de 2004, e atende as necessidades locais e regionais, sendo ampliado em função de novas demandas apresentadas pelo mundo do trabalho. O mapeamento deste perfil foi realizado através de uma metodologia específica que envolveu análise documental e entrevista com experts.

As seguintes fontes foram consideradas no mapeamento do perfil profissional do egresso: documentos normativos que regem o curso; portarias e/ou editais de avaliações externas do curso; publicações que apontam análise de tendências de mercado para os profissionais da área e/ou curso; mapeamento de competências internacionalmente aceitas e relatos de experts do curso.

O aluno formado pelo curso de Design de Games terá sido estimulado a desenvolver ao longo do curso a reflexão crítica continuada a respeito do meio da Produção Cultural e Design no qual está inserido, de forma ética e proativa. Ao fim do curso ele será capaz de planejar, criar, produzir, realizar e implementar soluções em games para diferentes meios e mídias, conteúdos didáticos e produções das áreas de comunicação visual, publicitária e institucional; visualização científica; jogos para interfaces digitais; games para as instalações interativas, com intervenções em tempo real; e games de conteúdo autoral. Ele poderá também atuar na coordenação de equipes técnicas na área de Design de Games e realizar estudos de viabilidade técnica e econômica de produções da área. Complementarmente, poderá avaliar e emitir parecer técnico em sua área de formação. Ele poderá também desenvolver novos modelos de negócio para operar em seu setor, bem como diagnosticar oportunidades de desenvolvimento para o mercado no qual está inserido.

Nesse sentido, as habilidades do Egresso de Design de Games são:

- I. Criar, projetar, implementar, testar, implantar e manter games digitais de gêneros diversos em plataformas computacionais
- II. Desenvolvimento de games nas suas variadas técnicas
- III. Gerenciar projetos de Design de Games com equipes multidisciplinares
- IV. Avaliar, selecionar e utilizar metodologias, tecnologias e ferramentas para o desenvolvimento de games
- V. Elaborar e desenvolver roteiros, cenários, personagens e mecânicas para games adequado às plataformas selecionadas
- VI. Capacidades técnicas para a realização de estudos de viabilidade técnica e econômica de produções de games;
- VII. Conhecimento específico para avaliar e emitir parecer técnico em sua área de formação.
- VIII. Geração de ideias para a criação de conceitos e soluções em design de games.
- IX. Utilização de sistemas informatizados requeridos para a operacionalização da profissão.
- X. Criação de projetos de design de games, propondo ou buscando soluções para os problemas apresentados com enfoque inter e transdisciplinar
- XI. Trabalho em equipe, direcionado à solução de problemas e atingimento de objetivos
- XII. Comunicação oral e escrita visando a defesa do projeto.

## 7. METODOLOGIAS DO ENSINO/APRENDIZAGEM

O currículo do Curso contempla novas ambientações e formas pedagógicas no processo de ensino-aprendizagem. Em termos didático-metodológicos de abordagem do conhecimento, isso significa a adoção de metodologias que permitem aos estudantes o exercício interdisciplinar permanente do pensamento crítico, da resolução de problemas, da criatividade e da inovação, articulado a um itinerário de formação flexível e personalizado.

No contexto da matriz curricular estão também previstos projetos ou trabalhos interdisciplinares, que abrangem atividades de diagnóstico e de propostas de intervenção que extrapole os limites da escola. As atividades pedagógicas proporcionam inclusive o alinhamento às necessidades e aos desejos dos estudantes, auxiliando-os na definição dos objetivos profissionais e pessoais que buscam alcançar, valorizando suas experiências e conhecimentos através de uma reformulação do seu papel como sujeitos da aprendizagem, com foco no desenvolvimento de sua autonomia.

A metodologia de ensino coloca ênfase nas metodologias ativas de aprendizagem<sup>1</sup> estimulando a participação do estudante nas atividades em grupo ou individuais, considerando-o como sujeito social, não sendo possível o trabalho sem a análise das questões históricas, sociais e culturais de sua formação. Nesse contexto, em uma abordagem interacionista, o estudante é visto como um ser ativo para conhecer, analisar, aprender e, por fim, desenvolver-se como autor de sua aprendizagem.

Didaticamente, com a adoção das metodologias ativas o curso conquista uma maior eficiência na atividade educativa, deslocando-se o papel do educador como um mediador que favorece, de forma ativa e motivadora, o aprendizado do estudante crítico-reflexivo.

As metodologias ativas contribuem para o desenvolvimento das competências e das habilidades necessárias ao egresso do curso, estimulando o pensamento crítico-reflexivo, o autoconhecimento e a autoaprendizagem. Para isso, estão no escopo o uso de diversas metodologias ativas, como a sala de aula invertida (*flipped*

---

<sup>1</sup> O papel positivo que exercem nas formas de desenvolver o processo de aprender tem sido o maior impulsionador de sua proliferação nos ambientes educacionais e o motivo central que levou a IES à sua incorporação.

*classroom*), a instrução por pares (*peer instruction*), o PBL (*project based learning e problem based learning*), o *storytelling*, dentre outras de acordo com as especificidades do curso e das Unidades Curriculares, havendo inclusive capacitações e programas de treinamento para os educadores.

Em suma, a abordagem didático-metodológica, no conjunto das atividades acadêmicas do curso, favorece o aprimoramento da capacidade crítica dos estudantes, do pensar e do agir com autonomia, além de estimular o desenvolvimento de competências e habilidades profissionais em um processo permanente e dinâmico, estabelecendo a necessária conexão reflexiva sobre si e sobre a realidade circundante, em específico com temas contemporâneos, como ética, sustentabilidade e diversidade cultural, étnico-racial e de gênero.

Estão inclusas dentro dessas metodologias, o ensino híbrido (*blended learning*), abordagem metodológica na qual estudantes e educadores desenvolvem interações tanto no ambiente presencial como no ambiente online. Assim, as atividades presenciais são complementadas pelas atividades *online* e vice-versa, e os objetivos são alcançados com a interação efetiva entre as duas formas de ensino. Essa modalidade permite maior flexibilidade, interação e colaboração entre os estudantes, maior acessibilidade e interatividade na disponibilização de conteúdo. Com a constante evolução das tecnologias digitais, as atividades *online* envolvem tanto momentos síncronos - que são gravados para que o aluno se aproprie das discussões quantas vezes quiser e no momento que lhe for mais apropriado - quanto assíncronos, além de utilizarem recursos tecnológicos que dão dinamismo às aulas e atividades.

A instituição tem a inovação como um de seus pilares e a entende como um processo contínuo e de construção coletiva que se concretiza em um currículo vivo e em movimento que, com o apoio das tecnologias, busca integrar as experiências da formação profissional àquelas oriundas da relação com o mundo fora da escola.

Sendo assim, no currículo do curso, a hibridez é entendida como uma forma de traduzir um importante princípio do seu currículo que é a integração. Nos currículos integrados às Unidades Curriculares, provocam um movimento de cooperação profissional e de integração de pessoas e saberes, que refletem nas diferentes comunidades de aprendizagem, frequentadas pelos estudantes durante o seu

percurso formativo, aproximando a experiência acadêmica da realidade social e profissional.

Como recursos de ensino-aprendizagem são utilizadas as salas de aula virtual do Ulife, um dos muitos ambientes do ciberespaço e pode ser utilizada como ferramenta para aulas síncronas e assíncronas das Unidades Curriculares Digitais, cursos e projetos de extensão, realização e eventos, *workshops*, dentre outras. Nela, os objetos físicos dão lugar aos recursos educacionais digitais. Temos, ainda, a sala de aula invertida, ou *flipped classroom*, onde os alunos estudam previamente o material organizado e indicado pelo educador no ambiente digital virtual para dar continuidade a aprendizagem em ambiente físico, onde nesse momento o educador orienta, esclarece dúvidas e propõe atividades e debates acerca do tema estudado.

Como ferramenta de desenvolvimento da metodologia de ensino híbrido, o Ulife é o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), ou *Learning Management System* (LMS), desenvolvido pelo grupo Ânima Educação, que propicia ao aluno acessibilidade aos materiais didáticos por todos e a qualquer momento, bem como mobilidade através de smartphones, computadores, dentre outras formas, possibilitando interações e trocas entre estudantes e educadores, permitindo retorno por meio de ferramentas textuais e audiovisuais, além do incentivo a pesquisa e produção de conhecimento.

É premissa do Ulife ser uma ferramenta em constante evolução, que já conta com vários e importantes recursos para a vida estudantil, como o Portal de Vagas, em que o estudante encontra oportunidades de estágio e emprego em diversas áreas. O portal disponibiliza trilhas de conteúdo, artigos e atividades elaboradas especificamente para o desenvolvimento profissional. Consultores online de carreira auxiliam na preparação dos estudantes para o mundo do trabalho, ao passo que uma área para a gestão de estágios acelera os processos necessários para a formalização dos contratos.

O Ulife é uma plataforma de ensino-aprendizagem, de acompanhamento da vida acadêmica e de planejamento da carreira profissional, que auxilia o estudante no decorrer de todo o seu percurso formativo, bem como na sua preparação para o mundo do trabalho.

## 8. ESTRUTURA CURRICULAR

Para a elaboração dos conteúdos curriculares foram analisados diversos fundamentos teóricos, em que se considerou a preparação curricular e a análise da realidade operada com referenciais específicos. Os currículos integrados têm a Unidade Curricular (UC) como componente fundamental, organizadas em 4 eixos: **Formação Geral, Formação na Área, Formação Profissional e Formação Específica**, que se integram e se complementam, criando ambientes de aprendizagem que reúnem os estudantes sob variadas formas, conforme detalhado no percurso formativo do estudante. A partir da estruturação das **Unidades Curriculares**, são formadas “**comunidades de aprendizagens**”, cujos agrupamentos de estudantes se diversificam.

A flexibilidade do Currículo Integrado por Competências permite ao estudante transitar por diferentes comunidades de aprendizagem alinhadas aos seus respectivos eixos de formação. O percurso formativo é flexível, fluído, e ao final de cada unidade curricular o aluno atinge as competências de acordo com as metas de compreensão estudadas e vivenciadas ao longo do semestre.

**Figura 1 – Comunidades de aprendizagem e diversidade de ambientes**



Assim, durante o seu percurso formativo, o estudante desenvolve, de forma flexível e personalizada, conforme perfil do egresso, as competências, conhecimentos, habilidades e atitudes de trabalho em equipe, resolução de problemas, busca de informação, visão integrada e humanizada.

O itinerário é flexível, visto que as atividades extensionistas e as complementares de graduação possibilitam diferentes escolhas, assim como as outras atividades promovidas pela instituição. A organização do currículo, contempla os conteúdos previstos nas Diretrizes Curriculares Nacionais, e inclui, a articulação entre competências técnicas e socioemocionais, sendo este um dos grandes diferenciais do curso.

## 8.1. MATRIZ CURRICULAR

<b>Curso:</b>	<b>Bacharelado em Design De Games - DL</b>
<b>Carga Horária Total:</b>	<b>3070 horas</b>
<b>Tempo de Integralização (em semestres)</b>	<b>Mínimo: 8 Máximo: 13</b>

Tipo	Denominação	CH Digital	Busca Ativa	Total CH	
Unidade Curricular	Metodologia de projeto	120	40	160	h
Unidade Curricular	Expressão visual	120	40	160	h
Vida & Carreira	Vida & Carreira	40	20	60	h

Tipo	Denominação	CH Digital	Busca Ativa	Total CH	
Unidade Curricular	Estudos críticos: história, arte e cultura	120	40	160	h
Unidade Curricular	Programação de soluções computacionais	120	40	160	h

Tipo	Denominação	CH Digital	Busca Ativa	Total CH	
Unidade Curricular	Projeto e desenvolvimento de jogos	120	40	160	h
Unidade Curricular	Modelagem 3D, texturização e arte técnica	120	40	160	h

Tipo	Denominação	CH Digital	Busca Ativa	Total CH	
Unidade Curricular	Criação em audiovisual	120	40	160	h
Unidade Curricular	Game e level design	120	40	160	h

Tipo	Denominação	CH Digital	Busca Ativa	Total CH	
Unidade Curricular	Animação	120	40	160	h
Unidade Curricular	Sistemas de representação e interfaces	120	40	160	h

Tipo	Denominação	CH Digital	Busca Ativa	Total CH	
Unidade Curricular	Usabilidade, desenvolvimento web, mobile e jogos	120	40	160	h
Unidade Curricular	Programação de jogos multiplataforma e engines	120	40	160	h

Tipo	Denominação	CH Digital	Busca Ativa	Total CH	
Unidade Curricular	Game studies	120	40	160	h
Unidade Curricular	Mercado audiovisual	120	40	160	h

Tipo	Denominação	CH Digital	Busca Ativa	Total CH	
Unidade Curricular	Core curriculum	120	40	160	h
Unidade Curricular	Projeto de graduação	120	40	160	h

RESUMO DOS COMPONENTES CURRICULARES				Total CH	
UNIDADES CURRICULARES			2.560	h	
VIDA & CARREIRA			60	h	
EXTENSÃO			310	h	
ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE GRADUAÇÃO			40	h	
ESTÁGIO CURRICULAR			100	h	
CH TOTAL			3.070	h	

## 8.2. BUSCA ATIVA

A prática pedagógica denominada “**busca ativa**” consiste em uma metodologia ativa de ensino-aprendizagem na qual se busca o desenvolvimento de competências,

conhecimentos, habilidades e atitudes por meio de ações dos estudantes, **orientadas e supervisionadas pelos educadores das respectivas Unidades Curriculares**, com a finalidade de ampliar e problematizar a abordagem dos temas ministrados nos diversos ambientes de aprendizagem, trazendo à discussão novos elementos, promovendo uma reflexão crítica, ética e responsável sobre o tema e sobre o seu impacto na realidade de cada estudante e as possíveis respostas aos problemas da atualidade.

O estudante não é visto como um sujeito passivo, que apenas recebe informações e conhecimentos, mas sim como um **sujeito ativo**, incentivado a buscar outros pontos de vista e gerar suas significações, contribuindo para a ampliação e aprofundamento dos conhecimentos construídos nas aulas.

Na prática, a busca ativa se concretiza por meio da pesquisa orientada em diversos tipos de formatos e linguagens, considerando a personalização do ensino, as individualidades dos estudantes e seus interesses, além da promoção da compreensão e da apropriação de linguagens, signos e códigos da área.

Com a busca ativa pretende-se despertar o interesse do estudante em relação aos temas propostos pelos educadores nas Unidades Curriculares, tornando-os mais independentes na busca do conhecimento, o que contribui inclusive com seu desenvolvimento profissional. Ao se tornar um hábito, a busca ativa perpetua o aprimoramento das competências, através da capacidade de seleção e identificação da relevância de um certo conteúdo a ser trabalhado.

Cabe aos educadores de cada Unidade Curricular propor as atividades acadêmicas relacionadas à busca ativa nos seus planos de aula, informando as diferentes possibilidades para o cumprimento da carga horária estabelecida para o curso e para a Unidade Curricular, com acompanhamento efetivo para fins de acompanhamento e avaliação.

Em consonância com a legislação supra, os projetos dos cursos fomentam a pesquisa como metodologia de ensino- aprendizagem, por meio da **Busca Ativa** que engaja os estudantes na construção de suas aprendizagens, pelo trabalho de curadoria educacional, **orientada por projetos** cujos princípios norteadores são a pesquisa e a investigação ativa, além de fomentar a utilização dos recursos da plataforma Ulife (o

ambiente virtual de aprendizagem da IES) em todas as suas funcionalidades.

Para a curadoria da Busca Ativa, o educador é o especialista na área de conhecimento da unidade curricular e conhece o planejamento em todos os seus pontos de articulação. Dessa forma, no desenvolvimento das aulas, realiza as conexões entre os tópicos e os recursos educacionais, provocando os estudantes a avançarem. Ao criar uma nova aula, o docente define os conceitos centrais, os objetivos de aprendizagem, as metodologias adotadas e o plano de avaliação ou sequência didática. Sendo possível, inclusive, definir e cadastrar as tarefas que os estudantes terão que desenvolver para acompanhar as aulas.

Os conteúdos da Busca Ativa são inseridos no Ulife, o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) institucional que visa à mediação tecnológica do processo de ensino-aprendizagem nos cursos.

### 8.3. ESTÁGIO SUPERVISIONADO

O estágio é um ato educativo que oportuniza a preparação profissional por meio da vivência na área do curso em consonância com os conhecimentos adquiridos. É nele que o estudante poderá explorar seu potencial, desenvolver capacidades e competências importantes para sua formação profissional e aplicar seus conhecimentos na prática.

O estágio supervisionado foi instituído pela Lei Nº 6.494/1977, atualmente é regulamentado pela Lei Nº 11.788, de 25 de setembro de 2008, respeitadas as normas editadas pelo Conselho Nacional de Educação e Conselhos de Profissão e, ainda, atendendo as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso.

Conforme legislação supra, o estágio poderá ocorrer em duas modalidades: obrigatório ou não-obrigatório, conforme determinação dos documentos normativos que regem o curso, cuja distinção é apresentada a seguir:

- **Estágio supervisionado obrigatório** é aquele presente como componente curricular obrigatório na matriz curricular do curso e cuja carga horária é requisito para aprovação e obtenção do diploma; e

- **Estágio supervisionado não-obrigatório** é aquele desenvolvido como atividade opcional e, por isso, não está presente na matriz curricular, não sendo um requisito para aprovação e obtenção do diploma. Deve, obrigatoriamente, compatibilizar-se com o horário escolar, não prejudicando as atividades acadêmicas do estudante conforme determina a Lei de Estágio.

As atividades do estágio supervisionado – obrigatório e não-obrigatório – devem estar necessariamente ligadas às competências do perfil do egresso do curso.

**A matriz curricular do curso contempla o estágio supervisionado como atividade obrigatória a ser cumprida**, em função das exigências decorrentes da própria natureza da habilitação ou qualificação profissional. O deferimento da matrícula na UC de Estágio Supervisionado será formalizado por meio da assinatura do Termo de Compromisso de Estágio e do Termo de Convênio pelos representantes legais da Instituição de Ensino.

O Estágio é um componente acadêmico determinante da formação profissional, uma vez que representa a principal oportunidade para o discente ampliar, na prática, o que foi estudado, permitindo a integração das unidades curriculares que compõem o currículo acadêmico, dando-lhes unidade estrutural e testando-lhes o nível de consistência e grau de entrosamento. Propicia o desenvolvimento da postura profissional e preparar os futuros egressos para novos desafios, facilitando a compreensão da profissão e aprimorando habilidades atitudinais relativas aos valores morais e éticos.

Compete ao professor supervisor de estágio acompanhar o cumprimento mínimo das horas de atividades relacionadas ao currículo, bem como avaliar todo o seu desenvolvimento, realizando a supervisão da produção de registros reflexivos e de outras avaliações periódicas das etapas, que culminam na apresentação de um relatório final de estágio.

O acompanhamento às unidades concedentes será organizado pelo responsável pelos estágios da IES. A unidade concedente será responsável em indicar um supervisor de estágio, sendo ele um funcionário de seu quadro de pessoal, com formação ou experiência profissional na área de conhecimento desenvolvida no curso do estagiário. O aluno deverá realizar a apresentação periódica de relatório de

atividades, em prazo não superior a seis meses. O relatório deverá ser entregue na instituição de ensino ao responsável pelo estágio, assinado pelo supervisor da unidade concedente e pelo aluno.

A avaliação do estágio será realizada pelo orientador, levando em consideração: avaliação do Supervisor de Estágio; orientações realizadas; nota do Relatório Final.

#### 8.4. TRABALHO DE CONCLUSÃO DO CURSO

O Trabalho de Conclusão de Curso, na forma definida nas Diretrizes Nacionais Curriculares e no Projeto Pedagógico do Curso, é um momento de síntese e expressão da totalidade da formação profissional. É o trabalho no qual o aluno sistematiza o conhecimento resultante de um processo investigativo, originário de uma indagação teórica, gerada a partir da prática do estágio ou dos trabalhos de investigação elaborados no decorrer do curso. Este processo de sistematização deve apresentar os elementos do trabalho profissional em seus aspectos teóricos, metodológicos e operativos, dentro dos padrões acadêmicos exigidos. O trabalho de conclusão de curso é regulamentado por resolução aprovada pelo Conselho Superior desta Instituição de ensino.

O TCC é uma atividade obrigatória do curso com uma carga horária de 160 horas e visa fortalecer as áreas de referência do curso, consistindo em uma atividade pertencente a um projeto relacionado às áreas de concentração do curso, previamente definido pelo NDE e aprovado pelo Colegiado de Curso.

O aluno terá um prazo de, no máximo, 15 dias para a entrega da versão corrigida do TCC, juntamente com cópia eletrônica, já com as alterações sugeridas pela banca examinadora, deverão ser entregues aos respectivos orientadores para conferência e aval de validação da nota.

## 8.5. ATIVIDADES COMPLEMENTARES DA GRADUAÇÃO (ACGS)

As atividades complementares são práticas acadêmicas obrigatórias de múltiplos formatos, com o objetivo de complementar a formação do aluno, ampliar o seu conhecimento teórico-prático com atividades extraclasse, fomentar a prática de trabalho entre grupos e a interdisciplinaridade, estimular as atividades de caráter solidário e incentivar a tomada de iniciativa e o espírito empreendedor dos alunos. Essas atividades poderão ser realizadas dentro ou fora da Instituição, desde que reconhecidas e aprovadas pela IES como úteis à formação do aluno. Essas práticas se distinguem das unidades curriculares que compõem o currículo pleno de cada curso.

O aluno do curso de Design de Games deverá contabilizar 40 horas de atividades complementares. O modelo pedagógico Institucional prevê a categorização das atividades complementares, levando-se em consideração agrupamentos de ações similares que promovam a experiência a ser reconhecida, a título norteador, quais sejam: experiências de ensino e aprendizagem; experiências de pesquisa e produção científica; experiências culturais e desportivas; experiências administrativas e de representação estudantil; experiências de inovação tecnológica; experiências internacionais e experiências no mundo do trabalho.

As atividades complementares serão ofertadas de acordo com as diretrizes para esse curso, e algumas atividades serão oferecidas pela instituição para a formação complementar do aluno, com o objetivo de ampliar seu conhecimento teórico-prático, relacionadas ao desenvolvimento de determinadas competências aliadas ao currículo do curso.

## 8.6. EMENTÁRIO

<b>BIBLIOGRAFIA - CORE CURRICULUM</b>
<b>ÉTICA E LÓGICA</b>
Tipos e possibilidades do conhecimento; Produção de respostas a partir das dúvidas - do mito ao logos; Conhecimento e Ética; Noções de lógica matemática; Uso do raciocínio matemático na organização social; Quantificadores e conectivos; Implicações, negações e equivalências; Tabelas tautológicas; Modelos éticos e lógicos em uma perspectiva histórica; Contribuição da lógica para o debate ético e

para a análise de problemas; Solução de problemas contemporâneos em situações complexas e em momentos de crise.

**CULTURA E ARTES**

Conceitos de cultura e arte; Inter-relações entre sociedade, cultura e arte; Identidades culturais; Cultura e relações interpessoais; Cultura e arte sob a perspectiva da ideologia; Cultura, arte, política e direitos humanos; Cidadania cultural; Paradigma da diversidade cultural; Inclusão pela cultura e para a cultura; Cultura e arte no tempo histórico; Cultura e território; Dimensões sustentáveis da cultura; Culturas brasileiras; Cultura e arte sob a perspectiva das relações étnico-raciais; Expressões e manifestações culturais e artísticas; Indústria cultural; Ética e estética; Relações entre gosto e saber; Feio versus bonito; beleza; Radicalidade e transgressão; As linguagens da arte na realização cotidiana; O ser artístico e o ser artista; Criação, produção, circulação e fruição das artes; Arte e sustentabilidade; Inclusão pela arte; Cultura, arte e pensamento complexo; Cultura e arte na construção do ethos profissional; Vivências culturais; Vivências artísticas.

**MEIO AMBIENTE, SUSTENTABILIDADE E ANÁLISE SOCIAL**

Construção de uma visão macro de questões sociais, políticas, econômicas, culturais, e sua relação com o desenvolvimento humano e o equilíbrio ambiental. Tecnologia, inovação, educação ambiental, ética socioambiental, novas formas de consolidação dos direitos humanos, diversidade étnico racial, questões de gênero, processos de exclusão e inclusão social, pactos para o desenvolvimento sustentável. Criação de uma nova perspectiva destas relações e para a adoção de novas posturas individuais e coletivas voltadas à construção de uma sociedade mais justa e sustentável.

**INGLÊS INSTRUMENTAL E PENSAMENTO DIGITAL**

Vivemos diversas revoluções simultâneas: Cognitiva, Científica, Industrial e Tecnológica. Nesse cenário, a língua inglesa se mostra como uma importante ferramenta de apoio e meio de acesso a esses múltiplos saberes que envolvem o pensamento digital. O Core Curriculum de Inglês Instrumental e Pensamento Digital abordará estratégias e técnicas de leitura e interpretação de textos em inglês para analisar e discutir sistemas digitais de informação e comunicação. Serão abordados temas como: Inteligência Artificial, Pensamento digital e Análise de Dados; Sociedade digital; A revolução tecnológica; Indústria 4.0; Internet das Coisas, com vistas ao desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita na língua inglesa.

**LÍNGUA PORTUGUESA E LIBRAS**

Língua Portuguesa e Língua Brasileira de Sinais: fundamentos, metodologias e tecnologias para comunicação. Diversidade dos gêneros textuais e literários. Concepções e estratégias de leitura e escrita. História dos direitos humanos; cidadania e democracia. Inclusão social e escolar; multiculturalismo, multiculturalidade, diversidades: étnico-racial, sexualidade e gênero. Políticas públicas de inclusão e suas bases legais específicas: PNE e BNCC. A argumentação nos textos orais e escritos. Libras como facilitador da inclusão. Libras: módulo básico, particularidades e práticas.

**SAÚDE INTEGRAL E AMPLIAÇÃO DA CONSCIÊNCIA**

Concepções de saúde e de saúde integral: práticas integrativas e complementares, alimentação saudável, saúde do sono, saúde mental e atividade física. Relação entre doenças crônicas não transmissíveis e estilo de vida. Políticas de promoção à

saúde. Determinantes sociais em saúde. Anatomia e fisiologia básica do sistema nervoso central e conexões com o comportamento humano e as emoções. Abordagem multissistêmica, fisiológica e o gerenciamento do estresse: Modelagem do comportamento humano. Mindfulness. Emoção, assinaturas emocionais, sentimentos e razão. Bem-estar e qualidade de vida: estratégias individuais e coletivas. Consciência e atenção plena: autoconsciência e competências autorregulatórias. Neurociência e neuropsicologia das emoções. Competências socioemocionais, relacionamentos interpessoais e comunicação não violenta. Transcendência humana: atitude mental positiva e fluida. Hierarquia e competências socioemocionais e suas relações com tomada de decisões. Consciência de sujeitos, profissionais e cidadãos. Responsabilidade social e ambiental. Direitos humanos, diversidade, igualdade e justiça social. Paz positiva e cultura de paz.

<b>Bacharelado em Design de Games - 8 semestres</b>	
<b>Metodologia de projeto</b>	Partido de projeto na economia criativa, criatividade e processo criativo; etapas do processo, métodos, técnicas, ferramentas e documentação de projetos; gestão de projeto, escopo e mínimo produto viável (mvp); fotografia aplicada ao projeto; propriedade intelectual, direito autoral e ética profissional; materialidade, prototipação e testagem; ergonomia, acessibilidade, usabilidade e experiência do usuário; sistema de produto-serviço (PSS), ecodesign e conceituação do ciclo de vida dos produtos. Diálogo com diferentes áreas de conhecimento e atividades humanas em situações de projeto; realização de leitura, análise de contexto e de todo o espectro de necessidades, aspirações e expectativas individuais e/ou coletivas quanto a objeto a ser desenvolvido; diagnóstico, conceito, geração de alternativas, estudo de viabilidade, desenvolvimento, implementação e avaliação de projetos com reflexão crítica, na pesquisa e na prática projetual, sobre conhecimentos teóricos e históricos considerando o contexto social, cultural, político e econômico; síntese e configuração de projeto com as informações obtidas em análise sistêmica e na atuação multidisciplinar; concepção, análise, representação e expressão do projeto por meio de várias linguagens; identificação e seleção, entre as diferentes metodologias projetuais, a mais adequada para distintas situações e contextos
<b>Expressão visual</b>	Capacidade criativa e expressiva em meios bidimensionais e tridimensionais. Linguagens e técnicas de construção imagética em meios manuais/digitais. Projetos expressivos bidimensionais e/ou tridimensionais. Aspectos técnicos das linguagens artísticas. Imagem. Campo visual. Estrutura Visual. Abordagem gestáltica. Alfabetismo visual. Sintaxe visual e seus elementos. Contrastes, cores, meios (desenho, pintura, fotografia, colagem, técnicas digitais, hibridismo, instalação, site-specific e performance) e técnicas (esboço, volumetria, proporção, ocupação do plano, equilíbrio, textura) de temas (retrato, natureza-morta, paisagem e espaço tridimensional e arquitetônico). Corpo Humano (estudo da imagem, proporções e linguagem corporal). Espaço Tridimensional, modelos e maquetes.
<b>Vida &amp; Carreira</b>	

Identidade e autoconhecimento. Competências socioemocionais. Equilíbrio e dimensões da vida. Valores e talentos. Projeto de Vida e Carreira. Autogestão da carreira. Resolução de problemas. Responsabilidade Social Global. Ética. Cidadania. Diversidade Cultural. Tendências do mundo do trabalho. Auto avaliação. Metacognição. Projeto de Engajamento Social.

#### **Estudos críticos: história, arte e cultura**

Análise e desenvolvimento de repertório sobre conhecimentos da história das artes e da estética na produção de projetos na área de arquitetura e urbanismo, design e moda; promoção de conexões entre os conhecimentos históricos, estéticos e/ou culturais e artístico no percurso do projeto; compreensão das relações entre visualidade, design, sociedade, educação e cultura; interpretação da Arquitetura e Urbanismo, da arte e das diversas formas do design, em suas transformações tecnológicas, midiáticas e sociais, considerando os períodos históricos e a diversidade dos contextos culturais; estudos sobre as artes europeia, americana, africana, asiática e da Oceania; promoção das conexões sobre as relações interculturais afro-brasileiras em processos identitários que caracterizam a diversidade da cultura brasileira; análise da produção e influências da cultura ameríndia na sociedade brasileira.

#### **Programação de soluções computacionais**

Algoritmos e suas representações. Operações matemáticas básicas com vetores e matrizes. Lógica booleana. Álgebra linear e equações algébricas. Sistema numérico binário, decimal, hexadecimal. Lógica simples de programação (entrada - processamento - saída), constantes e variáveis. Estruturas de controle: seleção e repetição. Vetores, modularização e passagem de parâmetros. Algoritmos de pesquisa e de ordenação. Tipos abstratos de dados: pilhas, filas e listas. Programação orientada a objetos: classes, objetos, métodos, atributos, construtores e métodos de acesso e modificadores. Encapsulamento, herança, abstração e polimorfismo. Interfaces gráficas e tratamento de exceções. Implementação de transações de banco de dados (CRUD) utilizando bibliotecas de conexão com SGBD (Sistemas Gerenciadores de Banco de Dados). Linguagem SQL de banco de dados.

#### **Projeto e desenvolvimento de jogos**

Articular a teoria e prática do projeto de jogos digitais e analógicos. Abordará processos de design de jogos voltados para a experiência. A disciplina vai proporcionar ao aluno a vivência das etapas de pré produção e de produção e o projeto vai resultar em um artefato interativo. O escopo da disciplina vai iniciar nas etapas de concepção e pesquisa de viabilidade até a publicação, passando pela direção de arte, ideação, prototipagens e prova de conceito.

#### **Modelagem 3D, texturização e arte técnica**

Aborda os fundamentos da modelagem 3D, detalhando suas diversas formas e objetivos, incluindo otimização de malha para melhor processamento em jogos. Apresenta técnicas de mapeamento UV, permitindo que uma textura bidimensional seja corretamente aplicada em um objeto 3D. Demonstra os tipos de textura mais utilizados em objetos 3D, com diversos fins. Apresenta ferramentas de texturização. Demonstra diversas possibilidades de atuação do artista técnico, incluindo Rigging.

#### **Criação em audiovisual**

Pesquisa de processos e produtos audiovisuais; Projeto de linguagem audiovisual; Produção Executiva (custos, tempo, pessoas e orçamentos); Estrutura, funções e etapas do processo produtivo audiovisual; Criatividade visual e sonora. Linguagem audiovisual: Gêneros e formatos audiovisuais. O roteiro, suas aplicações e

tipologias. Criação narrativa em audiovisual; Produção de narrativas audiovisuais multimidiáticas a partir do estudo de seus elementos (cenário, personagens, ações) e suas aplicações na comunicação; As etapas de roteirização: insights, ideia, storyline, sinopse, argumento, pré-roteiro/escaleta, roteiro literário e técnico. Decupagem de roteiro; Processos de pré-produção; Planimetria: storyboard; Captação de som e de imagens; Decupagem do material bruto: seleção, organização e sincronização; Tipos de Montagem: corte, tempo e ritmo; Linguagem sonora: o som e o sentido, a dimensão sonora, narrativas sonoras e o som como elemento constitutivo da mensagem; Desenho de som e trilha sonora: princípios de diálogos, folley e efeitos; Sistemas de gravação, reprodução e sincronia de áudio; Técnicas de edição de som e mixagem; Decupagem sonora: criação, roteirização, boletim de som, produção, locução, gravação, mixagem e edição de projetos sonoros; Produção de áudio para rádio, televisão, cinema e Internet; Sistema de classificação indicativa; Plano de distribuição e veiculação de projetos audiovisuais; Pós-produção para o audiovisual; Teste de audiência; Recursos e técnicas para tratamento fílmico; Finalização de material; Preservação e memória audiovisual.

**Game e level design**

Fundamentos do game design, identificando o gameplay e demais elementos que compõem um jogo. Apresenta as etapas de projeto de um jogo, como ideação, prototipação, playtest. Estuda o ritmo (pacing) e narrativa, além de formas de motivação e engajamento do jogador. Demonstra os princípios do level design, incluindo como conduzir e orientar o jogador pelo cenário, além do planejamento e implementação de uma fase. Apresenta formas de documentação das decisões de projeto.

**Animação**

História, escolas estilísticas e suas tendências em animação; Princípios e fundamentos da Animação; Linha do tempo, quadros-chave e interpolação de movimentos; Quadro a quadro; Rotoscopia; Movimentos corporiais; Expressões faciais (acting), Planejamento da animação; Conceitos, tipos e técnicas de animação em ferramentas próprias; Animações Dinâmicas; Animações Reativas; Ciclos fundamentais; Estrutura, funções, etapas e gerenciamento do processo de animação; Finalização da Animação; Panorama mercadológico e definição de públicos e sistemas de classificação indicativa.

**Sistemas de representação e interfaces**

Técnicas de ilustração e pintura digital para produtos e projetos de design. Representação gráfica bidimensional e tridimensional de espaços e cenários para universos ficcionais. Experiência digital do usuário e fundamentos da composição digital: cor, forma e composição na interface digital; tipografia digital; ilustração e fotografia em sistemas digitais. Ergonomia visual e interatividade. Desenho em movimento e sound design. Relações entre linguagem visual e interação na representação de interfaces digitais e outras realidades. Projeto experimental audiovisual, pós-produção e efeitos especiais.

**Usabilidade, desenvolvimento web, mobile e jogos**

Desenvolvimento Web. Renderização do lado cliente vs. do lado servidor. Desenvolvimento Front End, Back End e Full Stack. Padrões de troca de dados entre sistemas. Autorização e autenticação. Segurança: OAuth, JWT, CORS. Padrão MVC. Tecnologias para desenvolvimento web e mobile. Desenvolvimento mobile nativo vs. híbrido. React Native. Expo. Promises. Expressões JSX. Componentes e o objeto “props”. Estado de componentes e seu ciclo de vida. Hooks React. Redux.

Manipulação de sensores. Mapas. Firebase. Consumo de Web Services. Usabilidade. Testes de validação e verificação. Interação humano computador. O princípio C.R.A.P. e Engenharia de Usabilidade de Mayhew. Interação Emocional e Social. Heurísticas de Nielsen. OpenGL ES. Web GL. Matrizes. Renderização. Textura. Geometria e trigonometria, Álgebra linear. Lógica booleana.

**Programação de jogos multiplataforma e engines**

Ambientes de desenvolvimento. Linguagens e bibliotecas. Arquiteturas. Programação de jogos 2D e 3D para PC. Diferenciação dos estilos de programação de jogos para PC e Console. Programação de mecânicas, comportamentos físicos e dinâmicos de elementos do jogo; Criação de objetos, aplicação de materiais, iluminação e movimentação ao ambiente do jogo, posicionamento e movimentação de câmera, construção da máquina de estados de personagens e elementos dinâmicos do jogo, criação de sistemas de detecção de colisão, programação multiplayer, otimização e particularidades para plataforma PC e Console; Construção de protótipos para validação do Game Design; Tipos de prototipagem de jogos; Prototipagem rápida; Protótipos de Baixa / Alta fidelidade; Protótipos Verticais / Horizontais; Criação de versões Alpha, Beta, Demo, Release Candidate e Gold; Técnicas aplicadas em: planejamento de trajetória e ação, perseguição e fuga, busca em caminhos e pontos de passagem, comportamento e controle, aprendizado autônomo e sistemas multi-agentes.

**Game studies**

Propondo soluções na área de jogos para uma sociedade melhor. Questões de gênero. Inter-relação entre a metodologia científica e projetual de jogos. História crítica dos jogos. A gamificação da sociedade. Papel do jogo na sociedade e na cultura. Questões étnico-raciais. Jogos como sistemas culturais. A pesquisa em Games. Ludologia x narratologia. Questões éticas nos jogos. Questões epistemológicas. Cultura gamer. Valores nos jogos digitais. Jogos e Direitos Humanos. Prototipação da proposta. Jogos e sustentabilidade. Temas transversais.

**Mercado Audiovisual**

Exercício profissional na história do audiovisual. Profissionalização e regulamentação profissional. Códigos profissionais. Contexto do mercado de audiovisual no Brasil e no mundo. Remuneração e flexibilização profissional. Modelo de negócios em audiovisual. Proposta de valor e planejamento estratégico de empreendimentos. Administração de projetos audiovisuais. Empreendedorismo e inovação. Sistemas de financiamento e autogestão. Possibilidades de negócios em ambiente digital e em rede. Políticas de incentivo e fomento público e privado ao audiovisual. Análise do mercado cinematográfico brasileiro e mundial, da produção à distribuição. Técnicas de análise de mercado e planejamento para a distribuição e a custo-efetividade de projetos audiovisuais. Economia criativa. Indústrias criativas e modelos de inovação no mercado audiovisual nacional e internacional. Formatação de projetos e a produção executiva. Administração de recursos humanos, técnicos, artísticos, financeiros e materiais para a realização da obra. Exercício profissional na história do audiovisual. Profissionalização e regulamentação profissional. Códigos profissionais. Contexto do mercado de audiovisual no Brasil e no mundo. Remuneração e flexibilização profissional. Modelo de negócios em audiovisual. Proposta de valor e planejamento estratégico de empreendimentos. Administração de projetos audiovisuais. Empreendedorismo e inovação. Sistemas de financiamento e autogestão. Possibilidades de negócios em ambiente digital e em rede. Políticas de incentivo e fomento público e privado ao audiovisual. Análise do mercado cinematográfico brasileiro e mundial, da produção à distribuição. Técnicas de análise

de mercado e planejamento para a distribuição e a custo-efetividade de projetos audiovisuais. Economia criativa. Indústrias criativas e modelos de inovação no mercado audiovisual nacional e internacional. Formatação de projetos e a produção executiva. Administração de recursos humanos, técnicos, artísticos, financeiros e materiais para a realização da obra. Exercício profissional na história do audiovisual. Profissionalização e regulamentação profissional. Códigos profissionais. Contexto do mercado de audiovisual no Brasil e no mundo. Remuneração e flexibilização profissional. Modelo de negócios em audiovisual. Proposta de valor e planejamento estratégico de empreendimentos. Administração de projetos audiovisuais. Empreendedorismo e inovação. Sistemas de financiamento e autogestão. Possibilidades de negócios em ambiente digital e em rede. Políticas de incentivo e fomento público e privado ao audiovisual. Análise do mercado cinematográfico brasileiro e mundial, da produção à distribuição. Técnicas de análise de mercado e planejamento para a distribuição e a custo-efetividade de projetos audiovisuais. Economia criativa. Indústrias criativas e modelos de inovação no mercado audiovisual nacional e internacional. Formatação de projetos e a produção executiva. Administração de recursos humanos, técnicos, artísticos, financeiros e materiais para a realização da obra.

#### **Projeto de graduação**

Desenvolvimento de trabalho orientado a ser desenvolvido a partir da definição do objeto e delimitação do tema que se insere nas áreas de concentração e linhas de pesquisa do curso. Execução de projeto: teoria – articulação entre autores e temática proposta, com ênfase em produções recentes e atualizadas – e prática – como resultados propostos que confirmem ou problematizem o projeto proposto e pontuem a realidade da área de formação.

## **8 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DISCENTE**

A proposta de avaliação está organizada considerando o conceito de avaliação contínua, ou seja, avaliações e feedbacks mais frequentes, para que seja possível acompanhar o desenvolvimento dos estudantes e intervir com mais assertividade. Além disso, as avaliações propostas têm diferentes objetivos, todos alinhados com as competências que os estudantes devem desenvolver neste nível de ensino. Desta forma, as avaliações estão planejadas da seguinte forma:

### **Avaliação 1 (A1) – Dissertativa | 30 pontos**

Avalia a expressão da linguagem específica de determinada área. O aluno precisa saber se expressar, sobretudo, na área em que ele irá atuar – com os códigos, símbolos, linguajar e dialeto inerentes a determinada área do conhecimento, levando-se em conta a realidade profissional ali compreendida. Pretende-se, nessa etapa avaliativa, verificar a capacidade de síntese e de interpretação, analisando-se a

capacidade do aluno de não apenas memorizar, mas expressar-se criativamente diante de situações semelhantes aos reais.

### **Avaliação 2 (A2) – Múltipla escolha | 30 pontos**

Avalia a leitura, a interpretação, a análise e o estabelecimento de relações considerando, portanto, essas competências.

### **Avaliação 3 (A3) – Avaliação dos desempenhos | 40 pontos**

Avalia a compreensão efetiva do aluno em relação à integração dos conhecimentos propostos na unidade curricular. Consistirá no desenvolvimento de um projeto em que demonstre, por meio de um produto que pode ser texto, artigo, vídeo, entre outros, a mobilização dos conteúdos para resolver uma situação problema do mundo contemporâneo. É analisada, especialmente, a capacidade e a tendência de usar o que se sabe para operar o mundo e, também, a criatividade na proposta de soluções.

Durante todo o processo da A3, também são desenvolvidas e avaliadas as *soft skills* – competências socioemocionais dos estudantes.

Ressalta-se que o *feedback* dos professores constituirá elemento imprescindível para construção do conhecimento, portanto, será essencial que o docente realize as devolutivas necessárias, ao longo do semestre letivo. Para a A1 e A2 a devolutiva deverá ocorrer, necessariamente, após a divulgação das notas e, no caso da A3, durante o processo.

Na unidade curricular presencial, estará aprovado – naquela unidade curricular – o aluno que obtiver, na soma das três avaliações (A1+A2+A3), a nota mínima de 70 pontos e atingir, no mínimo, 75% de frequência nas aulas presenciais. Nas unidades curriculares digitais (UCD), estará aprovado o aluno que obtiver, na soma das três avaliações (A1+A2+A3), a nota mínima de 70 pontos.

Para os alunos que não obtiveram a soma de 70 pontos será oferecida a Avaliação Integrada, conforme esclarecido a seguir, com o valor de 30 pontos.

O aluno que tenha obtido nota final inferior a 70 pontos e, no mínimo 75% de presença nas aulas da unidade curricular presencial, poderá realizar avaliação integrada (AI) no início do semestre seguinte, que valerá de 0 (zero) a 30 (trinta) pontos.

### 9.1 AVALIAÇÃO INTEGRADA

A avaliação integrada consiste em uma prova, a ser realizada em data prevista no calendário acadêmico, abrangendo o conteúdo integral da unidade curricular e substituirá, entre A1 e A2, a menor nota. Após o lançamento da nota da avaliação integrada (AI), o aluno que obtiver 70 pontos, como resultado da soma das avaliações (A1, A2 e A3), será considerado aprovado. O aluno que, porventura, vier a ser reprovado na unidade curricular, deverá refazê-la, na modalidade presencial ou digital, respeitada a oferta. A reprovação em componente curricular não interromperá a progressão do aluno no curso.

### 9.2 AVALIAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR VIDA & CARREIRA

O componente curricular Vida & Carreira será avaliado por meio de atribuição de conceito e, por presença, quando o componente for presencial. O aluno que cursa o Vida & Carreira presencial será aprovado quando comparecer ao menos em 75% das aulas presenciais e receber o conceito aprovado (A), resultante da avaliação das atividades propostas ao longo do semestre. O aluno que cursar o Vida & Carreira digital será aprovado se obtiver o conceito aprovado (A), resultante da avaliação das atividades propostas ao longo do semestre.

### 9.3 AVALIAÇÃO DO ESTÁGIO

Na hipótese do estágio se constituir como competente curricular previsto no projeto pedagógico do curso de graduação, em conformidade com a legislação e as diretrizes curriculares pertinentes àquele curso, será ofertado e avaliado com os conceitos aprovado (A) ou reprovado (R). A carga horária correspondente ao estágio, designada na matriz curricular do curso, será cumprida nos termos do projeto pedagógico do curso e do regulamento de estágio, quando existente. Referidas atividades serão supervisionadas por um professor orientador a quem cumprirá propor, acompanhar e avaliar o desempenho dos alunos. Na hipótese de reprovação o aluno deverá,

observada a oferta e disponibilidade de horário, efetuar nova matrícula nesse componente.

#### 9.4 AVALIAÇÃO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Caso o trabalho de conclusão de curso se constitua como componente curricular previsto no projeto pedagógico do curso de graduação, será orientado e avaliado com os conceitos aprovado (A) ou reprovado (R), observados os critérios, regras e regulamento específicos emanados do Núcleo Docente Estruturante do curso de graduação. Na hipótese de reprovação o aluno deverá, observada a oferta e disponibilidade de horário, efetuar nova matrícula neste componente.

#### 9.5 CUMPRIMENTO DAS ATIVIDADES COMPLEMENTARES E EXTENSÃO

Nas atividades complementares e nas atividades de extensão o aluno que comprovar, durante a integralização, o cumprimento integral da carga horária definida na matriz curricular, observado no Projeto Pedagógico do Curso, obterá o conceito “cumpriu”.

## 10 AVALIAÇÃO DO DESENVOLVIMENTO INSTITUCIONAL E DO CURSO

Em atendimento as diretrizes do Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior (SINAES) e às Orientações da Comissão Nacional da Avaliação da Educação Superior (CONAES), a instituição conta uma Comissão Própria de Avaliação (CPA) que atua junto aos setores da Instituição promovendo medidas de avaliação interna e de acompanhamento e análise das avaliações externas.

O processo de avaliação institucional compreenderá dois momentos: o da avaliação interna e o da avaliação externa. No primeiro, ou seja, na autoavaliação, a instituição reunirá percepções e indicadores sobre si mesma, para então construir um plano de ação que defina os aspectos que poderão ser melhorados a fim de aumentar o grau de realização da sua missão, objetivos e diretrizes institucionais, e/ou o aumento de sua eficiência organizacional.

Essa autoavaliação, realizada em todos os cursos da IES, a cada semestre, de forma quantitativa e qualitativa, atenderá à Lei do Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior (SINAES), nº 10.8601, de 14 de abril de 2004. A legislação irá prever a avaliação de dez dimensões, agrupadas em 5 eixos, conforme ilustra a figura a seguir.

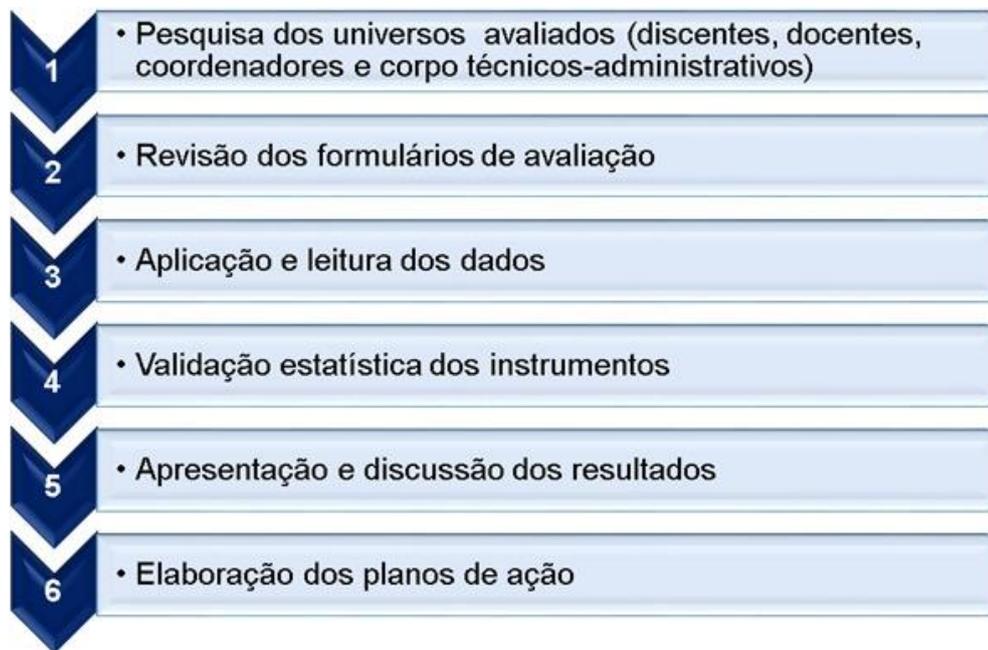
**Figura 2 – Eixos e dimensões do SINAES**



Fonte: SINAES / elaborado pela CPA.

O processo de autoavaliação da IES será composto por seis etapas que, de forma encadeada, promoverão o contínuo pensar sobre a qualidade da instituição.

**Figura 3 – Etapas do processo avaliativo**



Fonte: elaborado pela CPA.

Os objetivos traçados para a avaliação institucional são atingidos com a participação efetiva da comunidade acadêmica, em data definida no calendário escolar para aplicação dos instrumentos e envolve, primeiramente, os diretores e coordenadores de cursos, em seguida os docentes e funcionários técnico-administrativos e, por fim, a comunidade discente. A versão dos modelos específicos é amplamente divulgada e apresentada aos respectivos coordenadores para deliberação.

As iniciativas descritas compõem recursos de avaliação interna. Contudo, destaque deve ser feito para a avaliação externa, que consideram: Avaliação do curso por comissões de verificação in loco designadas pelo INEP/MEC; Exame Nacional de Avaliação de Desempenho do Estudante (ENADE); Conceito Preliminar do Curso (CPC) que é gerado a partir da nota do ENADE combinado com outros insumos, como o delta de conhecimento agregado ao estudante (IDD), corpo docente, infraestrutura e organização didático-pedagógica

O ENADE fornece informações que podem auxiliar a IES e o curso na análise do perfil de seus estudantes e, conseqüentemente, da própria instituição e o curso. Após a

divulgação dos resultados do ENADE, realiza-se uma análise do relatório de avaliação do curso, a fim de verificar se todas as competências abordadas no Exame estão sendo contempladas pelos componentes curriculares do curso. Após a análise, elabora-se um relatório com as ações previstas para a melhoria do desempenho do curso. Ao integrar os resultados do ENADE aos da autoavaliação, a IES inicia um processo de reflexão sobre seus compromissos e práticas, a fim de desenvolver uma gestão institucional preocupada com a formação de profissionais competentes tecnicamente e, ao mesmo tempo, éticos, críticos, responsáveis socialmente e participantes das mudanças necessárias à sociedade.

Dessa forma, a gestão do curso é realizada considerando a autoavaliação e os resultados das avaliações externas, por meio de estudos e planos de ação que embasam as decisões institucionais com foco no aprimoramento contínuo.

## 11 DOCENTES

O corpo docente do curso é composto por educadores com sólida formação acadêmica e relevante qualificação profissional, além da experiência na docência superior (presencial e a distância), aptos a atuarem nos diversos ambientes de aprendizagem utilizados pelo curso. Em sua maioria, são docentes com título de mestre ou doutor, oriundos de reconhecidos programas de pós-graduação stricto sensu.

Os educadores são selecionados de acordo com as Unidades Curriculares a serem ofertadas, considerando as demandas formativas do curso, os objetivos de aprendizagem esperados e o fomento ao raciocínio crítico e reflexivo dos estudantes.

Os docentes do curso que conduzem os encontros presenciais e a tutoria das atividades realizadas no AVA. Para isso, são incentivados e orientados a participarem da capacitação docente, visando ao constante aperfeiçoamento na sua atuação como profissionais, assim como na preparação de atividades, objetivando a verticalização dos conhecimentos nas diversas áreas de atuação do profissional a ser formado. Os docentes do curso participam também de programas e projetos de extensão mediante editais internos e externos.

Todos os educadores/tutores que atuam nas unidades curriculares do curso possuem ampla experiência na docência do ensino superior. Para o atendimento relativo às demandas do ambiente virtual de aprendizagem, a IES conta com professores do seu corpo docente já capacitados a realizar tal demanda. São professores que recebem semestralmente orientação e capacitação da equipe de Gestão Docente da IES para atuar e conduzir com excelência o ensino híbrido, identificar possíveis dificuldades de aprendizagem dos alunos e propor estratégias para saná-las.

## 12 INFRAESTRUTURA

A Instituição possui uma infraestrutura moderna, que combina tecnologia, conforto e funcionalidade para atender as necessidades dos seus estudantes e educadores. Os múltiplos espaços possibilitam a realização de diversos formatos de atividades e eventos como atividades extensionistas, seminários, congressos, cursos, reuniões, palestras, entre outros.

Todos os espaços da Instituição contam com cobertura *wi-fi*. As dependências estão dentro do padrão de qualidade exigido pela Lei de Acessibilidade n. 13.146/2015, e o acesso às salas de aula e a circulação pelo *campus* são sinalizados por pisos táteis e orientação em braile. Contamos, também, rampas ou elevadores em espaços que necessitam de deslocamento vertical.

### 12.1 ESPAÇO FÍSICO DO CURSO

Os espaços físicos utilizados pelo curso serão constituídos por infraestrutura adequada que atenderá às necessidades exigidas pelas normas institucionais, pelas diretrizes do curso e pelos órgãos oficiais de fiscalização pública.

#### 12.1.1. Salas de aula

As salas de aula do curso estarão equipadas segundo a finalidade e atenderão plenamente aos requisitos de dimensão, limpeza, iluminação, acústica, ventilação, acessibilidade, conservação e comodidade necessários à atividade proposta. As salas possuirão computador com projetor multimídia e, sempre que necessário, os espaços contarão com manutenção periódica.

Ademais, serão acessíveis, não somente em relação à questão arquitetônica, mas também, quando necessário, a outros âmbitos da acessibilidade, como o instrumental, por exemplo, que se materializará na existência de recursos necessários à plena participação e aprendizagem de todos os estudantes.

Outro recurso importante será a presença do intérprete de Libras na sala de aula caso também seja necessário e solicitado. A presença do intérprete contribuirá para superar a barreira linguística e, conseqüentemente, as dificuldades dos estudantes surdos no processo de aprendizagem.

### **12.1.2. Instalações administrativas**

As instalações administrativas serão adequadas para os usuários e para as atividades exercidas, com o material indicado para cada função. Além disso, irão possuir iluminação e ventilação artificial e natural. Todos os mobiliários serão adequados para as atividades, e as salas serão limpas diariamente, além de dispor de lixeiras em seu interior e nos corredores.

## **12.2 INSTALAÇÕES PARA OS DOCENTES**

### **12.2.1. Sala dos professores**

A instituição terá à disposição dos docentes uma sala coletiva, equipada com recursos de informática e comunicação. O espaço contará com iluminação, acústica, ventilação, acessibilidade, conservação, comodidade e limpeza apropriados ao número de professores, além de espaço destinado para guardar materiais e equipamentos didáticos. O local será dimensionado de modo a considerar tanto o descanso, quanto a integração dos educadores.

### **12.2.2. Espaço para professores em tempo integral**

O curso irá oferecer gabinete de trabalho plenamente adequado e equipado para os professores de tempo integral, atendendo de forma excelente aos aspectos de disponibilidade de equipamentos de informática em função do número de professores, dimensão, limpeza, iluminação, acústica, ventilação, acessibilidade, conservação e comodidade apropriados para a realização dos trabalhos acadêmicos.

Com relação aos equipamentos e aos recursos de informática, a facilitação do acesso por parte de professores com deficiência ou mobilidade reduzida poderá se dar por meio da adequação dos programas e da adaptação dos equipamentos para as necessidades advindas da situação de deficiência (deficiências físicas, auditivas, visuais e cognitivas) a partir do uso de *softwares* especiais, ponteiras, adaptações em teclados e mouses, etc. A tecnologia assistiva adequada será aquela que irá considerar as necessidades advindas da especificidade de cada pessoa e contexto e favorecerá a autonomia na execução das atividades inerentes à docência.

### **12.2.3. Instalações para a coordenação do curso**

A coordenação do curso irá dispor de gabinete de trabalho que atenderá plenamente aos requisitos de dimensão, limpeza, iluminação, acústica, ventilação, conservação e comodidade necessários à atividade proposta, além de equipamentos adequados, conforme poderá ser visto na visita *in loco*. A coordenação do curso contará com uma equipe de apoio, uma central de atendimento ao aluno a fim de auxiliar e orientar os discentes em questões financeiras e em relação à secretaria, a estágio e à ouvidoria.

## **12.3 LABORATÓRIOS DO CURSO**

### **12.3.1. Laboratórios de informática**

A instituição providenciará recursos de informática aos seus discentes (recursos de *hardware* e *software*), a serem implantados de acordo com as necessidades do curso. Serão disponibilizados laboratórios específicos e compartilhados de informática entre os vários cursos, todos atendendo às aulas e às monitorias. Os alunos terão acesso aos laboratórios também fora dos horários de aulas, com acompanhamento de monitores e uso de diferentes *softwares* e internet.

Os laboratórios de informática irão auxiliar tecnicamente no apoio às atividades de ensino e pesquisa, da administração e da prestação de serviços à comunidade. Os laboratórios de informática, a serem amplamente utilizados pelos docentes e discentes, irão garantir as condições necessárias para atender às demandas de trabalhos e pesquisas acadêmicas, promovendo, também, o desenvolvimento de habilidades referentes ao levantamento bibliográfico e à utilização de bases de dados. O espaço irá dispor de equipamentos para propiciar conforto e agilidade aos seus usuários, que poderão contar com auxílio da equipe de Tecnologia da Informação (TI), nos horários de aulas e em momentos extraclasse, para esclarecer dúvidas e resolver problemas.

Existirão serviços de manutenção preventiva e corretiva na área de informática. O mecanismo *helpdesk* permitirá pronto atendimento pelos técnicos da própria IES, que também irá firmar contratos com empresas de manutenção técnica. A instituição irá dispor de plano de expansão, proporcional ao crescimento anual do corpo social. Será atribuição da área de TI a definição das características necessárias para os

equipamentos, servidores da rede de computadores, base de dados, telecomunicações, internet e intranet.

## 12.4 BIBLIOTECA

A biblioteca é gerenciada em suas rotinas pelo *software* Pergamum, programa desenvolvido pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná em conjunto com a Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Em seu acervo, constam não apenas livros da bibliografia básica das UCs ofertadas, mas também da bibliografia complementar, além de livros para consulta interna, dicionários, *e-books*, enciclopédias, periódicos, jornais e materiais audiovisuais especializados nas áreas de atuação das unidades, e está totalmente inserido no Sistema Pergamum, com possibilidade de acesso ao catálogo *on-line* para consulta (autor, título, assunto e booleana), reserva e renovação.

A composição do acervo está diretamente relacionada aos novos meios de publicação de materiais bibliográficos, constituindo uma variedade de recursos que atende às indicações bibliográficas dos cursos e da comunidade em geral.

A instituição mantém assinaturas das bases de dados multidisciplinares da EBSCO e Vlex, conforme quadro abaixo:

**Quadro 1 – Bases de Dados disponíveis**

Bases de Dados	Conteúdo
<b>Vlex</b>	Revistas especializadas e atualizadas, coleções de doutrinas essenciais, legislação comentada e pareceres da área jurídica.
<b>Academic Search Premier</b>	Ciências biológicas, sociais, humanas e aplicadas; educação, engenharias, idiomas e linguística, arte e literatura; tecnologia da informação, negócios, medicina, direito, arquitetura, design, comunicação.
<b>Dentistry &amp; Oral Sciences Source</b>	Odontologia geral e estética, anestesia dental, saúde pública, ortodontia, odontologia forense, odontologia geriátrica e pediátrica, cirurgia.
<b>Business Source Premier</b>	Negócios, incluindo contabilidade e impostos, finanças e seguros, marketing e vendas, ciências da computação, economia, recursos humanos, indústria e manufatura, direito, psicologia para negócios, administração pública, transporte e distribuição.
<b>SPORTDiscus With Full Text</b>	Medicina esportiva, fisiologia do esporte e psicologia do esporte à educação física e recreação.
<b>World Politics Review</b>	Análise das tendências globais.
<b>Nutrition Reference Center</b>	Conteúdo sobre nutrição, desde dietas específicas a condições até habilidades e práticas dietéticas, elaboradas por uma equipe de nutricionistas e nutricionistas de classe mundial.

<b>MEDLINE Complete</b>	Revistas biomédicas e de saúde.
<b>Fonte Acadêmica</b>	Agricultura, ciências biológicas, ciências econômicas, história, direito, literatura, medicina, filosofia, psicologia, administração pública, religião e sociologia
<b>Engineering Source</b>	Engenharia Civil, Elétrica, Computação, Mecânica, entre outras.
<b>Regional Business News</b>	Esta base de dados fornece cobertura abrangente de texto completo de publicações regionais da área de negócios. O Regional Business News incorpora mais de 80 publicações de negócios regionais cobrindo todas as áreas urbanas e rurais nos EUA.
<b>Ageline</b>	O AgeLine é a fonte premier da literatura de gerontologia social e inclui conteúdo relacionado a envelhecimento das ciências biológicas, psicologia, sociologia, assistência social, economia e políticas públicas.
<b>Legal Collection</b>	Essa base de dados contém o texto completo de mais de 250 das mais respeitadas revistas acadêmicas de direito do mundo. O Legal Collection é uma fonte reconhecida de informações sobre atualidades, estudos atuais, pensamentos e tendências do mundo jurídico.

O acesso ao acervo é aberto ao público interno da IES e à comunidade externa. Além disso, é destinado espaço específico para leitura, estudo individual e em grupos. O empréstimo é facultado a alunos, professores e colaboradores administrativos e poderá ser prorrogado desde que a obra não esteja reservada ou em atraso.

Além do acervo físico, a IES oferece também a toda comunidade acadêmica o acesso a milhares de títulos em todas as áreas do conhecimento por meio de cinco plataformas digitais. A Biblioteca Virtual Pearson, a Minha Biblioteca, Biblioteca Digital Senac e Biblioteca Digital ProView, que irão contribuir para o aprimoramento e aprendizado do aluno. Elas possuem diversos recursos interativos e dinâmicos que contribuirão para a disponibilização e o acesso a informação de forma prática, acessível e eficaz. A plataforma da Biblioteca Virtual Pearson é disponibilizada pela editora Pearson e seus selos editoriais. O aluno terá à sua disponibilidade o acesso a aproximadamente 10.000 títulos. Na plataforma Minha Biblioteca, uma parceria dos Grupos A e Gen e seus selos editoriais. Com estas editoras o aluno terá acesso a aproximadamente 11.000 títulos, além de poder interagir em grupo e propor discussões no ambiente virtual da plataforma. Na plataforma Biblioteca Digital Senac nossa comunidade acadêmica terá acesso a aproximadamente 1200 títulos publicados pela Editora Senac São Paulo. Na plataforma Biblioteca Digital ProView são disponibilizados aproximadamente 1.200 títulos específicos para a área jurídica. É disponibilizado ainda, o acesso a plataforma de Coleção da ABNT, serviço de gerenciamento que proporciona a visualização das Normas Técnicas Brasileiras

(NBR). As plataformas estarão disponíveis gratuitamente com acesso ilimitado para todos alunos e professores. O acesso será disponibilizado pelo sistema Ulife.

As bibliotecas virtuais têm como missão disponibilizar ao aluno mais uma opção de acesso aos conteúdos necessários para uma formação acadêmica de excelência com um meio eficiente, acompanhando as novas tendências tecnológicas. A IES, dessa forma, estará comprometida com a formação e o desenvolvimento de um cidadão mais crítico e consciente.