

JOGOS DIGITAIS

PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO



UNIVERSIDADE TIRADENTES – UNIT

REITOR

Jouberto Uchôa de Mendonça

VICE-REITOR

Jouberto Uchôa de Mendonça Junior

VICE-REITORA ADJUNTA

Marília Cerqueira Uchôa Santa Rosa

PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO

Arleide Barreto Silva

PRÓ-REITOR DE MARKETING, VENDAS E RELACIONAMENTO

Luis Cambauva Beltrami

PRÓ-REITOR ADMINISTRATIVO-FINANCEIRO

Felipe Lima Silva

PRÓ-REITOR DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA E EXTENSÃO

Diego Menezes

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO	9
1.1 Construção, Implantação e consolidação do Projeto Pedagógico de Curso	9
2. DADOS GERAIS SOBRE A UNIVERSIDADE TIRADENTES	10
2.1 Histórico da Instituição	10
2.1.1 Campi, Infraestrutura e Cursos	12
2.2 Missão, Valores e Objetivos da UNIT	15
2.3 Organograma da Instituição	17
2.4 Estrutura Acadêmica e Administrativa	18
3. ASPECTOS FÍSICOS, DEMOGRÁFICOS, ECONÔMICOS E EDUCACIONAIS DE SERGIPE	19
3.1 Aspectos Demográficos e Características dos Domicílios	19
3.2 Aspectos Econômicos	21
3.3 Aspectos Educacionais	26
3.4 A UNIT frente ao desenvolvimento do Estado e da Região	30
3.5 Políticas institucionais no âmbito do curso	32
3.6 Políticas de Ensino	33
3.7 Políticas de Pesquisa	33
3.8 Políticas de Extensão	35
4. DADOS DO CURSO	36
4.1 Dimensão das turmas:	37
4.2 Legislação e Normas que regem o Curso	37
4.3 Formas de acesso ao Curso	38
5. DADOS CONCEITUAIS DO CURSO	38
5.1 Contextualização e justificativa da oferta do curso.	38
5.2 Objetivos do Curso	39
5.2.1 Objetivo Geral	39
5.2.2 Objetivos Específicos	40
5.3 Perfil Profissional	40
5.4 Campo de Atuação	41
6. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR E METODOLÓGICA DO CURSO	42
6.1 Procedimentos Metodológicos Adotados	45
6.2 Ambiente Virtual de Aprendizagem	47
6.2.1 Acessibilidade do AVA	55
6.3 Conteúdo Didáticos Digitais	56
6.3.1 Acessibilidade das UAS	60
6.4 Outras características da estrutura curricular	62
6.4.1 Acessibilidade Metodológica	62
6.4.2 Flexibilização na Estrutura Curricular	63
6.4.3 Interdisciplinaridade na Estrutura Curricular	63
6.4.4 Educação das Relações Étnico-Raciais e História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena	64
6.4.5 Educação Ambiental	64
6.4.6 Educação em Direitos Humanos	65

6.5	Estrutura Curricular - Código de Acervo Acadêmico 122.1	65
6.5.1	Eixos Estruturantes de Ensino (PPI)	70
6.6	Eixo de Fenômenos e Processos Básicos (PPI)	70
6.7	Eixo de Formação Específica (PPI)	70
6.8	Eixo de Práticas de Pesquisa e Extensão (PPI)	71
6.9	Eixo de Práticas Profissionais (PPI)	71
6.10	Eixo de Formação Complementar	71
6.11	Temas Transversais	72
6.12	Atividades Complementares	74
6.13	Integração Ensino/Pesquisa/Extensão/Núcleo de Pesquisa e Geradores de Extensão	76
6.14	Programas/Projetos/Atividades da Iniciação Científica	78
6.15	Interação Teoria e Prática Princípios e Orientações das Práticas Pedagógicas	80
6.15.1	Estágio Supervisionado Extracurricular	83
6.15.2	Das Práticas de Extensão	84
6.16	Sistemas de Avaliação	84
6.16.1	Procedimentos e acompanhamento dos processos de avaliação de ensino e aprendizagem	84
6.16.2	Avaliação do processo ensino/aprendizagem	86
6.16.3	Sistema de Avaliação	88
6.16.4	Articulação da Auto Avaliação do curso com a Auto Avaliação Institucional	90
6.16.5	ENADE	91
6.17	Participação do corpo docente e discente no processo pedagógico	94
6.18	Núcleo Docente Estruturante (NDE)	96
6.19	Colegiado do Curso	97
7.	CORPO SOCIAL (CORPO DOCENTE E TÉCNICO-ADMINISTRATIVO)	99
7.1	Corpo Docente	99
7.2	Atividades de Tutoria	102
7.2.1	Ações pedagógicas do corpo de tutores em educação a distância	105
7.2.2	Interação entre tutores (presenciais e a distância), docentes e coordenação de curso.	105
7.2.3	Titulação e formação do corpo de tutores do curso	106
7.2.4	Equipe Multidisciplinar	107
7.3	Administração Acadêmica do Curso	108
7.3.1	Corpo Técnico - Administrativo e Pedagógico	108
7.3.2	Gestão Administrativa de curso	108
7.3.3	Professor Regente	109
7.3.4	Professor Tutor Virtual	110
7.3.5	Professor Tutor Presencial	111
7.3.6	Assessoria Técnica da Pró-Reitoria de Graduação	112
8.	FORMAS DE ATUALIZAÇÃO E REFLEXÃO	112
8.1	Modos de integração entre a Graduação e a Pós-Graduação	114
9.	APOIO AO DISCENTE	115
9.1	Núcleo de Atendimento Pedagógico e Psicossocial - NAPPS	115
9.2	Programa de Formação Complementar e de Nivelamento Discente	117

9.3	Monitoria	118
9.4	Internacionalização	118
9.5	Unit Carreiras	119
9.6	Programa de Bolsas	119
9.7	Ouvidoria	120
9.8	Acompanhamento dos Egressos	120
10.	TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM	121
10.1	Sistema Magister	121
10.2	Sistema Protocolo	122
10.3	Google for Education	122
10.4	Brightspace da D2L – AVA	122
10.5	Sambatech	124
10.6	Sistema de Gestão de Provas	125
10.7	Catálogo Sagah	126
10.8	Biblioteca Virtual	127
11.	CONTEÚDOS CURRICULARES	127
11.1	Adequação e Atualização	127
11.2	Dimensionamento da carga horária das disciplinas	128
11.3	Adequação e atualização das ementas e planos de ensino	128
11.4	Adequação, atualização e relevância da bibliografia	128
11.5	Bibliografia Básica	129
11.6	Bibliografia Complementar	130
11.7	Periódicos especializados	130
11.8	Planos de Ensino e Aprendizagem	131
12.	INSTALAÇÕES DO CURSO	132
12.1	Instalações Gerais	132
12.2	Instalações Administrativas	135
12.2.1	Auditórios	138
12.2.2	Instalações para Docentes	139
12.2.3	Espaços de convivência, lazer e alimentação	141
12.2.4	Salas de Aulas, Laboratórios e Espaços de Aprendizagem	143
12.2.5	Laboratórios para Ensino e Pesquisa	147
12.2.6	Laboratórios de Informática	154
12.3	Condições de acesso para portadores de necessidades especiais	157
12.4	Infraestrutura de Segurança	157
12.5	Complexo de Comunicação Social	163
12.6	Condições de conservação das instalações	164
12.7	Manutenção e Conservação dos Equipamentos	164
13.	BIBLIOTECA	165
13.1	Instalações da Biblioteca	165
13.2	Instalações e móveis para estudos individuais e/ou grupos.	167
13.3	Acessibilidade Informacional – Biblioteca Inclusiva	168
13.4	Política de Aquisição, Expansão e Atualização do Acervo	169

13.5 A Expansão e Consulta ao Acervo	170
13.6 Política de Atualização e Desenvolvimento de Acervo	170
13.7 Programa de Atendimento ao Usuário - Serviços	171
13.8 Horário de funcionamento das Bibliotecas	171
13.9 Pessoal técnico e administrativo	172
13.10 Outros Serviços da Biblioteca	173
13.11 Indexação	173
14. PLANOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM	175
14.1 1º PERÍODO	175
14.2 2º PERÍODO	191
14.3 3º PERÍODO	210
14.4 4º PERÍODO	226
14.5 5º PERÍODO	241
Optativas	251

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Organograma da Universidade Tiradentes	17
Figura 2 - População por grupos de idade – Sergipe – 1º trim. 2021	19
Figura 3 - Variação % do PIB a preços de mercado - Brasil - 1º trim. 2019 - 1º trim. 2021.....	21
Figura 4- Participação no Valor Adicionado Bruto a preços correntes por Setores – Sergipe – 2010 -2018	22
Figura 5 - Produto Interno Bruto - variação anual real (%) - Sergipe - 2010-2018.....	23
Figura 6 - Variação Acumulada de 12 meses – Volume de Serviços por atividades – Brasil Dezembro 2020.....	24
Figura 7 - Variação Mensal em relação igual mês do ano anterior – Volume de Serviços – Sergipe – jan.2020/ mai. 2021.....	24
Figura 8 – Número de matrículas no Ensino Básico – Sergipe – 2010/ 2015/ 2020.....	26
Figura 9 - Número de vagas oferecidas em cursos de graduação, por modalidade de ensino – Brasil – 2014 -2019.....	27
Figura 10 - Número de ingressos em cursos de graduação – 2009-2019.....	28
Figura 11 - Evolução número de matrículas rede privada de Ensino Superior – Sergipe – 2010-2019.....	29
Figura 12 - Resumo de ferramentas disponíveis no AVA (Brightspace da D2L) utilizado pela UNIT.....	47
Figura 13 – Tela inicial de uma disciplina no AVA	47
Figura 14 - Requisitos da premiação sobre Acessibilidade ao AVA da D2L.....	55
Figura 15 – Tela de exemplo da trilha de aprendizagem de uma Unidade de Aprendizagem.....	57
Figura 16 – Exemplo de UA com legendas da Dica do Professor habilitada	60
Figura 17 – Exemplo visualização do app hand talk ativo para interpretação em libras.....	60
Figura 18 – Exemplo de UA com alto contraste preto habilitado.....	60
Figura 19 – Exemplo de UA com fonte espaçada.....	61
Figura 20 – Categorias disponíveis de tutoriais na Central de Ajuda.....	123
Figura 21 – Painel de upload de vídeos no Sambatech.....	124
Figura 22 – Imagem com a ferramenta de reconhecimento facial habilitada (visão aluno).....	125
Figura 23 – Dashboard da Starline sobre os resultados da Avaliação Presencial.....	125
Figura 24 – Página inicial do Catálogo Sajah.....	126
Figura 25 - Imagens do Mini shopping da Universidade Tiradentes (Sede).....	140
Figura 26 - Imagem do mini shopping da Unidade Acadêmica de Estância.....	141
Figura 27 - Imagens do mini shopping da Unidade Acadêmica de Itabaiana.....	141
Figura 28 - Imagens do mini shopping da Unidade Acadêmica de Propriá.....	141
Figura 29 – Layout de um laboratório de informática.....	154
Figura 30 - Estúdios de gravação do CCS.....	162

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Composição do NDE do curso de Jogos Digitais	96
Quadro 2 – Composição do Colegiado de Curso de Jogos Digitais	98
Quadro 3 – Corpo Docente do curso de Jogos Digitais	101
Quadro 4 – Titulação do Corpo Docente do curso de jogos digitais	101
Quadro 5 – Regime de trabalho do Corpo Docente do curso de jogos digitais	101
Quadro 6 – Gestão Acadêmica do Curso de Jogos Digitais.....	108
Quadro 7 - Composição da área da Universidade Tiradentes	131
Quadro 8 - Quadro Geral de Edificações da Universidade Tiradentes (Unidade Farolândia – Sede)	131
Quadro 9 - Quadro Geral de Edificações das demais Unidades que compõe a Universidade Tiradentes	133
Quadro 10 - Quadro Geral das Instalações Administrativas	134
Quadro 11 - Quadro Geral dos Auditórios	137
Quadro 12 – Quadro Geral Instalações Docentes.....	138
Quadro 13 - Quadro Geral de Salas de Aulas	142
Quadro 14 - Quadro Geral de Espaços Didáticos-pedagógicos	143
Quadro 15 - Quadro Geral de Laboratórios para Ensino e Pesquisa	147
Quadro 16 - Distribuição da área física construída da Biblioteca Central	163
Quadro 17 - Distribuição da área física construída da Biblioteca Setorial I.....	164
Quadro 18 - Distribuição da área física construída da Biblioteca Setorial II.....	164
Quadro 19 - Distribuição da área física construída da biblioteca Setorial III.	165
Quadro 20 - Distribuição da área física construída da biblioteca Setorial IV.....	165
Quadro 21 - Distribuição das instalações e mobílias para estudos	165
Quadro 22 – Horário de funcionamento das bibliotecas	170
Quadro 23 – Gestão Administrativas das Bibliotecas	170

1. APRESENTAÇÃO

1.1 Construção, Implantação e consolidação do Projeto Pedagógico de Curso

O Projeto Pedagógico do Curso (PPC) Tecnológico em Jogos Digitais da Universidade Tiradentes – Unit é resultado da construção das diretrizes organizacionais, estruturais e pedagógicas, com a participação do corpo docente do curso por meio de seus representantes no Núcleo Docente Estruturante (NDE) e colegiado. Encontra-se articulado com as bases legais e a concepção de formação profissional que favoreça o desenvolvimento de competências e habilidades necessárias ao exercício da profissão, como a capacidade de observação, criticidade e questionamento, sintonizada com a dinâmica da sociedade nas suas demandas locais, regionais e nacionais, assim como com os avanços científicos e tecnológicos. O referido documento surge a partir da necessidade de criação de um curso de formato inovador, apoiado no uso de tecnologias para fortalecimento do processo de aprendizagem, tendo como objetivo principal o atendimento aos princípios e diretrizes do Projeto Pedagógico Institucional, Diretrizes Curriculares Nacionais, Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia, Pareceres do CNE e indicadores de qualidade do Inep/MEC.

A construção do PPC ocorre, afirmativamente, ancorada em uma ação intencional, refletida e fundamentada no coletivo de sujeitos, agentes interessados em promover a missão da Universidade de inspirar as pessoas a ampliar horizontes por meio do ensino, pesquisa e extensão, com ética e compromisso com o desenvolvimento social. Desta forma, o Projeto Pedagógico do Curso de Graduação de Tecnologia em Jogos Digitais da Universidade Tiradentes – Unit está em conformidade com as Diretrizes Curriculares Nacionais, o Catálogo de Cursos, Projeto Pedagógico Institucional da Unit – PPI e seu Plano de Desenvolvimento Institucional – PDI, fundamentado nas necessidades socioeconômicas, políticas, educacionais, demandas do mercado de trabalho no Estado de Sergipe e Região Nordeste, e as condições institucionais da IES para expansão da oferta de cursos na área.

Cônsua de sua responsabilidade com a sociedade e com o desenvolvimento de Sergipe e do Nordeste, a Unit sintonizada com a dinâmica da sociedade nas suas demandas locais, regionais e nacionais, assim como com os avanços científicos e tecnológicos, criou o Curso Tecnológico em Jogos Digitais tendo por base os princípios preconizados na Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que enfatiza a importância da construção dos conhecimentos mediante políticas e planejamentos educacionais, capazes de garantir o padrão de qualidade no ensino, flexibilizando a ação educativa, valorizando a experiência do aluno,

respeitando o pluralismo de ideias e princípios básicos da democracia, de modo a favorecer o desenvolvimento de habilidades e competências, imprescindíveis à formação de um discente com capacidade reflexiva e analítica, observador e questionador, pronto a atuar de forma assertiva na sociedade.

O PPC está organizado de modo a contemplar os critérios indispensáveis à formação de um profissional dotado das competências essenciais para o exercício profissional frente ao contexto sócio-econômico-cultural e político da região e do País.

A proposta conceitual e metodológica é entendida como um conjunto de cenários em que há a construção do perfil do estudante a partir da aprendizagem significativa, que promove e produz sentidos. Esta proposta está em conformidade com os princípios da UNESCO, isto é, educar para fazer, para aprender, para sentir e para ser; busca-se a construção de uma visão da realidade e de situações excepcionais e singulares na qual atuará o futuro profissional com o compromisso de transformar a realidade em que vive.

Nesse contexto, a Unit se compromete com a oferta de um curso de relevância social que assegura a qualidade na formação acadêmica, com vistas a atender as necessidades da população tanto local como das regiões circunvizinhas como pilar essencial para a construção da cidadania.

2. DADOS GERAIS SOBRE A UNIVERSIDADE TIRADENTES

2.1 Histórico da Instituição

A Universidade Tiradentes - UNIT é mantida pela Sociedade de Educação Tiradentes S/S Ltda., também identificada pela sigla SET, sociedade simples, com sede e foro na cidade de Aracaju/SE, registrada no Cartório de Registro Civil das Pessoas Jurídicas do 10º Ofício na mesma Cidade sob nº 2232, Livro A-15, fls. 42 a 45, em 9 de dezembro de 1971. Localizada na Avenida Murilo Dantas, 300 – Bairro Farolândia. A Universidade Tiradentes iniciou a sua história com o Colégio Tiradentes em 1962, ofertando o Ensino Fundamental e Médio – Profissionalizante: Pedagógico e Contabilidade. Em 1972, a Instituição foi autorizada pelo Ministério da Educação e do Desporto a ofertar os cursos de Graduação em Ciências Contábeis, Administração e Ciências Econômicas, sendo cognominada Faculdade Integrada Tiradentes (FITs), mantida pela Associação Sergipana de Administração – ASA, na época entidade de direito privado, sem fins lucrativos, reconhecida pela comunidade sergipana. Em 25 de agosto

de 1994, a FITs foi reconhecida como Universidade através da Portaria Ministerial nº 1.274 publicada no Diário Oficial da União nº 164 em 26 de agosto de 1994, denominando-se Universidade Tiradentes – UNIT.

Em 2000, a Universidade Tiradentes passou a ofertar Educação a Distância - EAD, com a finalidade de proporcionar formação superior de qualidade às comunidades que dela necessitam. Desde então, desenvolve ações no sentido de dispor cursos de graduação, de extensão e disciplinas nos cursos presenciais (Portaria nº 2253/MEC/2003) nessa modalidade de ensino. A UNIT está credenciada pelo Conselho Nacional de Educação e pelo Ministério da Educação para oferta de cursos na modalidade de Educação a Distância de acordo com a Portaria N° 651/04 e a Portaria do MEC N°847 de 04 de abril de 2006. Com esse credenciamento e visando à necessidade de qualificar profissionais do interior do Estado, através de convênios com prefeituras municipais, a UNIT vem implantando, desde outubro de 2004, polos de Educação a Distância. Atualmente a IES – Instituição de Ensino Superior tem Polos de Apoio Presencial nas cidades sergipanas de Aracaju, Estância, Lagarto, Itabaiana, Nossa Senhora das Dores, Nossa Senhora da Glória, Nossa Senhora do Socorro, Poço Verde, Propriá, São Cristóvão, Tobias Barreto e Umbaúba. Criando para o Estado de Alagoas o polo de Maceió e Arapiraca, no Estado da Bahia os Polos de Alagoinhas, Feira de Santana, Salvador e Vitória da Conquista, em Pernambuco, Garanhuns, Petrolina e Caruaru, e Mossoró no Rio Grande do Norte.

No ano de 2004, a IES foi credenciada para ofertar o Programa Especial de Formação Pedagógica para portadores de diploma de Educação Superior – PROFOPE, destinado aos professores da Educação Básica, nas áreas de Letras/Português e Matemática, que quisessem obter o registro profissional equivalente à licenciatura.

Atualmente, a Instituição, com 60 (sessenta) anos de existência, disponibiliza um extenso portfólio de cursos presenciais nas áreas de Humanas e Sociais, Exatas e Biológicas e da Saúde, ministrados em cinco campi: Aracaju - capital (Centro/Farolândia) e interior do Estado de Sergipe: Estancia, Itabaiana e Propriá

A autonomia universitária permitiu a expansão da IES também no campo da Pós-Graduação. Na modalidade Lato Sensu, a comunidade sergipana dispõe de 20 (vinte) cursos nas mais diversas áreas de conhecimento; 10 (dez) MBAs, 10 (dez) cursos Stricto Sensu sendo 05 de mestrado e 05 de doutorado, nas áreas de Engenharia de Processos, Saúde e Ambiente, Educação, Direito e Biotecnologia Industrial, em parceria com a Associação de Instituições de Ensino e Pesquisa da Região Nordeste do Brasil.

A Universidade Tiradentes, em sua macroestrutura, dispõe do Innovation Center, Centro de Saúde e Educação Ninota Garcia, do Laboratório Central de Biomedicina, Centro de Memória Lourival Batista, Memorial de Sergipe, Farmácia-Escola e da Clínica de Odontologia, com o objetivo de apoiar as atividades de ensino, pesquisa e extensão, possibilitando aos acadêmicos os conhecimentos indispensáveis à sua formação. Ações de fomento à arte também são muito valorizadas na UNIT e elas são desenvolvidas por meio da área de extensão, dando ao aluno uma formação cidadã. Entre os trabalhos na instituição existe coral, grupo de dança, espaço de museu e o Instituto Tobias Barreto de Educação e Cultura, que preserva a memória e divulga a obra do jurista sergipano Tobias Barreto de Meneses.

A IES também conta com o Complexo de Comunicação Social - CCS, que faz parte da estrutura do campus da Farolândia, disponibilizando para os alunos dos cursos de Jornalismo, Publicidade e Propaganda e Design Gráfico um dos mais completos centros de áudio e vídeo das escolas de comunicação do País; a Clínica de Psicologia, que objetiva oferecer orientação de estágio aos alunos, prestar serviços na área organizacional e no atendimento à comunidade; e com o Núcleo de Práticas Jurídicas do Curso de Direito, que funciona como escritório modelo, oportunizando aos discentes a prática profissional na área jurídica, disponibilizando serviços gratuitos à comunidade. Existe ainda um Núcleo de Apoio Fiscal e Contábil que oferece serviços contábeis e fiscais gratuitos para pessoas físicas e jurídicas de menor poder aquisitivo em parceria com a Delegacia da Receita Federal do Brasil em Aracaju – DRA/AJU.

Para atender ao contexto apresentado, a UNIT mantém um amplo quadro de colaboradores distribuídos em diversos departamentos e setores, além dos docentes; todos empenhados em promover um ensino de qualidade, prestar atendimento acadêmico aos discentes e manter em andamento os diversos projetos sociais, culturais e esportivos da Instituição, visando sempre o desenvolvimento regional.

2.1.1 Campi, Infraestrutura e Cursos

Campus Aracaju Centro – Localizado à rua Lagarto nº 264, Centro, CEP: 49010-390, telefax: (79) 3218-2100, Aracaju/SE; sua infraestrutura comporta a Biblioteca Setorial, Teatro Tiradentes e laboratórios de Informática de última geração. No campus Centro, encontram-se instalados também, um polo Unit EAD que oferece vários cursos de graduação,

nas áreas de licenciatura e bacharelado, e o Núcleo de Práticas Jurídicas (NPJ) do curso de Direito, localizado à rua Lagarto, 253.

Campus Aracaju Farolândia - Localizado na Av. Murilo Dantas, 300, Farolândia, CEP 49032-490, telefax: (79) 3218-2100, Aracaju/SE, foi implantado em 1994; tem uma Vila Olímpica com quadras poliesportivas, pista de atletismo, campo de futebol, piscinas; laboratórios de informática; complexo laboratorial interdisciplinar para as áreas de Ciências Biológicas e da Saúde, Ciências Humanas e Sociais Aplicadas e Ciências Exatas e Tecnológicas. Nesse campus, ainda está localizado o Instituto de Tecnologia e Pesquisa – ITP, integrante do seletor grupo dos Institutos do Milênio/CNPq, que facilita o desenvolvimento da pesquisa e tecnologia da Instituição, e o Innovation Center. Esse campus oferece também uma Vila Olímpica com quadras poliesportivas, pista de atletismo, campo de futebol, piscinas, academia de ginástica, um mini shopping com restaurantes, lanchonetes, banca de revista, salão de beleza, livraria e agência bancária. No campus encontra-se também um dos polos EAD.

A Universidade disponibiliza ainda para os alunos, laboratórios jurídicos e o Complexo de Comunicação Social (CCS), onde se encontram os laboratórios para gravação e edição de atividades. Localizado no campus Aracaju - Farolândia, o CCS é uma estrutura laboratorial moderna que conta com estúdios de áudio, fotografia e televisão, laboratórios de rádio, redação, planejamento gráfico e criação, além de ilhas de edição (linear e não linear). O aluno tem a oportunidade de gravar e editar vídeos para apresentação em eventos e projetos extensionistas e interdisciplinares, desenvolvidos em todos os períodos do curso.

Em funcionamento há os seguintes cursos na modalidade presencial: Bacharelados em Administração, Arquitetura e Urbanismo, Biomedicina, Ciências da Computação, Ciências Biológicas, Ciências Contábeis, Jornalismo, Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, Design Gráfico, Direito, Educação Física, Enfermagem, Engenharia Ambiental, Engenharia Civil, Engenharia de Produção, Engenharia Mecatrônica, Engenharia Elétrica, Engenharia Mecânica, Engenharia Química, Engenharia de Petróleo, Farmácia, Fisioterapia, Medicina, Nutrição, Odontologia, Psicologia, e Sistema de Informação; licenciaturas nas áreas de Ciências Biológicas, Educação Física, História, e Matemática; cursos tecnológicos em Gastronomia, Estética e Cosmética, Radiologia, Jogos Digitais e Redes de Computadores. Na modalidade a distância, são ofertados os cursos de Administração, Gestão de Recursos Humanos, Ciências Contábeis, Gestão Pública, Estética e Cosmética, Gastronomia, Biomedicina, Educação Física, Pedagogia, Gestão Comercial, História e Serviço Social, e ainda os cursos de Análise e Desenvolvimento de Sistemas e Segurança no Trabalho.

Campus Estância – Localizado na travessa Tenente Eloy, s/nº CEP: 49200-000, telefax: (79) 3522-3030 e (79) 3522-1775, Estância/SE (a 68 km de Aracaju), foi implantado no segundo semestre de 1999. Dispõe de uma sede que privilegia uma ampla infraestrutura composta por: mini shopping com lojas de conveniência e lanchonetes, biblioteca setorial, laboratórios, amplas salas de aula e área de convivência. Oferece os cursos de Direito, Medicina e Enfermagem. Neste espaço funciona também um polo de Apoio Presencial para cursos na modalidade a distância.

Campus Itabaiana – Localizado na rua José Paulo Santana, 1.254, bairro Sítio Porto, CEP: 49500-000, telefax: (79) 3431-5050, Itabaiana/SE (a 57 km de Aracaju), foi implantado em 25 de fevereiro 2002. Tem uma sede constituída por uma ampla infraestrutura composta por: mini shopping com lojas de conveniência e lanchonetes, biblioteca setorial, laboratório de informática, amplas salas de aula e área de convivência. Os cursos em funcionamento são: Direito e Enfermagem. Neste espaço funciona também um polo de Apoio Presencial para cursos na modalidade a distância.

Campus Propriá - Localizado à praça Santa Luzia, nº 105, Centro, CEP: 49900-000, telefax: (79) 3322-2774, Propriá/SE, foi implantado no 1º semestre de 2004. A sua infraestrutura contempla mini shopping com lojas de conveniência e lanchonetes, biblioteca setorial, laboratório de informática, amplas salas de aula e área de convivência. O curso em funcionamento é o Direito. Neste espaço funciona também um polo de Apoio Presencial para cursos na modalidade a distância.

Polos de Apoio Presencial – Localizados em endereços distintos, dispõem em sua infraestrutura das condições necessárias para o funcionamento dos cursos de acordo com as respectivas necessidades de ofertas.

BAHIA

- Alagoinhas
- Paulo Afonso
- Vitória da Conquista

SERGIPE

- Aracaju (Farolândia)
- Aracaju (Centro)
- Estância
- Itabaiana
- Lagarto
- Nossa Senhora da Glória
- Nossa Senhora das Dores
- Nossa Senhora do Socorro
- Poço Verde
- Propriá
- Tobias Barreto
- Umbaúba

ALAGOAS

- Arapiraca
- Maceió (Cruz das Almas)
- Maceió (Benedito Bentes)

PERNAMBUCO

- Caruaru
- Garanhuns
- Petrolina
- Recife

RIO GRANDE DO NORTE

- Mossoró

2.2 Missão, Valores e Objetivos da UNIT

Missão da Instituição

“Inspirar as pessoas a ampliar horizontes por meio do ensino, pesquisa e extensão, com ética e compromisso com o desenvolvimento social”.

Valores

- Valorização do ser humano
- Ética
- Humildade
- Inovação
- Cooperação
- Responsabilidade Social

Seus princípios norteadores expressam-se por meio das seguintes diretrizes:

- Autonomia universitária;
- Fomento à indissociabilidade entre o ensino, a pesquisa e a extensão;
- Gestão participativa e eficiente;
- Pluralidade de ideias;
- Compromisso com a qualidade da oferta educacional;
- Interação constante com a comunidade;
- Inserção regional, nacional e internacional;
- Respeito à diversidade e direitos humanos;
- Atuação voltada ao desenvolvimento sustentável.

Objetivos da UNIT

A Universidade Tiradentes está apta para ministrar cursos de graduação nas modalidades presencial e Educação a Distância (EAD), sequenciais, superiores de tecnologia, de pós-graduação *Lato Sensu* (presencial e EAD), *Stricto Sensu* e de extensão, fundamentados no desenvolvimento de pesquisas, estímulos à criação cultural e ao desenvolvimento científico, embasados no pensamento reflexivo, que propicie a promoção de intercâmbio e cooperação com instituições educacionais, científicas, técnicas e culturais, nacionais e internacionais. Em seu Estatuto, nos Art. 2º e 3º, estabelece como objetivos:

- formar profissionais e especialistas em nível superior;
- promover a criação e transmissão do saber e da cultura em todas as suas manifestações;
- participar do desenvolvimento socioeconômico do País, em particular do Estado de Sergipe e da Região Nordeste.

2.3 Organograma da Instituição

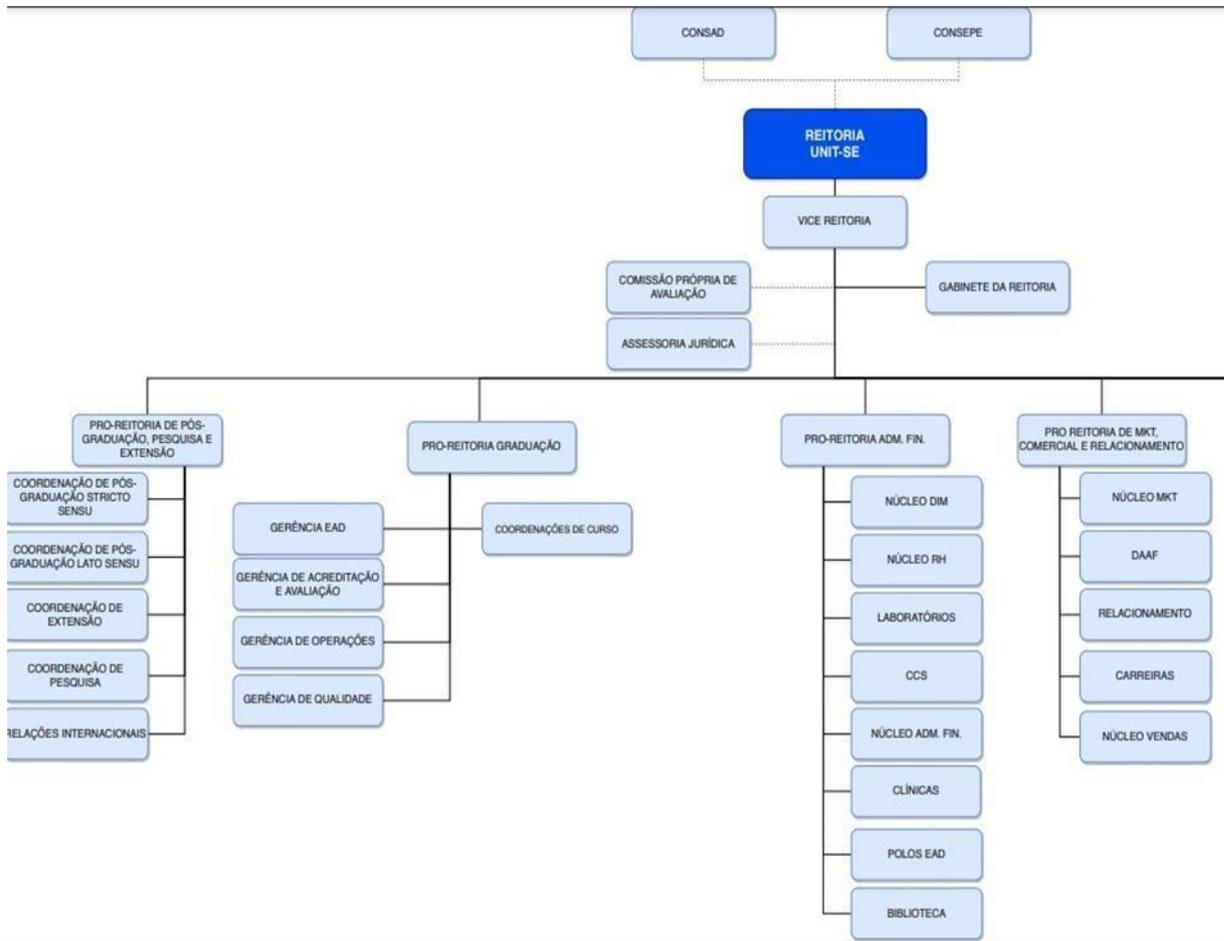


Figura 1 – Organograma da Universidade Tiradentes

2.4 Estrutura Acadêmica e Administrativa

IDENTIFICAÇÃO	QUALIFICAÇÃO ACADÊMICA
Reitor: Jouberto Uchôa de Mendonça	Especialista em Administração e Gerência de Unidade de Ensino – FIT's/SE, 1992.
Vice-Reitor Jouberto Uchôa de Mendonça Júnior	Mestre em Comunicação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ, 2003.
Vice-Reitora Adjunta: Marília Cerqueira Uchôa Santa Rosa.	Especialista em Medicina Preventiva e Social – HCFMRP/USP, 1995.
Presidente: Luciano Kliemaschewsk Marinho	MBA em Gestão de Vendas e Marketing pela Fundação Getúlio Vargas e Universidade de Cuiabá.
Vice-Presidente Acadêmico: Temisson José dos Santos	Doutor em Engenharia Química pela Universidade Federal do Rio de Janeiro - PEQ/COPPE, 2000.
Pró - Reitoria de Graduação: Arleide Barreto Silva	Doutora em Educação - Universidade Tiradentes, 2021
Pró-Reitor de Pós-Graduação, Pesquisa e Extensão: Diego Menezes	Doutor em Biotecnologia em Saúde e em Medicina Investigativa pela Fundação Oswaldo Cruz (FIOCRUZ).
Pró-Reitor de Marketing, Vendas e Relacionamento Luis Cambauva Beltrami	Mestre em Controladoria, Universidade Federal da Bahia, 2016.
Gerente Avaliação e Acreditação: Michelline Roberta Simões do Nascimento	Doutora em Educação – Unit 2020
Coordenador do Curso Tecnológico em Jogos Digitais: Ricardo Azevedo Porto	Mestre em Sistemas e Computação pela Universidade Salvador, 2018

3. ASPECTOS FÍSICOS, DEMOGRÁFICOS, ECONÔMICOS E EDUCACIONAIS DE SERGIPE

3.1 Aspectos Demográficos e Características dos Domicílios

Sergipe, menor estado da federação brasileira, possui uma extensão territorial de 21.938,184 km², proporcional a 0,26% do território nacional e 1,4% da região Nordeste. Limita-se ao norte com o Estado de Alagoas, separado pelo Rio São Francisco, ao sul e a oeste pelo Estado da Bahia e ao leste com o oceano Atlântico. O Estado possui 75 municípios agrupados pelo IBGE em 13 microrregiões político-administrativas, que fazem parte de 3 mesorregiões.

Em 2020, a população estimada em Sergipe era de 2.318.822 pessoas, de acordo com os dados do IBGE, representando um crescimento de 12% em relação ao quantitativo populacional registrado no Censo 2010, que contabilizou uma população de 2.068.017 pessoas. A distribuição da população estimada por grupo de idades pode ser observada na Figura 02, com base nos dados da Pnad contínua, do primeiro trimestre de 2020, observa-se um quantitativo expressivo de crianças no estado, já que o grupo de 0-13 anos representa 20,5% da população, observa-se ainda forte predominância da população adulta, o grupo de 25 a 39 anos (24%) e 40 a 59 anos (24,6%).

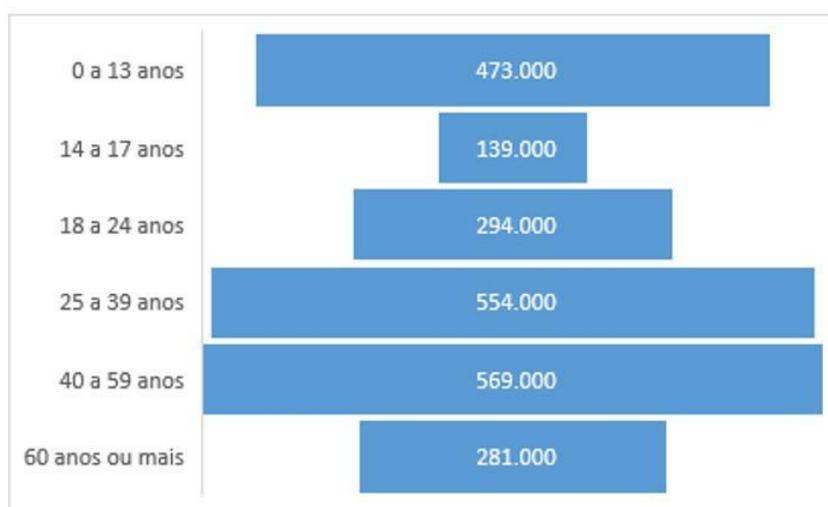


Figura 2 - População por grupos de idade – Sergipe – 1º trim. 2021

Fonte: IBGE – Pesquisa Nacional de Amostra de Domicílios Contínua trimestral.

De acordo com a PNAD Contínua, para o ano de 2019, em Sergipe, 52,2% da população residente é formada por mulheres, frente a 47,8% de homens. No tocante ao aspecto cor ou raça, a predominância é de pessoas que se consideram pardas, representando 69%, já as brancas constituíam 20,3% e as pretas 9,9% da população residente.

A capital sergipana, Aracaju, concentra hoje aproximadamente 28% da população sergipana, com uma população estimada para 2020, de 664.908 pessoas, sendo o 1º do estado em termos populacionais. Em segundo lugar, tem-se Nossa Senhora do Socorro, que faz parte da Região Metropolitana de Aracaju, com uma população estimada de 185.706 pessoas. Na Região Centro-Sul, o principal município é Lagarto com uma população de 105.221 pessoas, configurando a 3ª maior população. Na região Agreste-Central, Itabaiana é a principal cidade, com uma população estimada, em 2020, de 96.142 pessoas, 4ª maior do estado. Já, na região Sul Sergipano, o principal município é Estância, com uma população de

69.556 pessoas, sendo a 6ª maior população. No Alto Sertão Sergipano, destaca-se Nossa Senhora da Glória, com uma população estimada 37.324, décima maior em Sergipe, e na região do Baixo São Francisco, Propriá destaca-se como cidade mais representativa em termos populacionais, com uma população estimada de 29.692 pessoas.

Do ponto de vista da estrutura e características dos domicílios e população sergipana, é possível observar algumas informações relevantes, com base na Pesquisa Nacional de Amostra de Domicílios Contínua, para o ano de 2019.

Em relação aos domicílios particulares permanentes sergipanos, destacam-se alguns aspectos: apenas 27,6% tinham Microcomputador ou Tablet; 92,5% dos domicílios tinham um Telefone Móvel Celular; 94,8% possuíam Televisão, sendo que 87,2% utilizavam conversor digital para televisão aberta, 19% tinha serviço de TV por assinatura e 30,8% antena parabólica; em relação ao acesso à internet, 80,2% utilizavam internet, sendo que destes, 99,7% acessam por meio do telefone móvel celular, e apenas 31,6% por computador ou tablet.

Quanto às características gerais dos domicílios sergipanos, pode-se observar que, 90,1% eram casas, sendo que 65,6% dos domicílios eram próprios, já pagos e apenas 28,3% possuíam um automóvel.

Em relação aos aspectos de acesso aos serviços básicos, pode-se observar que: 85,6% dos domicílios coletavam diretamente o lixo; 85% tinham a rede geral de distribuição como principal forma de abastecimento de água, no entanto apenas 48,4% tinham acesso a rede de esgoto sanitário geral ou fossa séptica ligada à rede geral.

Em síntese, entender estes aspectos populacionais é fundamental para avaliar o horizonte futuro no que tange ao fomento de políticas sociais e educacionais para atendimento das demandas de uma nova sociedade, com mais acesso à informação e tecnologias. Apesar da população do estado ainda apresentar demandas sociais básicas, existem avanços significativos no atendimento e superação destes desafios.

3.2 Aspectos Econômicos

A pandemia da Covid-19 impactou profundamente as trajetórias econômicas esperadas não apenas para economia brasileira, como para economia global, ao longo de 2020 e 2021. Apesar dos avanços no processo de retomada da atividade econômica e redução das medidas sanitárias de isolamento social, não há dúvidas que existirão reflexos no produto interno bruto (PIB), no emprego e na renda ainda serão esperados nos próximos anos para economia brasileira e conseqüentemente para a economia sergipana.

Os resultados recentes para economia brasileira mostram uma recuperação significativa desde o terceiro semestre de 2020. No primeiro trimestre de 2021, registrou-se um crescimento do PIB de 1,2% em relação ao 4º trimestre de 2020, o resultado positivo dá continuidade a série de bons resultados nos últimos três trimestres, como pode ser observado na figura 3, no terceiro trimestre de 2020, o PIB avançou 7,8% e 3,2% entre outubro e dezembro de 2020, quando comparados ao trimestre imediatamente anterior.

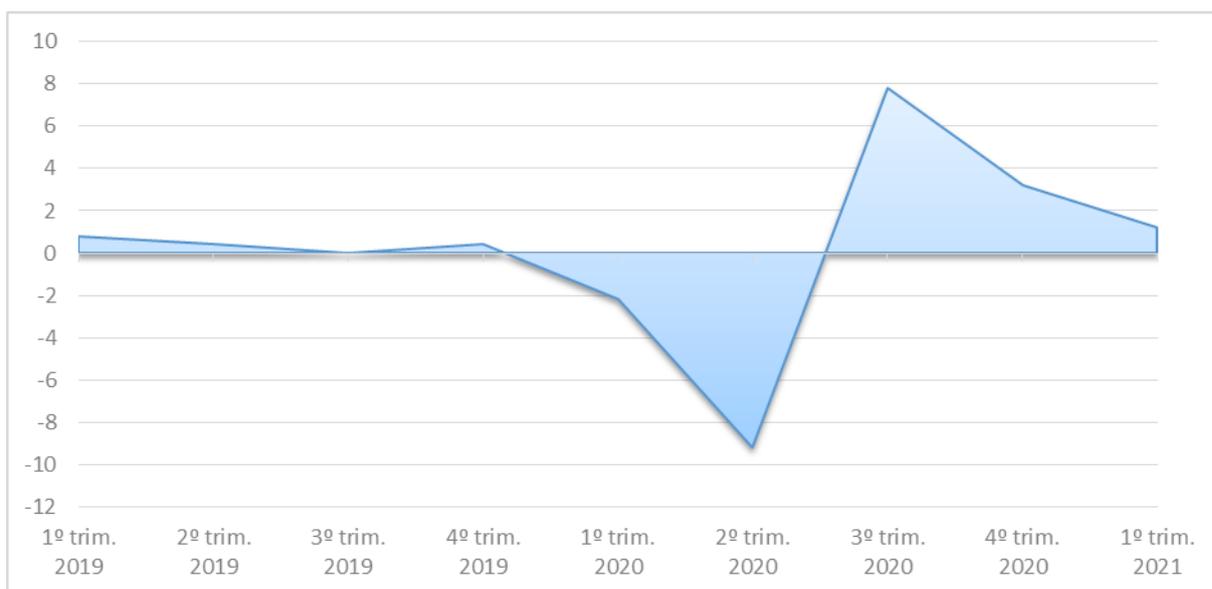


Figura 3 - Variação % do PIB a preços de mercado - Brasil - 1º trim. 2019 - 1º trim. 2021

Fonte: IBGE - Contas Nacionais Trimestrais.

Apesar dos resultados recentes positivos, a taxa acumulada em quatro trimestres (em relação ao mesmo período no ano anterior) ainda revela os efeitos colaterais do período recessivo com uma variação negativa de -3,8% no 1º trimestre de 2021.

Ainda não é possível apresentar de forma efetiva os reflexos do cenário atual sobre o PIB sergipano, visto que os dados mais atuais disponibilizados pelos órgãos oficiais datam do

ano de 2018. O PIB a preços correntes do estado de Sergipe registou um montante de R\$ 42,0 bilhões em 2018, indicando uma queda de 1,8% em relação ao ano anterior. Em sua composição, o setor de Serviços representava 76,2% do valor adicionado bruto sergipano, sendo 29% destes referentes aos Serviços e Administração Pública, a Indústria segundo maior setor representava 20% e o setor Agropecuário, de menor peso, contabilizava apenas 3,8% da produção sergipana em 2018. O peso do setor de serviços tem apresentado crescimento sucessivo ao longo da década, por sua vez a agropecuária perdeu ainda mais espaço na economia sergipana, como pode ser observado na figura 04.

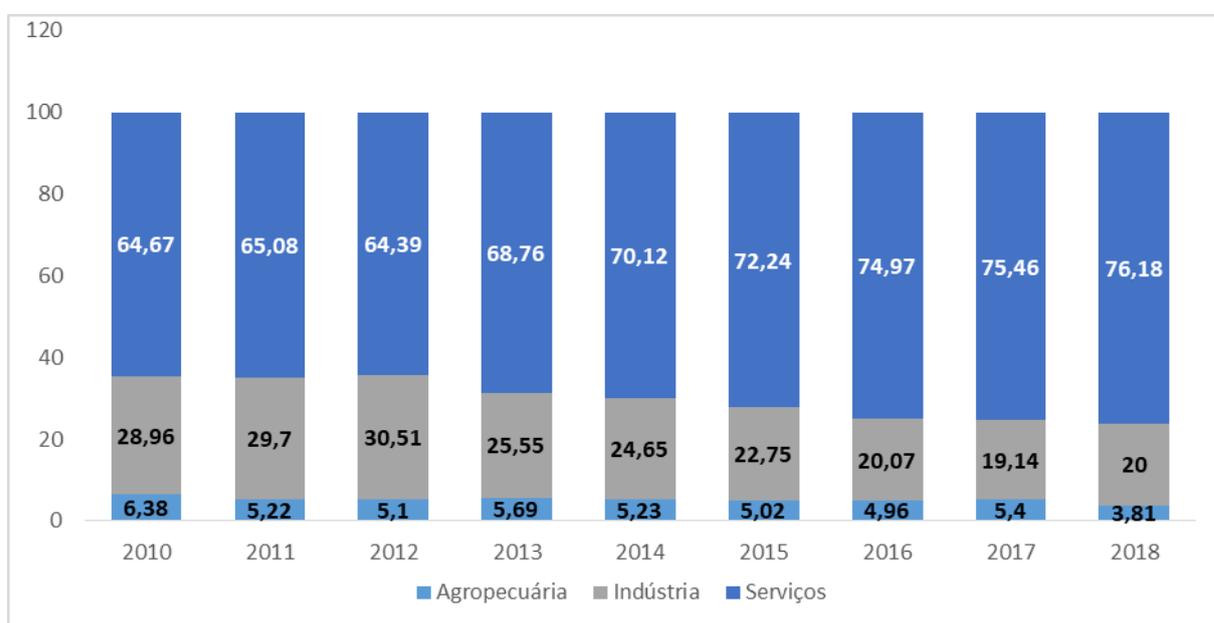


Figura 4- Participação no Valor Adicionado Bruto a preços correntes por Setores – Sergipe – 2010 -2018
Fonte: IBGE – Produto Interno Bruto dos Municípios.

Em termos reais os resultados da atividade econômica do estado já apresentavam uma retração entre os anos de 2015-2018, ver figura 04. Neste sentido, é possível supor que os efeitos da crise recente para a economia sergipana poderão ser ainda mais danosos, visto que a economia já passava por um período sucessivo de retração.

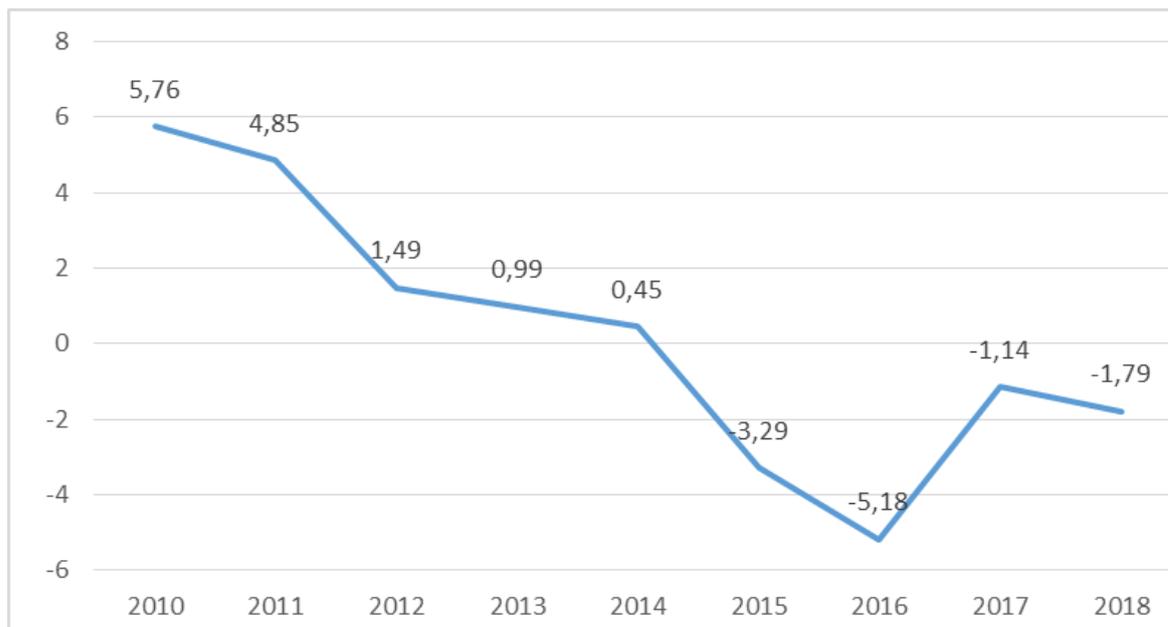


Figura 5 - Produto Interno Bruto - variação anual real (%) - Sergipe - 2010-2018
Fonte: IBGE – Produto Interno Bruto dos Municípios.

Diante do fato do setor de Serviços ser o mais representativo da economia sergipana, e o que engloba as atividades como o setor educacional, é fundamental avaliar o comportamento deste setor no período recente. O setor de serviços, de acordo com os dados do Sistema de Contas Nacionais - IBGE, representa atualmente 63% do PIB brasileiro e 68% do emprego do país. No entanto, no ano de 2020 a variação percentual do Setor de Serviços no PIB foi de uma retração de 4,5%, sendo o pior resultado dos últimos setenta anos (período que se tem dados registrados).

Com a chegada e disseminação do coronavírus no Brasil, em fevereiro de 2020, o setor de serviços foi o primeiro a sofrer as consequências da pandemia, o setor encerrou o ano de 2020 com uma queda de 7,8% no índice de volume de serviços, de acordo com os dados da Pesquisa Mensal de Serviços do IBGE, sendo o pior resultado dos últimos setenta anos. Como pode ser observado na figura a seguir os segmentos mais afetados foram: Serviços prestados às famílias (-35,6%) e Transportes Aéreos (-36,9%). A partir de março de 2021, é possível observar uma recuperação do setor quando comparado ao mesmo mês do ano anterior, observando variações positivas em março (4,6%), em abril (20,1%) e em maio (23%)

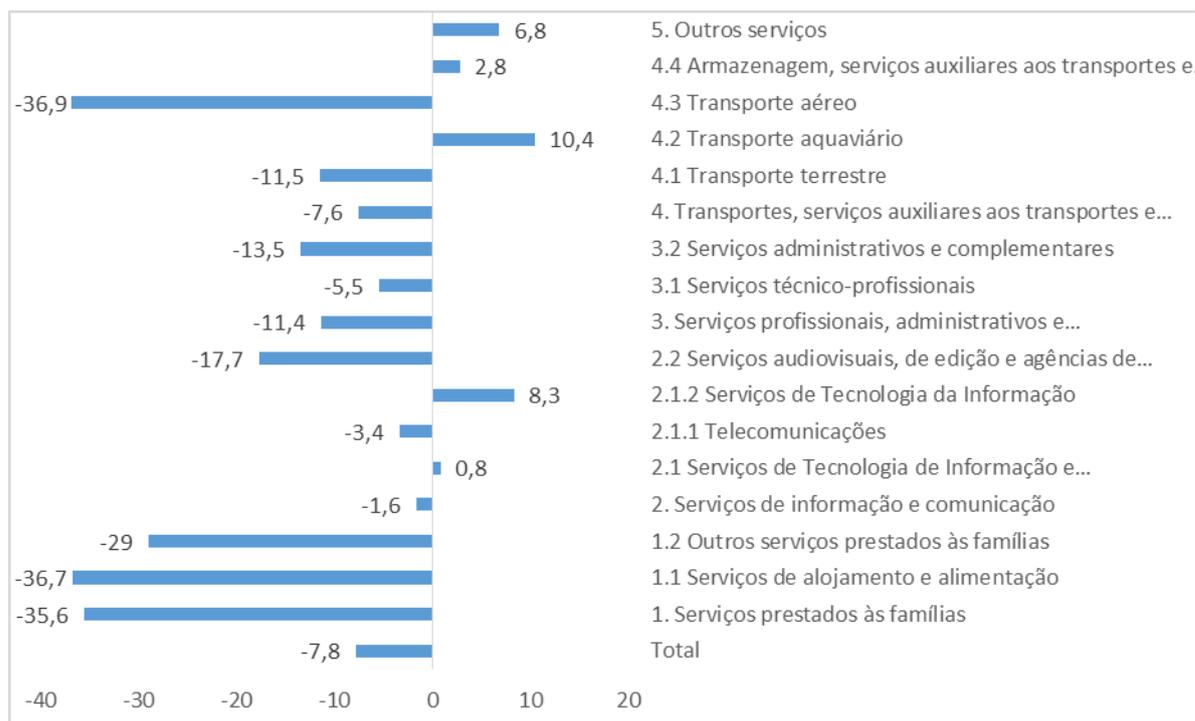


Figura 6 - Variação Acumulada de 12 meses – Volume de Serviços por atividades – Brasil Dezembro 2020.
Fonte: IBGE – Pesquisa Mensal do Serviço.

Os resultados para Sergipe foram ainda mais significativos, o índice de volume de serviços acumulou uma queda de 15,1% no ao longo do ano de 2020. Só voltando a apresentar resultados positivos em abril de 2021 com uma variação positiva de 8,2% em relação a abril de 2020, como pode ser observado na Figura 06 que segue.

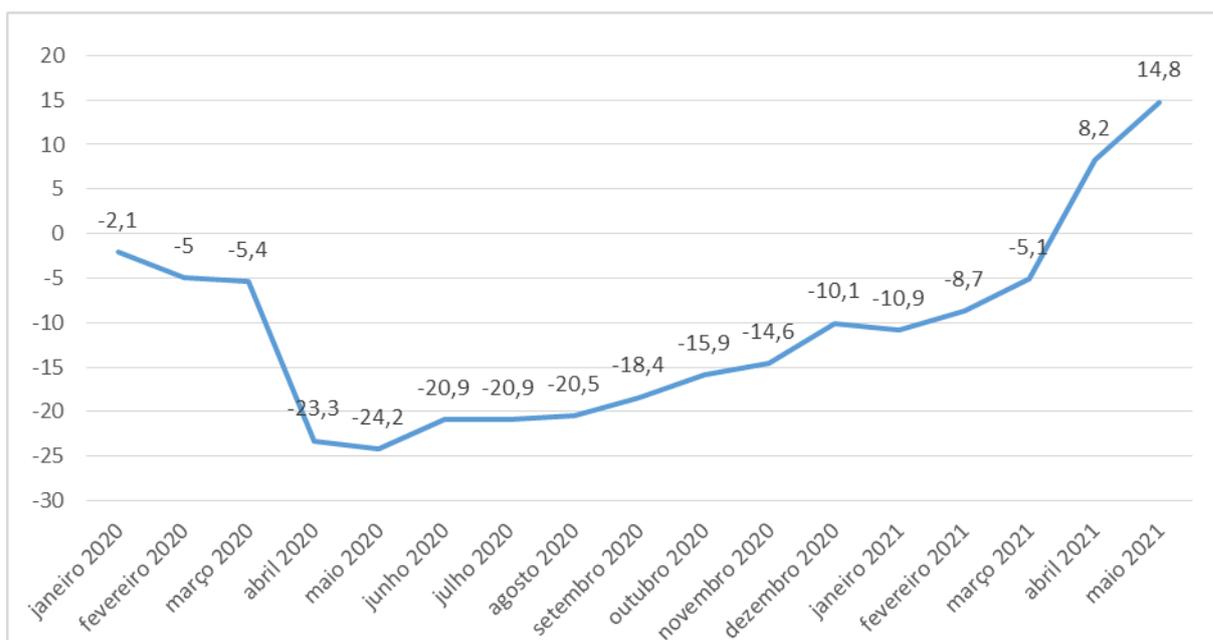


Figura 7 - Variação Mensal em relação igual mês do ano anterior – Volume de Serviços – Sergipe – jan.2020/ mai. 2021

Fonte: IBGE – Pesquisa Mensal do Serviço

Acompanhar a evolução deste setor para economia sergipana é termômetro para avaliar o comportamento da atividade econômica no estado, visto que se trata do setor de maior relevância na composição do PIB estadual. Sendo este um setor predominantemente formado por micro e pequenas empresas, empreendedores individuais e maior gerador de empregos, as oscilações nos resultados de cada segmento do setor de serviços será fundamental nos resultados de geração de empregos e renda.

Neste sentido, para conclusão desta breve caracterização dos aspectos econômicos, avalia-se o comportamento dos indicadores de emprego e renda no mercado sergipano, no período recente.

Em 2020, os resultados para Sergipe, Pesquisa de Amostra de Domicílios (Pnad – Contínua) indicam que há um grande desafio a ser enfrentado na ocupação da força de trabalho, a taxa média anual de pessoas desocupadas atingiu a marca de 18,4% em 2020, representando a terceira maior taxa do Brasil, ficando atrás apenas da Bahia (19,8%) e Alagoas (18,6%). No 1º trimestre de 2021, a taxa de desocupação em Sergipe atingiu 20,9% um acréscimo de 2,9% em relação ao trimestre anterior. Uma taxa superior a brasileira (14,7%) e a do Nordeste (18,6%). Assim, no primeiro trimestre de 2021, registrou-se para o estado 226 mil desocupados, uma queda na população ocupada de 859 para 855 mil pessoas, um percentual de 8,4% de desalentos. O rendimento médio real dos trabalhadores, habitualmente recebidos por mês (pelas pessoas em idade de trabalhar ocupadas na semana de referência), no 1º trimestre deste ano, caiu de R\$ 1.921 para R\$ 1.738, no confronto com o trimestre anterior, correspondendo a um decréscimo de 9,5%. Na comparação anual, quando o valor era R\$ 1.789, a queda foi de 2,9%.

Já a renda domiciliar per capita nominal mensal em Sergipe foi de R\$ 1.028 em 2020. O valor, que é calculado como a razão entre o total dos rendimentos domiciliares (em termos nominais) e o total dos moradores, ficou abaixo da média nacional (1.380). Segundo dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (Pnad Contínua), divulgados pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), em comparação a 2019, Sergipe manteve o 2º melhor rendimento registrado pelo Nordeste. No cenário nacional, o estado passou da 17ª para a 16ª posição. Apesar dos resultados econômicos recentes não serem os melhores, Sergipe ainda se diferencia dentro do Nordeste no quesito renda.

3.3 Aspectos Educacionais

Entender a realidade educacional em Sergipe demanda inicialmente uma percepção do nível de acesso à educação básica e dos níveis de escolaridade da população sergipana. Do ponto de vista geral, alguns dados de escolaridade ainda são preocupantes para o estado, de acordo com a Pesquisa Nacional de Amostras de Domicílios contínua para o ano de 2019, a taxa de analfabetismo entre pessoas de 15 anos ou mais era de 13,5% desta faixa, no grupo de 60 anos ou mais este indicador chegava a 37,0% desta população.

Outro indicador importante, é a situação de ocupação (trabalho) e condição de estudo das pessoas de 15 a 29 anos, os dados da PNAD contínua indicam que, 30,9% deste grupo apenas estudavam, contra 32,7% que apenas trabalhavam. Por outro lado, os que trabalhavam e estudavam representava 10,2% do grupo, e aqueles que nem trabalhavam e nem estudavam representavam 26,2% das pessoas nesta faixa etária. Outro ponto importante é o nível de escolaridade média deste grupo populacional, em Sergipe o número médio de anos de estudo foi de 8,2 anos, abaixo do da meta do Plano Nacional de Educação que é elevar o grau de escolaridade médio desta população para no mínimo 12 anos. Estima-se que em Sergipe da população entre 17 e 49 anos, aproximadamente 80% não tenha ensino médio completo.

De acordo com os dados do Censo da Educação Básica 2020, em Sergipe foram registradas 533.450 matrículas na educação básica, sendo 83.228 matrículas no Ensino Infantil, 322.614 matrículas no Ensino Fundamental e 77.638 matrículas no Ensino Médio. Pode-se observar a evolução do número de matrículas na figura a seguir, para anos selecionados. O número de matrículas no Ensino Médio teve uma retração de aproximadamente 5% entre 2015 e 2020. No Ensino Fundamental esta retração no número de matrículas é próxima de 6% para o mesmo período, por outro lado o crescimento no número de matrículas no Ensino Infantil tem uma expansão de aproximadamente 7% entre 2015 e 2020.

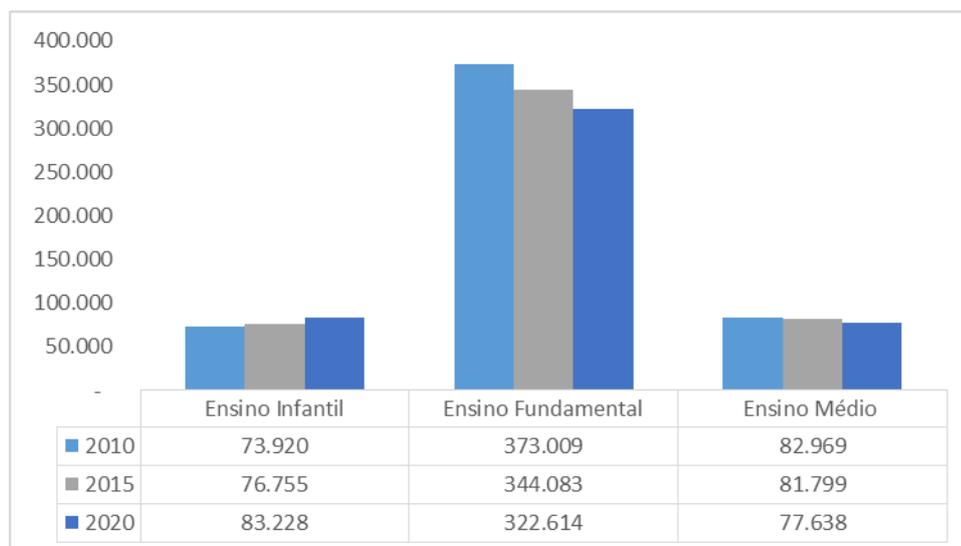


Figura 8 - Número de matrículas no Ensino Básico – Sergipe – 2010/ 2015/ 2020.
Fonte: INEP - Censo da Educação Básica, 2020.

No que tange, a distribuição das matrículas, observa-se que 49% das matrículas da educação básica são na rede municipal de ensino, já a rede privada tem uma participação de 21,8% no total de matrículas. Em número de escolas, Sergipe apresentava em 2020, 1421 escolas de ensino infantil, 1720 escolas de ensino fundamental e 298 escolas de ensino médio.

A respeito da Educação Superior, inicialmente é importante contextualizar a realidade brasileira, a partir dos dados do Censo da Educação Superior 2019, é observado que há no país 2.608 instituições de ensino superior, deste total 2.306 são instituições da rede privada e 302 instituições públicas. O número total de matrículas em 2019, na educação superior alcançou o montante de 8.604.526, sendo que deste total, 75% estão matriculados na rede privada, um total de 6.524.108

Os dados do Censo da Educação Superior, em 2019 os cursos de bacharelado continuam concentrando a maioria dos ingressantes da educação superior (66%), seguidos pelos cursos de licenciatura (19,7%) e de tecnólogos (14,3%).

O censo também revela que o ensino a distância se confirma como tendência de crescimento na educação superior brasileira. Em 2019, das 16.425.302 vagas ofertadas no nível superior, 10.395.600 foram na modalidade a distância. Os dados do censo apontam ainda que, entre 2014 e 2019 o crescimento no número de vagas ofertadas na modalidade EAD foi de 70%, como pode ser observado na Figura 09.

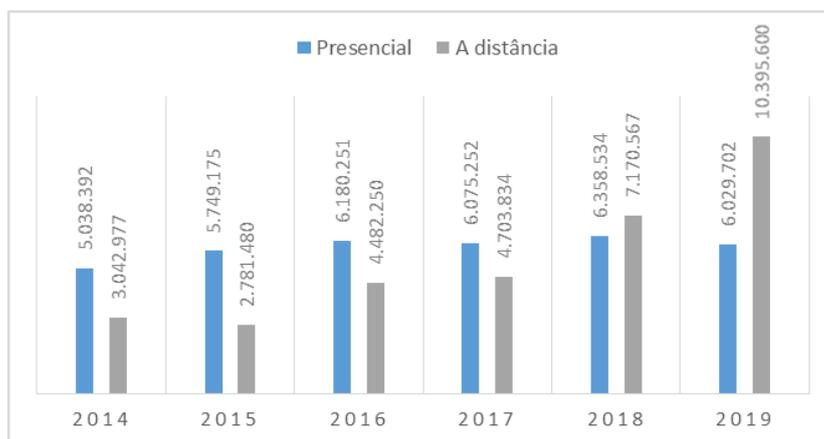


Figura 9 - Número de vagas oferecidas em cursos de graduação, por modalidade de ensino – Brasil – 2014 - 2019.

Fonte: INEP – Censo da Educação Superior, 2020.

No ano de 2009, o número de alunos ingressantes no ensino a distância correspondia a 16,1% do total de novos alunos. Já, em 2019, esse número de novos alunos na EAD foi de 43,8%. Entre 2014 e 2019, o número de estudantes que ingressaram nos cursos de graduação presenciais teve uma retração de 14,3%, como pode ser observado na Figura 10.

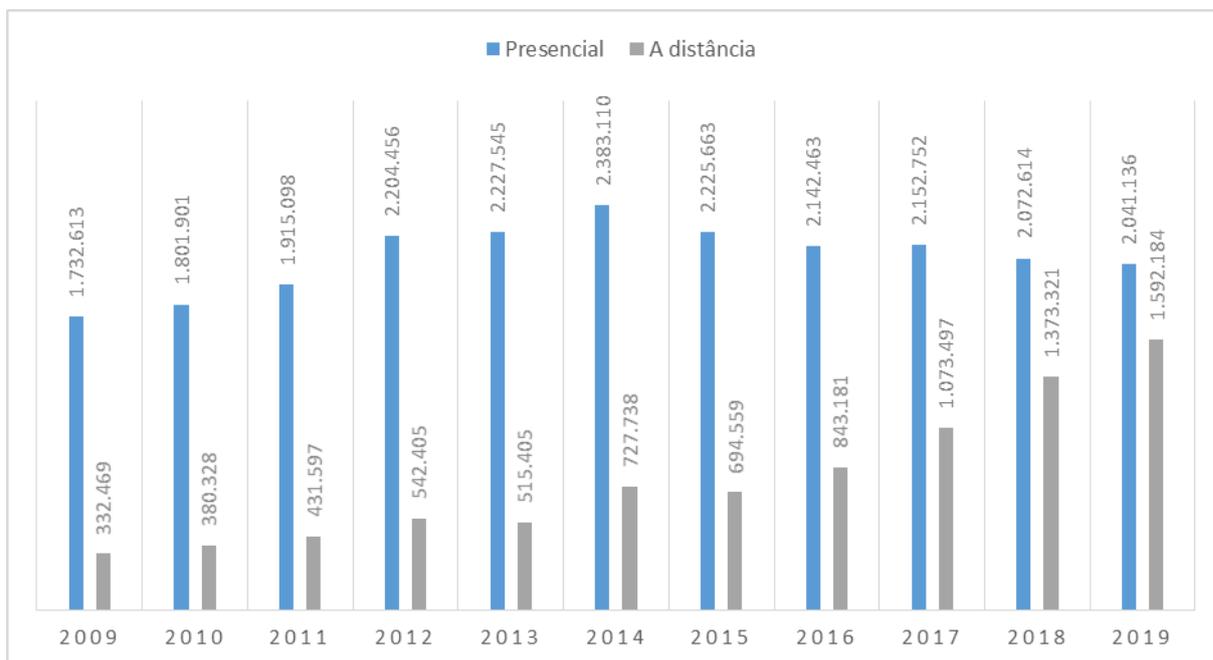


Figura 10 - Número de ingressos em cursos de graduação – 2009-2019.

Fonte: INEP – Censo da Educação Superior, 2020.

O aumento do número de ingressantes entre 2018 e 2019 é ocasionado, exclusivamente, pela modalidade a distância, que teve uma variação positiva de 15,9% entre esses anos, já que nos cursos presenciais houve um decréscimo de -1,5%; Entre 2009 e 2019, o

número de ingressos variou positivamente 17,8% nos cursos de graduação presencial e nos cursos à distância aumentou 378,9%.

Não obstante deste cenário, a realidade da Educação Superior em Sergipe, caminha na mesma direção, considerando os dados para rede privada de ensino, com base nos dados do Censo da Educação Superior, 2019, o número de matrículas total em 2019 na rede privada, foi de 55.378, sendo que 39.695 na modalidade presencial e 15.483 na modalidade à distância. É possível analisar o crescimento da EAD em detrimento da modalidade presencial, na Figura 11. Observou-se um crescimento médio entre 2017 e 2019, no número de matrículas na modalidade EAD da ordem de 22,78%, contra uma retração média para o mesmo período de 5,72% na modalidade presencial.

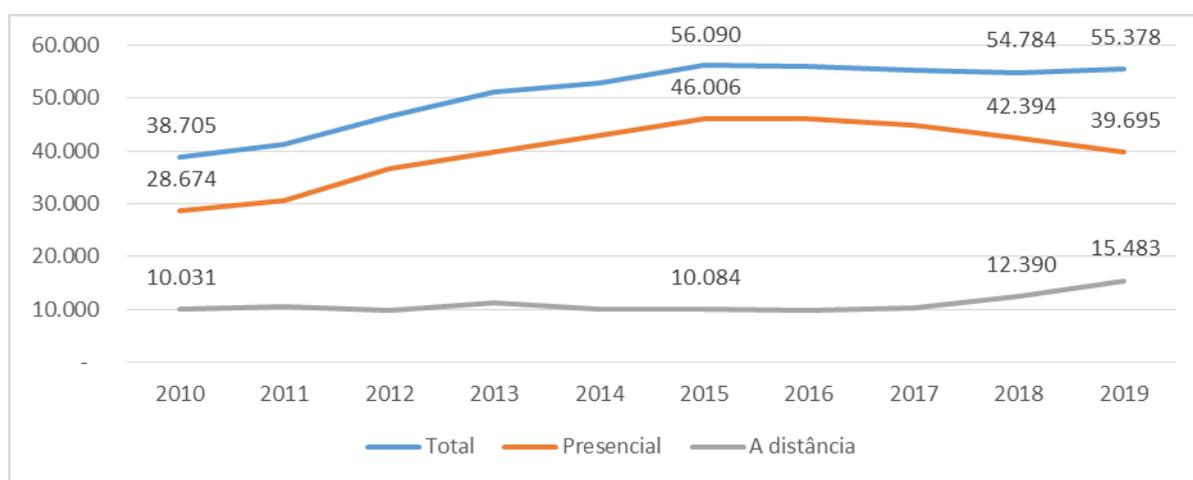


Figura 11 - Evolução número de matrículas rede privada de Ensino Superior – Sergipe – 2010-2019
Fonte: INEP – Censo da Educação Superior, 2020.

No caso de Sergipe, a modalidade presencial ainda tem uma participação relativa no número de matrículas elevado, em 2019, 72% das matrículas eram nesta modalidade, porém apresentado um decréscimo de 5% em relação a 2018, variação essa representada no crescimento da participação proporcional na modalidade EAD, que variou de 23% em 2018 para 28% do número de matrículas em 2019. Tais dados podem confirmar que mesmo nos cursos presenciais, adotar estratégias metodológicas inspiradas na modalidade a distância irá atender a um perfil de aluno que busca maior flexibilidade e a adoção de disciplinas nas disciplinas híbridas e online nos currículos busca favorecer esse perfil.

Além desse aspecto, entendendo que hoje em Sergipe 20% da sua população encontra-se na faixa etária de 0 a 13 anos, dentro do grupo da nova geração de nativos digitais, que exigirão serviços educacionais diferenciados no futuro próximo, faz-se necessário a oportunidade de novas modelagens de ensino e aprendizagem é uma tendência que se solidifica

a cada dia e que foi ampliada pela necessidade de virtualização tanto dos modelos de trabalho quanto de ensino, ocasionados pela pandemia.

Dentre os cursos/áreas de formação com maior número de matrículas destaca-se a área da Saúde, com 34% dos alunos matriculados em Sergipe, em especial Enfermagem (5.255 alunos), Educação Física (3.011 alunos) e Psicologia (2.099 alunos), outra área de destaque é a de Educação com 17% dos alunos, em especial o curso de Pedagogia (6.320 alunos), a área de Negócios engloba 15% das matrículas e as Engenharias com 8%. O curso de Direito que tem um quantitativo de 9.487 alunos matriculados, e representa 17% das matrículas no estado.

Considerando o contexto e as demandas socioeconômicas e educacionais regionais, apresentadas neste documento, a proposta do Curso de Graduação em Jogos Digitais da Universidade Tiradentes – UNIT tem a sua concepção pautada em um contexto em que amplia as oportunidades educacionais a potenciais estudantes.

Segundo dados do Governo de Sergipe oriundos do SIGA (Sistema Integrado de Gestão Acadêmica), do Sistema Integrado Administrativo Educacional 160.598 (SIAE) e da Secretaria de Estado da Educação, do Esporte e da Cultura (Seduc), no Estado, o ensino médio em todas as suas modalidades contabilizou em 2020, 64.010 estudantes, passando em 2021 para 71.169 alunos matriculados. Esses números representam um aumento de 11%. Ao fazer um recorte apenas do Ensino Médio em Tempo Integral, a modalidade saltou de 12.870 matriculados (dezembro de 2020) para 16.575 (maio de 2021), um aumento de 29%. Desta forma, contamos com os inúmeros concludentes do ensino médio que ainda não tiveram acesso ao ensino superior. Isso, sem levar em conta os portadores de diploma que já se encontram inseridos no mercado de trabalho, mas que buscam outra graduação e/ou pós-graduação como forma de requalificação e ascensão na carreira profissional e que podem encontrar na educação a distância oportunidade necessária pelo formato diferenciado que proporciona.

Visualizamos com isso, que a oferta do Curso de Graduação em Jogos Digitais da Universidade Tiradentes – UNIT teve a sua concepção pautada na demanda crescente e nas necessidades socioeconômicas, políticas, culturais e educacionais da região.

3.4 A UNIT frente ao desenvolvimento do Estado e da Região

Frente às constantes transformações sociais, políticas, econômicas e tecnológicas que vem ocorrendo de forma cada vez mais acelerada na sociedade exponencial, a UNIT é impulsionada a constantemente reinventar-se e está a frente para assegurar o cumprimento da

responsabilidades assumidas por sua ampla e relevante inserção regional, para tanto busca em seus princípios desenvolver um projeto acadêmico articulado com as demandas regionais e locais, alinhando-se às transformações que ocorrem no cenário nacional e internacional.

A UNIT tem sede em Aracaju, capital do estado de Sergipe, onde se localizam os Campi Aracaju - Centro, e Aracaju - Farolândia. Atua também no interior do Estado através de *campi* avançados, na cidade de Estância, região sul de Sergipe; no município de Itabaiana, centro-agreste sergipano e em Própria, cidade de fronteira com o estado de Alagoas, situada no norte do Estado.

O primeiro retrato da importância da UNIT para o desenvolvimento do estado é a própria construção do Campus Farolândia em 1994, o bairro Farolândia antes da implantação do campus da Unit era um local com condições inadequadas para o desenvolvimento do comércio, sem saneamento básico, transporte urbano e pouco habitada. A inserção da Unit no bairro Farolândia transformou a vida da comunidade que nele decidiu fixar residência, desenvolveu o comércio local, melhorou as condições de moradia e de vida da população do entorno, constituindo-se hoje no maior bairro da cidade de Aracaju.

Para mais, a Unit contribui para a transformação social, por meio de condições de acesso ao ensino superior, bem como pelas atividades extensionistas e de prestação de serviços à comunidade.

A inserção da Unit por meios de Campi avançados nas cidades de Itabaiana, Estância e Propriá, bem como por meios dos Polos de Educação à Distância em outras cidades do interior sergipano e nordestino, gera um forte impacto regional, reafirmando o compromisso da Instituição em contribuir com o desenvolvimento do estado. A interiorização da Unit oportuniza a oferta de emprego, e por meio dos efeitos de transbordamento econômico vem desenvolvendo os bairros e cidades, em que possui inserção, melhorando, de tal forma, as condições de vida da população, das cidades que se faz presente, do estado de Sergipe e região onde está localizada.

Dentro deste cenário destacamos a atuação da Universidade Tiradentes na formação de profissionais das diversas áreas do saber, preparando-os para se destacarem pela excelência de sua capacitação. Atualmente são ofertados pela instituição, mais de 40 cursos de graduação, nas modalidades presencial e EAD. Destacamos que a Universidade Tiradentes é a única universidade privada do estado de Sergipe que oferta cursos de pós graduação *stricto sensu*, com seus 5 mestrados e 5 doutorados, fortalecendo sua importância para o desenvolvimento regional, fundamentando-se no desenvolvimento da ciência e tecnologia, por meio de

pesquisas avançadas, promovendo ainda o intercâmbio e cooperação com instituições educacionais, científicas, técnicas e culturais, nacionais e internacionais.

Conforme demonstrado, a Instituição se destaca no cenário regional e local, na medida em que busca atualizar-se constantemente face às demandas requeridas pelo progresso e bem-estar da população, notabilizando-se inclusive como propulsora do desenvolvimento do estado e regional por constituir-se numa agência de fomento e geração de emprego e renda no espaço urbano em que atua.

3.5 Políticas institucionais no âmbito do curso

A Universidade Tiradentes – Unit, em consonância com o contexto atual e atenta às novas tendências educacionais e profissionais, assume em seu PDI, o compromisso de formar profissionais dotados de um saber que se alicerça nas mais recentes teorizações da ciência, integradas com o desenvolvimento e melhoria das condições de vida das comunidades onde atua. Para tanto, busca na indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão, o embasamento para uma atuação pedagógica qualificada que promova uma formação inovadora. Nesta perspectiva, as Políticas Institucionais concebem:

- Ensino como processo de socialização e produção coletiva do conhecimento.
- Pesquisa como princípio educativo a permear todas as ações acadêmicas da Universidade, bem como as atividades desenvolvidas no âmbito da iniciação científica.
- Extensão como processo de interação com a comunidade, a partir de ações contextualizadas da aprendizagem e o cumprimento da função social da Instituição.

Ao assumir o desafio de promover a educação para a autonomia, propõe o questionamento sistemático, crítico e criativo pelos agentes formadores e em formação, dos processos e das práticas a serem empreendidas. Em consonância com o Projeto Pedagógico Institucional, que preconiza a articulação entre teoria e prática, o curso de Tecnologia em Jogos Digitais contempla, desde os primeiros períodos, ações e práticas inovadoras voltadas para a promoção de oportunidades de aprendizagem, alinhadas ao perfil do egresso que visam colocar o aluno em contato com a realidade social e profissional em que irá atuar, como forma de promover a ação-reflexão-ação sobre esta, a exemplo do eixo integrador e do eixo de práticas profissionais previstos na sua estrutura.

3.6 Políticas de Ensino

A Universidade Tiradentes, focada nessa premissa norteadora, propõe uma educação capaz da promoção de situações de ensino e aprendizagem sintonizadas na construção de conhecimentos e no desenvolvimento de competências. Nessa perspectiva, aliam, na realização das situações de ensino e vivências acadêmicas, abordagens que propiciem:

- O desenvolvimento curricular contextualizado e circunstanciado.
- A busca da unidade entre teoria e prática.
- A integração entre ensino, pesquisa e extensão.
- A integração dos conhecimentos efetivada nos níveis interdisciplinar e transdisciplinar.
- A construção permanente da qualidade de ensino.

Desse modo, no âmbito do curso de Jogos Digitais, serão propiciadas situações que favoreçam o desenvolvimento de profissionais capacitados para atender às necessidades e expectativas do mercado de trabalho e da sociedade, com competência para formular, sistematizar e socializar conhecimentos em sua área de atuação.

Para tal, serão desenvolvidas ações, dentre as quais: atualização permanente do projeto pedagógico, adoção dos princípios pedagógicos da educação baseada em competências, capacitação didático-pedagógica permanente do corpo docente do curso; valorização dos princípios éticos, flexibilização dos currículos, práticas simuladas e reais, de forma a proporcionar ao aluno autonomia na sua formação acadêmica, levando em consideração as DCNs e a dinâmica do perfil profissional do curso.

3.7 Políticas de Pesquisa

A pesquisa na UNIT se constitui como princípio pedagógico, de modo a incentivar a busca de informações nas atividades acadêmicas, assim como a realização de práticas investigativas por meio do Programa de Iniciação Científica. Desse modo, visa desenvolver uma ação contínua que, por meio da educação, da cultura e da ciência, busca unir o ensino e a investigação, propiciando, através dos seus resultados, uma ação transformadora entre a academia e a população.

Neste sentido, serão incentivadas as práticas investigativas que propiciem:

- Fomento ao aprofundamento do conhecimento científico, técnico, cultural e artístico por meio do incentivo permanente, em todas as práticas acadêmicas, da busca de informações

nas mais diversas fontes de consulta disponíveis, de modo a desenvolver a curiosidade científica e o espírito investigativo dos alunos, dentre os quais:

- Estímulo e incentivo ao pensar crítico em qualquer atividade didático- pedagógica.
- Fomento à realização de práticas de investigação focada na temática da região onde a UNIT se insere.
- Manutenção de serviços de apoio indispensáveis às práticas de investigação, tais como, biblioteca, documentação e divulgação científica. o Promoção de iniciação científica através do Programa de Bolsas de Iniciação Científica – PROBIC e Programa Voluntário de Iniciação Científica – PROVIC.
- Fomento às parcerias e convênios com organizações públicas e privadas para a realização das práticas investigativas de interesse mútuo.
- Incentivo à programação de eventos científicos e a participação em congressos, simpósios, seminários e encontros, tais como a Semana de Pesquisa e de Extensão-SEMPESQ.
- Apoio à divulgação dos trabalhos que foram e/ou estão sendo desenvolvidos em parceria entre os alunos e os professores.

Na área de pesquisa, todos os programas de doutorado da Universidade Tiradentes, nas áreas de Biotecnologia, Direito, Educação, Engenharia, e Saúde e Ambiente são recomendados pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), órgão que regulamenta a pós-graduação no Brasil. Em recente avaliação da Capes, os cursos *stricto sensu* ficaram entre os melhores do Nordeste. A excelência em educação e pesquisa dos cursos atinge o reconhecimento nacional e internacional. Um exemplo é a Medalha de

Ouro Wipo, concedida anualmente pela World Intellectual Property Organization, agência da ONU especializada em promover a proteção da propriedade intelectual ao redor do mundo. Somente uma patente é premiada com essa medalha no Brasil e, em 2014, a premiação foi para docentes da Universidade Tiradentes. Professores e alunos de Graduação e PósGraduação do Grupo Tiradentes percorrem o mundo, produzem ciência e tecnologia em parceria com renomados pesquisadores, das mais bem conceituadas instituições de ensino superior. Eles estão em países como EUA, Canadá, Portugal, Espanha, França, República Tcheca, Bélgica, Suécia, Alemanha, Itália, Holanda, Colômbia, Peru e Chile.

No âmbito dos cursos, são incentivadas as atividades de pesquisa, por meio de diversos mecanismos institucionais, a exemplo de atribuição pela IES de carga horária para orientação das atividades de iniciação científica. Ademais, há promoção e incentivo à apresentação de produção técnica e científica em eventos a exemplo da SEMPEQ.

Para o corpo discente, a Universidade Tiradentes oferece bolsas de iniciação científica, e os alunos poderão ainda, ser beneficiados com bolsas destinadas por órgãos conveniados. Considerando situações em que essa oferta não contemple a todos os alunos inscritos, a Instituição irá estimular a participação voluntária, sem prejuízo da legitimidade institucional do projeto de pesquisa, regida pelo Programa Voluntário de Iniciação Científica – PROVIC.

Para fortalecer o eixo pesquisa, a Instituição oportuniza aos discentes a participação nos grupos de pesquisa vinculados ao Diretório de Pesquisa do CNPq.

3.8 Políticas de Extensão

A extensão é concebida como processo educativo, cultural e científico que se articula com o ensino e a investigação de forma indissociável, viabilizando a relação transformadora entre a Instituição e a sociedade. Nessa direção, serão implementadas ações, pautadas nas seguintes diretrizes:

- Fomento ao desenvolvimento de habilidades e competências de discentes possibilitando condições para que esses ampliem, na prática, os aspectos teóricos e técnicos aprendidos e trabalhados ao longo do curso através das disciplinas e conteúdos programáticos.
- Estímulo à participação dos discentes nos projetos idealizados para o curso e para a Instituição de modo geral, possibilitando a interdisciplinaridade e transversalidade do conhecimento.
- Garantia da oferta de atividades de extensão de diferentes modalidades.
- Estabelecimento de diretrizes de valorização da participação do aluno em atividades de extensão.
- Concretização de ações relativas à responsabilidade social da Universidade Tiradentes.

Nessa direção, a extensão ocorre mediante articulação com o ensino e a pesquisa, sob a forma de atividades em projetos, garantindo a disponibilidade de algumas atividades de forma gratuita para a população de baixa renda, em especial para as comunidades circunvizinhas, reafirmando assim seu compromisso com uma inclusão social e com o desenvolvimento regional.

Pautada nestas diretrizes sustenta-se que a articulação entre a Instituição e a sociedade por meio da extensão é um processo que permite a socialização e a transformação dos conhecimentos produzidos com as atividades de ensino e a pesquisa, recuperando e (re)

significando saberes gerados a partir das práticas sociais, contribuindo para o desenvolvimento regional.

4. DADOS DO CURSO

INSTITUIÇÃO MANTENEDORA

Nome: Sociedade de Educação Tiradentes

Endereço: Rua Murilo Dantas, 300 – Bairro Farolândia.

Cidade: Aracaju Estado: Sergipe CEP: 49032-490

Tel: (079) 3218-2133 / 3218-2134

Home Page: <http://www.unit.br>

E mail: reitoria@unit.br

INSTITUIÇÃO MANTIDA

Nome: Universidade Tiradentes

Endereço: Rua Murilo Dantas, 300 – Bairro Farolândia.

Cidade: Aracaju Estado: Sergipe CEP: 49032 - 490

Tel: (079) 3218-2000 / 3218-2532

Home Page: <http://www.unit.br>

DADOS DE IDENTIFICAÇÃO DO CURSO

Coordenador de Curso: Prof. Me. Ricardo Azevedo Porto

Identificação: Tecnológico em Jogos Digitais

Habilitação: Tecnólogo em Jogos Digitais

Modalidade: Presencial

Vagas: 80 vagas anuais

Regime de Matrícula: Semestral

Duração: 2,5 anos

Carga Horária Total: O curso tem uma carga horária total de 2.420 horas

Tempo de Integralização:

- Tempo mínimo: 05 (cinco) períodos letivos com duração de dois anos e meio (2,5) anos.
- Tempo máximo: 10 (dez) períodos com duração de 05 (cinco) anos.

4.1 Dimensão das turmas:

- **Turmas teóricas:** 60 alunos
- **Turmas práticas:** 30 alunos

4.2 Legislação e Normas que regem o Curso

- Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional/LDBN (Lei nº 9.394/96), modificada pela Lei nº 10.639/2003;
- Resolução 3, de 18 de dezembro de 2002.
- Resolução CNE/CP Nº 1, de 5 de janeiro de 2021
- Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia;
- Resolução GR/UNIT Nº 113/2017 de 17 de outubro de 2017.
- Portaria Normativa nº 742, de 2 de agosto de 2018;
- O Decreto nº 5.296/2004 - Regulamenta as Leis nº 10.048/2000, que dá prioridade de atendimento às pessoas que especifica, e nº10.098/2000, que estabelece normas gerais e critérios básicos para promoção da acessibilidade das pessoas portadoras de deficiências;
- O Decreto nº 5.626/2005 - Regulamenta a Lei nº10436/2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais, Libras, e o artigo 18 da Lei nº10098/2000.
- A Resolução 01/2012 - Estabelece Diretrizes Nacionais para a Educação em Direitos Humanos;
- A Resolução nº 01 de 17/06/2010 da Comissão Nacional de Avaliação da Educação Superior - Normatiza o Núcleo Docente Estruturante;
- A Resolução CNE/CP nº 1/2004 - Institui Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro- Brasileira e Africana;
- A Lei 11.645/2008 - Altera a Lei no 9.394/1996, modificada pela Lei 10.639/2003, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena”;
- Lei 9.795/99 - Dispõe sobre a Educação Ambiental, institui a Política Nacional de Educação Ambiental e dá outras providências;
- Ainda o Decreto 4.281/2002 - Regulamenta a Lei no 9.795, de 27 de abril de 1999, que institui a Política Nacional de Educação Ambiental, e dá outras providências;
- Portaria normativa nº 742, de 2 de agosto de 2018, que altera a Portaria Normativa nº 23, de 21 de dezembro de 2017, que dispõe sobre os fluxos dos processos de credenciamento

e credenciamento de instituições de educação superior e de autorização, reconhecimento e renovação de reconhecimento de cursos superiores, bem como seus aditamentos.

- Resolução nº 7, de 18 de dezembro de 2018, que estabelece as Diretrizes para a Extensão na Educação Superior Brasileira e regimenta o disposto na Meta 12.7 da Lei nº 13.005/2014, que aprova o Plano Nacional de Educação – PNE 2014-2024 e dá outras providências.
- Resolução nº 1, de 11 de março de 2016, que estabelece Diretrizes e Normas Nacionais para a Oferta de Programas e Cursos de Educação Superior na Modalidade a Distância.
- Plano de Diretrizes Institucionais e o Plano Pedagógico Institucional.

4.3 Formas de acesso ao Curso

O acesso às informações do Curso de Graduação em Tecnologia de Jogos Digitais ocorre através do site da Universidade Tiradentes - UNIT – www.unit.br, disponibilizando no Catálogo do curso os objetivos, o perfil do egresso, administração acadêmica, campo de atuação, estrutura física, e valor da mensalidade do curso; bem como através do telefone (79) 3218-2117 e do e-mail: ricardo.azevedo@unit.br, sendo atendido diretamente pelo coordenador do curso.

Para ingressar no Curso de Graduação em Tecnologia em Jogos Digitais o candidato poderá concorrer ao Processo Seletivo a ser realizado semestralmente que vem sendo organizado pela Comissão Permanente de Processo Seletivo da Instituição; como portador de diploma ou ainda solicitar transferência externa ou interna. Essas vagas serão definidas por meio de política institucional consubstanciada pela Reitoria da Universidade Tiradentes, Coordenação Acadêmica e gerenciadas, pelo Departamento de Assuntos Acadêmicos – DAA e pela Coordenação de Curso.

5. DADOS CONCEITUAIS DO CURSO

5.1 Contextualização e justificativa da oferta do curso.

Em Sergipe, a área de informática vem expandindo suas atividades e conseqüentemente exigindo a formação de profissionais cada vez mais capacitados para atuar

no setor. Grandes investimentos no setor de biotecnologia, energia e tecnologia da informação e comunicação, tem favorecido a área e contribuem com o desenvolvimento científico, tecnológico e econômico do Estado tanto na esfera local quanto regional. Apesar do pequeno território, Sergipe oferece ótimas opções aos investidores, o que justifica os grandes investimentos de empresas nacionais e internacionais.

A partir das concretas necessidades do mercado no Estado de Sergipe e, considerando a natureza dos cursos de Tecnologia que requerem formação acadêmica, o Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais foi concebido com a premissa de ampliar e desenvolver o processo de conhecimento e de saberes de sua modalidade específica, porém ressaltando a interdisciplinaridade como procedimento metodológico, por se entender que o mundo atual está a exigir não mais um especialista de uma determinada área, mas um profissional dinâmico, capaz de atuar de forma integrada, que seja flexível, consciente e ético.

Ressalta-se ainda, a relevância do curso, onde cada vez mais temos uma demanda por profissionais especializados em desenvolvimento de Jogos Digitais. O mercado para área de Jogos Digitais, encontra-se em um momento de franca expansão, tanto no mercado a nível nacional quanto mundial. Dados divulgados em pesquisa realizada pela consultoria PwC, apontou que o mercado de Jogos Digitais movimentou no Brasil cerca de US\$ 420 milhões, com tendência de crescimento a uma taxa anual de 8,8%, com previsão de alcançar US\$ 640 milhões nos próximos anos. Atualmente, os jogos digitais expandiram para os dispositivos móveis o que amplia o consumo e conseqüentemente a necessidade de profissionais formados para área

Ao ofertar, no Estado de Sergipe, o Curso Tecnologia em Jogos Digitais, a Universidade Tiradentes através de uma proposta inovadora, amparada na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), nº 9.394/96, nas Diretrizes Curriculares Nacionais e ainda no Catálogo Nacional de Cursos Superiores, busca atender às expectativas do mercado no setor, reconhecidamente um nicho de mercado fundamental para o desenvolvimento no Estado de Sergipe e de toda a Região Nordeste.

5.2 Objetivos do Curso

5.2.1 Objetivo Geral

Formar o profissional tecnólogo, capaz de articular os conhecimentos, habilidades e atitudes, adquiridas ao longo do curso, para o desenvolvimento de Jogos Digitais. Usar de forma competente e ética as ferramentas tecnológicas, conhecimento em comunicação e computação, objetivando o crescimento do seu potencial humano e técnico, tendo como resultado a sua inserção no mercado de trabalho.

5.2.2 Objetivos Específicos

São objetivos específicos do Curso Tecnologia em Jogos Digitais da Universidade Tiradentes:

- ✓ Formar profissionais com interesse pela aprendizagem contínua.
- ✓ Gerenciar empresas prestadoras de serviços na área de jogos digitais.
- ✓ Incentivar o aluno a pesquisa em jogos digitais.
- ✓ Desenvolver e gerenciar projetos voltados aos jogos digitais.
- ✓ Avaliar e emitir parecer técnico em sua área de formação.
- ✓ Criar, projetar, implementar, testar, implantar e manter jogos digitais de gêneros diversos em plataformas computacionais
 - ✓ Avaliar, selecionar e utilizar metodologias, tecnologias e ferramentas para o desenvolvimento de jogos digitais
 - ✓ Elaborar e desenvolver roteiros, cenários, personagens e mecânicas para jogos digitais adequados às plataformas selecionadas.

5.3 Perfil Profissional

A proposta do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais é formar profissionais gabaritados que possuam as seguintes competências:

- Ser capaz de desenvolver produtos na área de jogos digitais, independente de plataforma e gênero, como: jogos educativos, corporativos, aventura, de ação, de simulação 2D e 3D.
- Ser capaz de criar e desenvolver roteiros, cenários, personagens e mecânicas para jogos digitais para as diversas plataformas existentes, usando as mais modernas ferramentas e técnicas.

- Trabalhar no desenvolvimento e na gestão de projetos de sistemas de entretenimento digital interativo – em rede ou isoladamente – utilizando de inteligência artificial, banco de dados, etc;

- Atuar como autônomo ou em empresas produtoras de jogos digitais, canais de comunicação via web, produtoras de websites, agências de publicidade e veículos de comunicação.

O aluno egresso do curso de Tecnologia em Jogos Digitais tomará como referência o seguinte perfil:

- Profissional capaz de administrar e agir com ética e responsabilidade socioambiental obedecendo à legislação vigente;
- Profissional capaz de atualizar seus conhecimentos técnicos e transversais a fim de acompanhar a evolução tecnológica, da sociedade e do mundo do trabalho;
- Profissional capaz de empreender e alavancar a geração de oportunidades de negócios na área de jogos, de forma sustentável.
- Profissional capaz de acompanhar as tendências do mercado de Jogos Digitais, elaboração de projetos, criação, desenvolvimento e gestão de Jogos Digitais.
- Profissional capaz de usar pensamento lógico, realizar pesquisas, dominar sistemas de informação para os Jogos Digitais, dominar técnicas de programação, aprendizado contínuo e visão estratégica.

5.4 Campo de Atuação

A formação do profissional em Tecnologia em Jogos Digitais, dado seu domínio de conhecimentos na área de criação de jogos, desde roteiro e desenho de personagens até a programação e atualização tecnológica, permitem que o mesmo possa exercer funções diversas. Neste sentido, podemos destacar:

- Criação de sons e efeitos para os jogos.
- Roteiros dos jogos,
- Ilustração – personagens, cenários e situações.
- Modelagem em 2D e 3D.
- Programar recursos do jogo utilizando linguagem de programação, noções de matemática e algoritmos para que o personagem interaja com o cenário de forma convincente e para que os comandos sejam feitos no tempo certo através do controle.

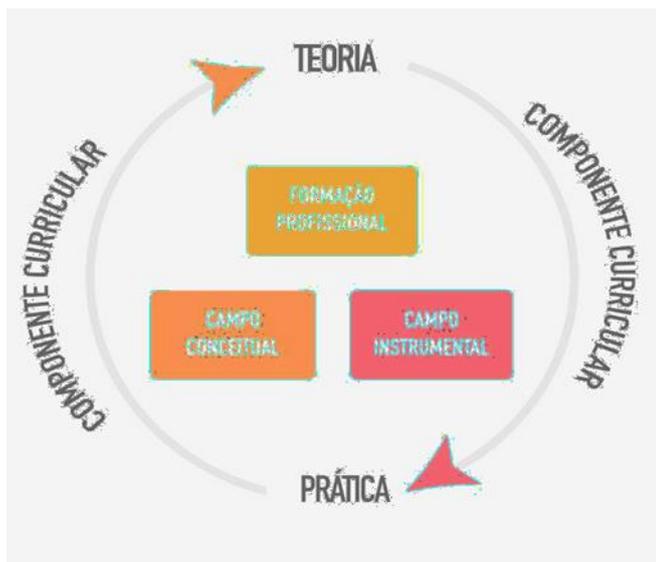
- Criar vinhetas para o mercado usando técnicas como modelagem, animação e realidade virtual.

6. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR E METODOLÓGICA DO CURSO

Os referenciais didático-pedagógicos do curso de Tecnologia em Jogos Digitais encontram-se pautados no Projeto Pedagógico Institucional (PPI) que ressalta a articulação constante das atividades de ensino, pesquisa e extensão e o desenvolvimento de habilidades e competências. Estas, por sua vez, caracterizam-se pelo exercício de ações que possibilitam e estimulam a aplicação dos saberes, conhecimentos, conteúdos e técnicas para intervenção na realidade profissional e social, na resolução de problemas e nos encaminhamentos criativos demandados por fatores específicos. Estão entre essas habilidades e competências, o enfrentamento e resolução de problemas, construção de argumentações técnicas, trabalho em equipe, tomada de decisão, entre outras.

A interdisciplinaridade e transdisciplinaridade, marco referencial da organização metodológica e curricular, buscam estabelecer um diálogo constante das unidades programáticas de um mesmo ou de diferentes campos do saber, cujas práticas possibilitam a diminuição da fragmentação dos conhecimentos e saberes, em prol de um conhecimento relacional e aplicado.

Como elemento caracterizador da estrutura que fundamenta o currículo inovador deste curso, pode-se identificar a composição do quadro de disciplinas que objetivam alcançar duas realidades na formação profissional universitária, que são justamente a formação conceitual e a instrumental, estas formações efetivam-se por meio das disciplinas componentes do curso e em sua alocação por períodos, de forma que se permita alcançar um alto nível de preparação, no qual o aspecto teórico atua como base e se vincula diretamente às questões práticas, estando estes dois elementos, teoria e prática perpassando o projeto do curso em sua totalidade. Desse modo, o aluno está em toda a sua formação lidando com aspectos e conhecimentos do campo conceitual e instrumental que sustentam e fomentam as ações profissionais para a formação na área de Jogos Digitais.



O Currículo do Curso de Jogos Digitais da Universidade Tiradentes, abrange os diversos campos do conhecimento, identificando as disponibilidades e avaliando as relações homem/trabalho/meio-ambiente, despertando nos alunos o espírito crítico e criativo, habilitando-os para a gestão inter e transdisciplinar das atribuições do profissional dessa área tecnológica, lúdica e desenvolvendo no educando a capacidade de aprender a fazer, fazendo, conforme diretrizes adotadas por seu projeto pedagógico que estão amparados no PPI. Dessa forma, no Curso de Jogos Digitais há uma busca permanente de aproximação da teoria à prática, à medida que se proporciona ao educando, paulatinamente no transcorrer do curso, oportunidades de vivenciar situações de aprendizagem que extrapolam as exposições verbais em sala de aula. Fazem parte dos recursos metodológicos utilizados pelo professor: exercícios, análise e resolução de problemas que envolvam situações reais e atividades práticas realizadas nos laboratórios.

O currículo do curso não só contempla o espírito de ajuste das comprovadas necessidades atuais do mercado de trabalho de jogos, como também, as inevitáveis transformações que este campo atravessa, a partir de um sólido embasamento teórico, sempre obedecendo as Diretrizes Curriculares Nacionais para os cursos tecnológicos, o Catálogo Nacional de Cursos Superiores e a legislação vigente. Assim sendo, entendemos que o atual currículo reúne as condições necessárias para atender às expectativas mais exigentes, não apenas no que tange ao presente, mas também e em especial com relação às demandas profissionais do futuro.

A metodologia de ensino prioriza o fortalecimento da autonomia e o compartilhamento de responsabilidade e compromisso com o processo ensino aprendizagem, valorizando as potencialidades discentes, favorecendo o confronto de ideias e o

desenvolvimento de conhecimentos significativos e funcionais. A interdisciplinaridade, marco referencial da organização metodológica e curricular, busca estabelecer um diálogo constante das unidades programáticas de um mesmo ou de diferentes campos do saber, cujas práticas possibilitam a diminuição da fragmentação dos conhecimentos e saberes, em prol de um conhecimento relacional e aplicado.

No curso de Jogos Digitais da UNIT esse paradigma é concebido como uma nova postura frente ao conhecimento, ao processo ensino-aprendizagem e à própria organização curricular, e sua prática exige a troca e sistematização de ideias, a integração de diferentes componentes curriculares para a construção do conhecimento, em um processo de constante interação.

A escolha das disciplinas foi consequência da junção dos conteúdos e estratégias elencadas, e se deu no sentido de que se fizesse opção pelo fundamento prático-teórico, sem, no entanto, deixar de lado a formação humanística e cidadã.

O currículo pleno proposto guarda congruência com a filosofia da prática profissionalizante, ao absorver disciplinas de formação humanística ao mesmo tempo em que aprofunda estudos na área das disciplinas profissionalizantes que têm o papel de fornecer conhecimentos passíveis de aplicação profissional.

O currículo está voltado para o perfil do egresso definido pelo curso. Para tanto, em sua estrutura serão ofertadas disciplinas, mediante o desenvolvimento de conteúdos, que ofereçam subsídios conceituais, técnicos e práticos para o exercício da profissão, o que permite ao aluno uma aprendizagem a partir da integração entre a teoria e prática, numa perspectiva interdisciplinar - esse contexto possibilita a formação de um perfil de egresso generalista. Consequentemente, os conteúdos programáticos das disciplinas que farão parte desses núcleos estarão voltados para a formação de um profissional capaz de atuar nas diversas áreas de atuação.

Como elemento caracterizador da estrutura teórica que fundamenta o currículo por competência deste curso, pode-se identificar a composição do quadro de disciplinas que objetivam alcançar duas realidades na formação profissional universitária, que são justamente a formação conceitual e a instrumental, estas formações efetivam-se por meio das disciplinas componentes do curso e em sua alocação por períodos, de forma que se permita alcançar um alto nível de preparação, no qual o aspecto teórico atua como base e se vincula diretamente às questões práticas, estando estes dois elementos, teoria e prática perpassando o projeto do curso em sua totalidade, desse modo, o aluno está em toda a sua formação lidando com aspectos e

conhecimentos do campo conceitual e instrumental que sustentam e fomentam as ações profissionais da área de jogos.

A proposta do curso de Jogos Digitais da UNIT envolve em sua estrutura curricular, disciplinas da área de criação, sociais e humanas. O Currículo do curso não só contempla o espírito de ajuste das comprovadas necessidades atuais do mercado de trabalho do tecnólogo, mas também, as inevitáveis transformações que este campo atravessa, a partir de um sólido embasamento teórico, sempre obedecendo as Diretrizes Curriculares Nacionais e o Catálogo de Cursos. Assim sendo, entendemos que o atual currículo reúne as condições necessárias para atender às expectativas mais exigentes não apenas no que tange ao presente como - em especial - com relação às demandas profissionais do mercado futuro.

6.1 Procedimentos Metodológicos Adotados

Ao se adotar um currículo baseado no desenvolvimento de competências busca-se, aliar a teoria com a prática, valorizando as experiências dos estudantes, a utilização das tecnologias da informação e comunicação, estimulando a autoaprendizagem, as práticas colaborativas, e a articulação dos conhecimentos inerentes do profissional com a sociedade.

A proposta de ensino do curso de Jogos Digitais prevê a utilização de diversos métodos que possibilitem um aprendizado ativo e participante, articulando a construção de conhecimentos com o desenvolvimento de reflexões, transformações e atuações. Entre os métodos a serem utilizados no curso podemos citar:

- **Sala de aula invertida** - que, como o próprio nome já informa, inverte a lógica de organização da sala de aula com a disponibilização dos conteúdos a serem trabalhados no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), para acesso em qualquer lugar e horário que o estudante deseje. Essa estrutura possibilita melhor aproveitamento do tempo na interação com o professor e os colegas para realizar atividades e discussões, sanar dúvidas, oportunizando assim a aprendizagem personalizada.

- **Aprendizagem por pesquisa** - Inquiry-based learning, trata-se de uma forma ativa de construção de aprendizagem que pressupõe trabalhos em grupo e atividades individuais com enfoque prático e/ou teórico para indagar, pesquisar e analisar, visando buscar informações importantes para a compreensão e elaboração de conceitos, processos explicativos e princípios de um tema ou objeto;

- **Aprendizagem significativa, interativa e colaborativa** - na qual por meio da interação e colaboração entre os diferentes agentes, os conteúdos são trabalhados de forma

integrada e contextualizada, visando promover sentido ao que é discutido a partir do conhecimento prévio do estudante.

- **Inovação** no uso de tecnologias da informação e comunicação, que trata da busca de melhoria contínua das tecnologias aplicadas no processo de ensino e aprendizagem e nos conteúdos disponibilizados para os estudantes. Todos os professores estudam e têm acesso contínuo a novos aplicativos para celular e plataformas que possam apoiar a aprendizagem.

- **Cenários diversificados de aprendizagem** - Destaca-se a preocupação com a acessibilidade metodológica através da utilização de práticas diferenciadas, comunicação interpessoal e virtual, bem como instrumentos, métodos e técnicas de ensino e aprendizagem e de avaliação diversificados que atendam aos diferentes estilos e ritmos de aprendizagem. O curso utiliza diferentes cenários de aprendizagem oferecidos por inovações tecnológicas presentes na UNIT, advindas dos Serviços do **Google For Education**. Com estes recursos, o curso passou a ter acesso a versões ilimitadas do pacote educacional do aplicativo, incluindo o Drive, Gmail, Calendário e Docs, entre outros, o que possibilita inovações nas metodologias utilizadas no processo ensino aprendizagem, por meio de softwares colaborativos e da versatilidade proporcionada pelo Chromebooks, notebooks, tablets e smartphones. As atividades e aulas, também podem ser desenvolvidas de forma síncrona e assíncrona com a utilização de recursos tecnológicos priorizando as ferramentas Google e do Ambiente Virtual de Aprendizagem – AVA.

- **Bibliotecas Virtuais** – Espaço de consolidação da aprendizagem e ampliação de conhecimentos a exemplo da biblioteca virtual como recurso disponibilizado aos alunos, com acesso na IES e remoto, otimizando, desta forma, atividades extraclasse, consolidando a construção do conhecimento.

Tais elementos proporcionam aprendizagens diferenciadas.

A proposta do Curso de Jogos Digitais na UNIT envolve em sua estrutura curricular, disciplinas que contemplam o espírito de ajuste das comprovadas necessidades atuais do mercado de trabalho, e as inevitáveis transformações que este campo atravessa, a partir de um sólido embasamento teórico, sempre obedecendo as Diretrizes Curriculares Nacionais para os cursos e a legislação vigente.

Os procedimentos metodológicos adotados nos currículos dos distintos cursos são previamente avaliados e analisados no que diz respeito a sua pertinência, alinhados aos preceitos institucionais e o seu alinhamento ao Modelo Educacional Tiradentes, para tal a sua

Através dele o aluno estuda, tem acesso aos conteúdos didáticos digitais em diferentes formatos, esclarece suas dúvidas com os professores e professores-tutores, interage com colegas, realiza as avaliações, conhece o plano de ensino e aprendizagem, faz a leitura de notícias, tem acesso à biblioteca, ao calendário acadêmico, aos trabalhos das disciplinas, fóruns, dentre outros.

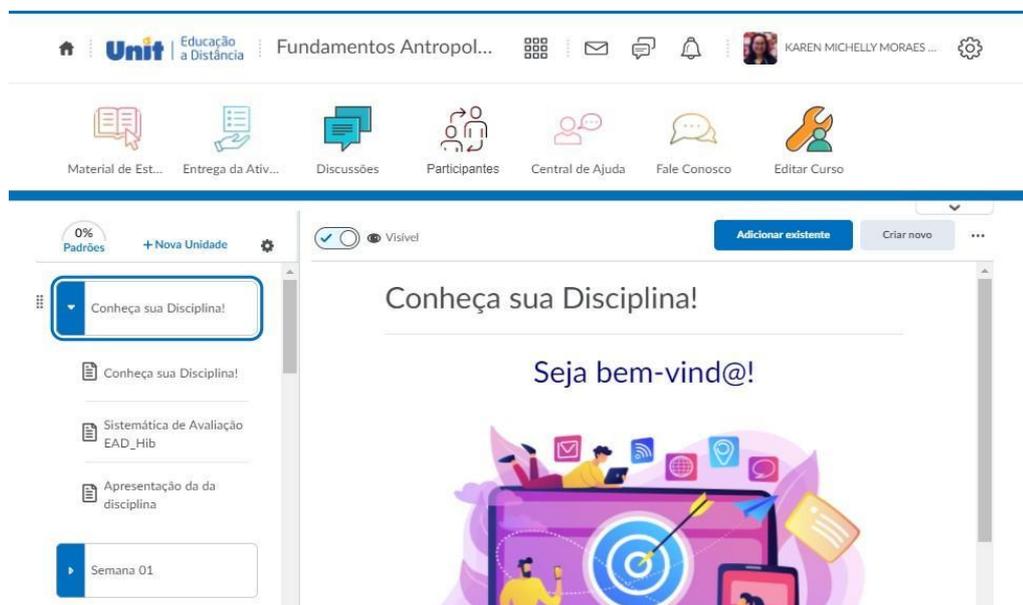


Figura 13 – Tela inicial de uma disciplina no AVA

A seguir apresentam-se os diferentes recursos disponíveis no AVA utilizado pela UNIT:

RECURSO	FERRAMENTAS E FUNCIONALIDADES
GESTÃO E CRIAÇÃO DE CURSOS	Arquivo Lista de Presença Favoritos Checklist Classlist Conteúdo Gerenciamento de conteúdo Copiar componentes do curso Course Builder™ Listagem cruzada Data Purge Auto-registro externo

	<p>Perguntas frequentes Glossário</p> <p>Help</p> <p>Editor de HTML</p> <p>Representação de usuários</p> <p>Inserir coisas</p> <p>Assistente de Projeto Instrucional TM</p> <p>Agentes inteligentes (suporte para CBE)</p> <p>Repositório de Aprendizado</p> <p>Lições</p> <p>Links</p> <p>Gerenciar usuários</p> <p>Condições de Liberação de conteúdo</p> <p>Chave de funções</p> <p>Mapa de assentos</p> <p>Auto-registro</p> <p>Acesso especial</p> <p>Templates de Cursos</p>
<p>COLABORAÇÃO E COMUNICAÇÃO</p>	<p>Feed de Atividades</p> <p>Anúncios / Anúncios Globais</p> <p>Blog</p> <p>Calendário</p> <p>Bate-papo</p> <p>Discussões</p> <p>E-mail</p> <p>Lockers de grupo</p> <p>Mensagens instantâneas</p> <p>Notificação de subscrição</p> <p>Integração social</p> <p>Integração síncrona</p> <p>Notas por vídeo</p> <p>Salas de aula virtuais</p>
<p>AVALIAÇÕES E RELATÓRIOS</p>	<p>Estatísticas avançadas</p> <p>Trabalhos</p>

RECURSO	FERRAMENTAS E FUNCIONALIDADES
	<p>Brightspace Analytics</p> <p>Brightspace Assignment Grader™</p> <p>Painel de Progresso do Usuário</p> <p>Painel de Progresso da Classe</p> <p>Competências</p> <p>ePortfolio</p> <p>Notas</p> <p>Biblioteca de perguntas</p> <p>Provas</p> <p>Rubricas</p> <p>Autoavaliação</p> <p>Pesquisa</p> <p>Trabalhos por vídeo</p>
<p>REPOSITÓRIO DE APRENDIZAGEM</p>	<p>Acessar meus objetos / Minhas coleções na página inicial</p> <p>Classificação de material com taxonomias poderosas</p> <p>Visualização de resultados da pesquisa em linha</p> <p>Pesquisa pública / repositórios públicos</p> <p>Metadados flexíveis e personalizáveis</p> <p>Indexação de texto completo em documentos</p> <p>Controle de acesso granular</p> <p>Pesquisa integrada: pesquisa de metadados federados e colhidos</p> <p>Integração com livro de notas</p> <p>Gerenciar de diversos repositórios</p> <p>Gerenciamento de permissões e direitos (Creative Commons)</p> <p>Personalização de listas e coleções de leitura</p> <p>Publicação com metadados ricos</p> <p>Conjunto completo de APIs JSON</p> <p>RESTful</p> <p>Suporte para SCORM 1.2</p> <p>Suporte de pesquisa, navegação e filtro</p>

	<p>Controle de versão simples</p> <p>Single Sign-on (SSO)</p> <p>Template Metadados</p> <p>Biblioteca de imagens como miniaturas</p>
EPORTFOLIO	<p>Avaliação</p> <p>Conexão à rede social</p> <p>Painel de controle</p> <p>Armazenamento, compartilhamento e associações de arquivos</p> <p>Formulários</p> <p>Aplicativo móvel</p> <p>Notificações</p> <p>Apresentações</p> <p>Ferramentas reflexivas e de autoavaliação</p> <p>Transferibilidade</p>
OUTRAS FERRAMENTAS	<p>Auditor</p> <p>Criação de Curso em Massa</p> <p>Gerenciamento de usuários em massa</p> <p>Copiar cursos em lote</p> <p>Conversor de Pacotes de Cursos</p> <p>IP para soluções de autenticação</p>
RECURSO	FERRAMENTAS E FUNCIONALIDADES

<p>APLICATIVOS MÓVEIS</p>	<p>App de correção e atribuição de notas do Brightspace Assignment Grader Brightspace Pulse (visualização Carga de trabalho) ePortfolio Mobile Design responsivo (navegação na web móvel)</p>
<p>CORE ANALYTICS</p>	<p>Relatórios fáceis de usar, integrados diretamente ao Brightspace Learning Environment Relatórios de progresso da classe e do usuário</p>
<p>ACESSO AOS DADOS</p>	<p>Dados em massa via Data Hub (mais de 50 conjuntos de dados no nível do usuário como arquivos CSV) Dados agregados por meio de APIs de dados (atividade de aprendizado capturada como eventos e agregada) Dados do aplicativo (via APIs do aplicativo) combine facilmente conjuntos de dados e relatórios Gere visualizações de dados e relatórios complexos. Crie agregações e filtros personalizados Use seus dados para pesquisa Alguns conjuntos de dados avançados incluem: Todos os anos, Avaliação dos Resultados de Aprendizagem do Curso, uso do aluno, uso do professor.</p>
<p>ARQUITETURA EM NUVEM</p>	<p>O SLA para nossos clientes do Brightspace Cloud é de 99.9% Monitoramento, backup, atualização e patch. Planejamento de capacidade Manutenção da disponibilidade, segurança e desempenho do seu site Alto nível de escalabilidade por meio de várias abordagens eficazes de implementação Disaster Recovery Todos os componentes da arquitetura do aplicativo Brightspace são redundantes Dependendo do recurso de hospedagem, as certificações SSAE 16, PCI ou ISO estão disponíveis. Certificação ISO 27018</p>

	<p>Certificação ISO 27001</p> <p>anualmente Network Operation Center (NOC)</p> <p>24x7 para responder a incidentes.</p>
FLEXIBILIDADE	<p>Menu suspenso da ferramenta de administração</p> <p>APIs do Brightspace</p> <p>Widgets personalizados</p> <p>Páginas iniciais</p> <p>Gerenciar idiomas</p> <p>Navbars</p> <p>Hierarquia de várias unidades organizacionais</p> <p>Várias funções e permissões</p> <p>Registro do sistema</p> <p>Preferências de usuário</p>
STANDARDS	<p>SCORM: 1.2 RTE 3, 2004 Certificação com logotipos</p> <p>IMS: IMS-CP, IMS-RDCEO da empresa, IMS-QTI, IMS-CC, LTI do IMS (v1.1.1, mensagem do item de conteúdo v1.0) e outros</p> <p>IEEE: IEEE-LOM, padrões de objetos de aprendizagem para perfis de metadados</p>
RECURSO	FERRAMENTAS E FUNCIONALIDADES
	<p>Metadados: Dublin Core, CanCore, GEM (metadados)</p> <p>OAI-PMH - Protocolo da Iniciativa de Acesso Aberto para coleta de metadados</p> <p>Web: HTML, XML, REST</p> <p>Totalmente compatível com SCORM, suporta o modelo de dados e os padrões da API.</p>

<p>CARACTERÍSTICAS AVANÇADAS</p>	<p>Ensino adaptativo nativo para permitir criar automaticamente caminhos de aprendizado exclusivos em tempo real</p> <p>Análise Preditiva - O Student Success System (S3) fornece aos instrutores painéis analíticos preditivos para que eles possam ver rapidamente os alunos em risco e, com um clique, executar os dados.</p> <p>Advanced Analytics - um poderoso conjunto de relatórios longitudinais de alto desempenho, visualizações de dados sofisticadas e conjuntos de dados exportáveis que permitem às instituições agir. Ele fornece relatórios de dados institucionais sobre Engajamento, Avaliação e Realização de Resultados.</p>
-----------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

O AVA da D2L encontra-se integrado ao sistema acadêmico da IES, o Sistema Magister. Essa integração permite que o gerenciamento de informações e os ganhos sinérgicos de sua interlocução possam ser melhor aproveitados para o processo de ensino-aprendizagem. Atualmente, a D2L é a única empresa de grande porte que conta com a certificação ISSO 27001 e 27018, atualizada a cada ano.

No AVA, docentes e discentes dispõem de várias mídias, ferramentas e recursos para ampliação e interação entre os alunos, fazendo com que os mesmos construam conhecimento, desenvolvendo competências necessárias para futura atuação no mercado de trabalho - tendo como base de apoio a metodologia da educação a distância.

O AVA assegura a integração, a cooperação, a interatividade e a construção coletiva do conhecimento, disponibilizando os conteúdos didáticos, os recursos e as tecnologias apropriadas e necessárias para desenvolver a cooperação entre professores, tutores e alunos, a acessibilidade metodológica, instrumental e comunicacional, bem como o desenvolvimento de competências e o alcance dos objetivos da aprendizagem.

Os encontros online permitem a comunicação em tempo real entre professores, tutores e alunos, bem como o gerenciamento de informações sobre a jornada de aprendizagem de cada aluno. Outra ferramenta importante é o Fale Conosco, canal de comunicação para dirimir dúvidas de natureza acadêmica, pedagógica e de conteúdos, bem como de natureza técnica. No AVA também estão à disposição dos alunos videoaulas, conteúdos didáticos e biblioteca virtual que auxiliam o desenvolvimento dos estudos, a construção dos conhecimentos e o desenvolvimento da aprendizagem.

A gestão do AVA é realizada pela Gerência de EAD, composta por uma equipe multidisciplinar que acompanha e desenvolve ações no Ambiente Virtual de Aprendizagem assegurando o seu funcionamento e a sua melhoria. O AVA tem seu layout desenhado e é programado por uma equipe tecnológica que a cada semestre letivo procura rever o ambiente e realizar alterações quando necessárias, de sorte a assegurar sua atualização e alinhamento aos objetivos da aprendizagem. O Departamento de Tecnologias da Informação dá o devido suporte técnico e os professores alimentam e retroalimentam o AVA, utilizando-o em todas as suas potencialidades.

Além de ser baseado em competências, o Brightspace disponibiliza uma série de agentes inteligentes, automatizados, que notificam os alunos, por email, quanto às atividades, ao acesso, rendimentos atingidos, lembretes e esses recursos do AVA permitem o acompanhamento individualizado do progresso dos alunos. Com o Brightspace da D2L a atividade subjetiva passa a ser corrigida por padrões de correções. O professor utiliza interface rubricas para realizar a correção das atividades.

6.2.1 Acessibilidade do AVA

O AVA da UNIT é desenvolvido com empatia para promover a capacitação e empoderamento de alunos com deficiência. Por isso, a inclusão é parte da cultura da D2L. A acessibilidade é um componente integral do ciclo de desenvolvimento, o que permite um alinhamento aos padrões globais de acessibilidade que garantem a usabilidade por pessoas com deficiência e sua interoperabilidade com tecnologias assistivas. Nesse sentido, a D2L é continuamente premiada com alta reputação para garantir a acessibilidade de seus usuários.

Em 2021, a D2L foi finalista em 8 categorias do mais alto prêmio internacional que avalia soluções de tecnologia para a educação e foi vencedora em 3 delas: Melhor solução para estudantes com necessidades especiais, Melhor AVA para Educação Básica e Ensino Superior, Melhor Customer Experience. Para finalizar, a D2L também foi ganhadora do Prêmio Dr Jacob Bolotin, que atesta seus esforços e comprometimento com a acessibilidade e transparência nos relatórios VPAT e WCAG 2.0.

Acessibilidade

D2L



Prêmio Dr. Jacob Bolotin

Por dar o exemplo como líderes no setor em adesão consistente a padrões de acessibilidade no LMS



Comprometimento com a acessibilidade

- Programa de acessibilidade altamente integrado com atividades de pesquisa e desenvolvimento
- Esforços em prol da acessibilidade reconhecidos no setor



Transparência nos relatórios

- Relatórios abertos do VPAT e de listas de verificação WCAG 2.0 AA
- Auditoria da Knowbility: "acessibilidade excepcional"



Parcerias com clientes

- Grupo de interesse em acessibilidade há mais de 10 anos
- Consultoria regular com clientes e usuários finais

© 2020 D2L Corporation

D2L.com

Figura 14 - Requisitos da premiação sobre Acessibilidade ao AVA da D2L

6.3 Conteúdo Didáticos Digitais

Os conteúdos didáticos disponibilizados aos alunos fazem parte de um desenho educacional próprio e são planejados de forma integrada, com foco no desenvolvimento de competências específicas, através da combinação de produção interna de videoaulas e licenciamento de conteúdos de grupo editorial.

As videoaulas são gravadas de acordo com o planejamento pedagógico da disciplina, representado pelo Plano de Ensino e Aprendizagem, nos estúdios do Complexo de Comunicação Social. As videoaulas assumem a função de recursos audiovisuais de apoio aos temas já abordados nas Unidades de Aprendizagem e têm a função de exemplificar, ilustrar, contextualizar, problematizar, analisar de forma aprofundada os saberes para que o estudante desenvolva as conexões necessárias à aprendizagem porque são contextualizadas com temas atuais e estudos de caso. Enfim, as videoaulas seguem o rigor acadêmico exigido para a profissão e buscam sempre manter o estudante atualizado porque são gravadas semestralmente.

A Unit possui uma parceria com a Sagah/Grupo A para licenciamento de conteúdos digitais em formato HTML e responsivo. A Sagah possui conteúdos didáticos elaborados com base em metodologias ativas e aprendizagem *just in time*, visando possibilitar a aplicação da Sala de aula invertida e no ensino híbrido.

Os conteúdos didáticos digitais disponibilizados aos nossos alunos são planejados para serem utilizados para estudos independentes, bem como para serem utilizados durante os encontros presenciais como recursos de estratégias metodológicas ativas, porque possuem rigor acadêmico e pautam-se na clareza dos conceitos e informações que veiculam. Para cumprir com eficácia esses propósitos, os conteúdos são selecionados no Catálogo Sagah para que:

- sejam interessantes, criativos, interativos, provocativos, reflexivos, problematizadores e motivadores;
- contextualizem a teoria apresentada, trazendo exemplos práticos aplicados à realidade profissional;
- tenham linguagem simples, clara, objetiva, elucidativa e dialoguem com o estudante;
- contribuam para a construção da autonomia do estudante;
- contemplem diferentes perfis de estudantes, de diferentes realidades sociais e culturais;
- sejam formativos, isto é, levem a reflexões e práticas que culminem na mudança de postura, de atitude e que possam ser utilizados na vida cotidiana do estudante;
- sejam contextualizados e orientados, a fim de garantir ao estudante autonomia no aprendizado;
- equilibrem texto e recursos visuais;
- proponham atividades variadas,
- incentivem a pesquisa em outras fontes.

Todo conteúdo é desenvolvido por uma equipe de professores conteudistas, sendo especializados em suas áreas de formação. Antes de contratar um professor conteudista, a Sagah realiza um rigoroso processo de treinamento com o professor, onde ele produz uma Unidade de Aprendizagem (UA) de teste e apenas mediante a aprovação, é efetivada a contratação. Além disso, cada unidade de aprendizagem produzida pela Sagah passa por um minucioso e rigoroso controle de qualidade.

São características das Unidades de Aprendizagem:

a. **Linguagem dialógica:** Os textos orientativos, o que inclui os capítulos de livros que apoiam as unidades de aprendizagem, são elaborados em linguagem dialógica visando tornar o conteúdo mais próximo da linguagem do aluno.

b. **Conteúdo responsivo:** conteúdos que se ajustam ao dispositivo do aluno (computador, notebook, tablet, smartphones) permitindo que tenha uma experiência única de aprendizagem independentemente do tamanho de sua tela.

c. **Versão para impressão:** desenhada para fornecer o conteúdo na íntegra em PDF respeitando a formatação de impressão, os alunos conseguem acessar o conteúdo offline e/ou ainda imprimi-lo para realizar anotações.

d. **Acessibilidade:** Existe uma versão adaptada das unidades de aprendizagem para alunos com deficiência visual e auditiva, de forma que deficientes visuais têm acesso uma versão da UA completa em texto limpo; e deficientes auditivos contam com a tradução em libras realizada pela ferramenta Hand Talk.

e. **Autonomia de edição de UAs:** é possível editar as Unidades de Aprendizagem, possibilitando que os professores adicionem conteúdos como vídeos ou imagens, PDF's, por exemplo.

f. **Inovação tecnológica:** a Sagah investe em tecnologias inovadoras para proporcionar experiências diferenciadas aos alunos, como, as tecnologias disponíveis: realidade aumentada para aproximar uma experiência realística em 3D, vídeos 360° e realidade virtual para proporcionar experiências imersivas, vídeos gravados com técnicas diferenciadas, como por exemplo, o lightboard.

Uma Unidade de Aprendizagem (UA) é composta por objetos de aprendizagem que permitem ao aluno desempenhar um papel ativo no processo de construção do conhecimento. Os estudos sobre aprendizagem demonstram que a taxa de aprendizagem cresce com a realização de atividades pelos alunos. Assim, as unidades foram elaboradas tendo como ponto de partida uma atividade-desafio que estimula o aluno ao estudo dos materiais didáticos que compõem a unidade: textos, vídeos e exercícios de fixação.



Figura 15 – Tela de exemplo da trilha de aprendizagem de uma Unidade de Aprendizagem.

Cada **Unidade de Aprendizagem** possui uma trilha integrada que possui 8 (oito) seções que serão descritas a seguir:

1. **Apresentação:** contém os objetivos de aprendizagem da UA, em termos de conteúdos, habilidades e competências. Esses objetivos de aprendizagem servem como norteadores para a elaboração dos demais itens que compõem a unidade. Os objetivos são precisos, passíveis de observação e mensuração. A elaboração de tais objetivos: a) delimita a tarefa, elimina a ambiguidade e facilita a interpretação; b) assegura a possibilidade de medição, de modo que a qualidade e a efetividade da experiência de aprendizado podem ser determinadas; c) permite que o professor e os alunos distingam as diferentes variedades ou classes de comportamentos, possibilitando, então, que eles decidam qual estratégia de aprendizado tem maiores chances de sucesso; e d) fornece um sumário completo e sucinto do curso, que pode servir como estrutura conceitual ou “organizadores avançados” para o aprendizado.

2. **Desafio:** essa seção visa contextualizar a aprendizagem por meio de atividades que abordem conflitos reais, criando-se significado para o conhecimento adquirido. O objetivo do desafio não é encontrar a resposta pronta no texto, mas sim provocar e instigar o aluno para que ele se sinta motivado a realizá-la. Busca-se, nesta atividade, elaborar uma situação real e formular um problema a ser resolvido, isto é, proporcionar ao aluno uma análise para se resolver uma questão específica. Este desafio propõe ao aluno a entrega de algum resultado: um artigo, um projeto, um relatório, etc. Ou seja, o aluno deverá produzir algo que comprove a realização da atividade e que permita a avaliação do seu progresso. O resultado da atividade pode ser entregue no AVA.

3. **Infográfico:** é uma síntese gráfica, com o objetivo de orientar o aluno sobre os conteúdos disponibilizados no material. São elementos informativos que misturam textos e ilustrações para que possam transmitir visualmente uma informação.

4. **Conteúdo de livro:** representa um trecho ou capítulo do livro selecionado. Esses textos serão produzidos em flipbook e disponibilizados aos alunos por intermédio de um link que o direciona para o material.

5. **Dica do professor:** a dica do professor é um recurso audiovisual de curta duração sobre o tema principal da unidade de aprendizagem. A dica do professor tem por objetivo apresentar o conteúdo em um formato dinâmico, complementando os demais objetos de aprendizagem.

6. **Exercícios de fixação:** são questões de múltipla escolha que abordam os pontos principais do conteúdo. São exercícios que reforçam e revisam, de forma objetiva, os conteúdos e as teorias trabalhadas na unidade de aprendizagem. São disponibilizadas cinco

questões em cada unidade de aprendizagem. Cada exercício é apresentado e, após a resolução pelo aluno, a resposta correta é assinalada. Todas as opções de respostas possuem feedback, inclusive os distratores.

7. **Na Prática:** é a aplicação e contextualização do conteúdo. Um meio de demonstrar a teoria na prática. A aplicabilidade prática de cada conceito desenvolvido na unidade de aprendizagem é exemplificada. Ao contextualizar a teoria, a metodologia favorece o desenvolvimento das competências profissionais pelo conhecimento das situações reais da vida profissional.

8. **Saiba Mais:** permite a leitura complementar e mais profunda dos diversos assuntos abordados na unidade de aprendizagem. São artigos científicos, livros, textos, vídeos e outros materiais que estimulam a continuidade da leitura e o interesse de aprofundamento dos conteúdos.

Enfim, uma UA integra diferentes objetos de aprendizagem e funciona como ferramenta facilitadora do processo de ensino e aprendizagem. Sua abordagem dialógica, composta por textos e atividades criteriosamente produzidas, viabilizam ao aluno o papel de protagonista no seu processo de construção do conhecimento. A comunicação mediada pelos conteúdos didáticos, segue o estilo acadêmico e, ao mesmo tempo, busca a simplicidade e a dialogicidade, garantindo os pressupostos teórico-metodológicos necessários à mediação de conteúdo que o curso exige.

6.3.1 Acessibilidade das UAS

Todas as UAs da Sagah possuem recursos e soluções de tecnologia que permitem acessibilidade para pessoas com deficiência. Destacamos as funcionalidades:

- todos recursos audiovisuais “Dica do professor” possuem legendas em português, aumento de velocidade da voz, permitindo o acesso de pessoas surdas ou mesmo alunos que preferem acompanhar os vídeos com legendas.



Figura 16 – Exemplo de UA com legendas da Dica do Professor habilitada

- para alunos com deficiência auditiva, a Sagah disponibiliza um plug-in que traduz o conteúdo da unidade para Libras com suporte do Hand Talk.



Figura 17 – Exemplo visualização do app hand talk ativo para interpretação em libras

- para alunos com visão subnormal habilitamos o alto contraste e texto com fonte ampliada e espaçada melhorando a experiência de leitura.



Figura 18 – Exemplo de UA com alto contraste preto habilitado



Figura 19 – Exemplo de UA com fonte espaçada

- para alunos cegos disponibilizamos texto com versão adaptada para softwares leitores de texto e figuras descritas.

6.4 Outras características da estrutura curricular

6.4.1 Acessibilidade Metodológica

No currículo do curso de Jogos Digitais a acessibilidade metodológica é entendida como condição para utilização, com segurança e autonomia, total ou assistida, de diferentes metodologias que favoreçam o processo de aprendizagem. Neste sentido, no curso de Jogos Digitais as atividades desenvolvidas observam as necessidades individuais e os diferentes ritmos e estilos de aprendizagem dos estudantes.

A comunidade acadêmica, em especial, os professores, concebem o conhecimento, a avaliação e a inclusão educacional promovendo processos e recursos diversificados a fim de viabilizar a aprendizagem significativa dos estudantes. Desta forma, concebe-se que a acessibilidade metodológica no curso de Jogos Digitais deve considerar a heterogeneidade de características dos alunos para que se possa derrubar os obstáculos no processo de ensino aprendizagem promovendo assim a efetiva participação do estudante nas atividades pedagógicas e na apropriação dos conhecimentos e saberes que favoreçam uma formação integral no seu itinerário acadêmico.

No que se refere à ampliação no atendimento educacional especializado ligado às questões de acessibilidade, o acadêmico da Universidade Tiradentes conta com as ações desenvolvidas pelo Núcleo de Atendimento Pedagógico e Psicossocial – NAPPS que oferece

aos estudantes um serviço que objetiva acolhê-lo e auxiliá-lo a resolver, refletir e enfrentar seus conflitos emocionais, bem como suas dificuldades a nível pedagógico.

6.4.2 Flexibilização na Estrutura Curricular

A flexibilização curricular está fundamentada no PDI por mecanismos presentes no currículo do curso que se consolidam por meio de disciplinas optativas e atividades complementares à formação acadêmica. Estas objetivam:

- Proporcionar a construção do percurso acadêmico, enriquecendo e ampliando o currículo;
- Oportunizar a vivência teórico-prática de disciplinas específicas em cursos que pertencem à mesma área ou área afim;
- Possibilitar a ampliação de conhecimentos teórico-práticos que aprimorem a qualificação acadêmico-profissional.
- Oportunizar a vivência de situações de aprendizagem que extrapolam as exposições verbais em sala de aula.

Assim posto, tais componentes flexibilizam o currículo, propiciando a organização de trajetórias individuais de formação. Essas atividades promovem ao discente o contato com conhecimentos, que transcendam os programas disciplinares, o que viabiliza vivências voltadas ao mundo da ciência e do trabalho, tendo em vista a busca da sua autonomia acadêmica, ao efetuar escolhas, que permitem a organização de trajetórias individuais, no decorrer da formação profissional.

Acompanhando os avanços na profissão, estão inseridas na estrutura curricular disciplinas como: Metodologia Científica, Fundamentos Antropológicos e Sociológicos, Empreendedorismo, Libras.

6.4.3 Interdisciplinaridade na Estrutura Curricular

A interdisciplinaridade é operacionalizada por meio da complementaridade de conceitos e intervenções entre as unidades programáticas de um mesmo campo do saber e entre diferentes campos, dialeticamente provocada através de conteúdos e práticas que possibilitam a diminuição da fragmentação do conhecimento e saberes, em prol de um conhecimento relacional e aplicado à realidade profissional e social. Busca, desse modo, favorecer uma visão

contextualizada e uma percepção sistêmica da realidade, de modo a propiciar uma compreensão mais abrangente.

As disposições das disciplinas na estrutura curricular possibilitam um percurso formativo que contribui com a transversalidade e a interdisciplinaridade, dessa forma, há uma busca permanente de aproximação da teoria à prática, à medida que se proporcionam paulatinamente no transcorrer do curso, oportunidades de vivenciar situações de aprendizagem diferenciadas. Dentre tais atividades interdisciplinares podemos mencionar as que são desenvolvidas pelos componentes curriculares de Tópicos Especiais no Desenvolvimento de Jogos, que é disciplina integradora do período, cujas unidades curriculares devem apresentar conteúdos de integração, sendo o principal catalisador da integração temas conceituais e instrumentais, nelas serão desenvolvidas pesquisas interdisciplinares e também ações de extensão na comunidade.

6.4.4 Educação das Relações Étnico-Raciais e História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena

Em relação ao preconizado nas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-raciais e para o Ensino da História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena - (CNE/CP Resolução 1/2004), o curso de Jogos Digitais trata destas questões:

- No projeto pedagógico e na matriz curricular estão incluídos em conteúdos de disciplinas e atividades curriculares pertinentes;
- Nas Atividades Complementares patrocinadas pelo curso e pela Universidade, como tema de iniciação científica e pesquisa, extensão, entre outros;
- Em disciplina como Fundamentos Antropológicos e Sociológicos, que trata de questões socioculturais, por meio de desenvolvimento de temas que abordarão as questões socioculturais e História dos Povos Indígenas e Afrodescendentes, dos Movimentos Sociais como fruto do comportamento coletivo, a pluriétnia e o multiculturalismo no Brasil, entre outros, de modo a promover a ampliação dos conhecimentos acerca da formação destas sociedades e da sua integração nos processos físico, econômico, social e cultural da Nação Brasileira, além de disciplinas optativas em que tais questões também são tratadas.

6.4.5 Educação Ambiental

De acordo com a Lei Federal de 27/04/1999, que dispõe sobre a educação ambiental, instituindo a Política Nacional de Educação Ambiental, o Parecer CNE/CP nº 14/2012, de 6 de junho de 2012, a educação ambiental (EA) e a Resolução Nº 2 de 15 de junho de 2012 que estabelece as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Ambiental. Esta se constitui como uma dimensão representada por processos nos quais cada indivíduo e coletividade edificam valores sociais, conhecimentos, habilidades, atitudes e valores voltados para a construção de uma consciência ambiental pautada na ética e sustentabilidade.

Desta forma, o Projeto Pedagógico e estrutura curricular do curso de Jogos Digitais apresenta a Educação Ambiental, que será desenvolvida de diferentes formas, tais como:

- Transversalmente nos diversos componentes curriculares, como temática a ser desenvolvida nas disciplinas.
- Nas disciplinas de Laboratório de Jogos I, II e III e nas demais ações a serem desenvolvidas no curso, a exemplo das Semanas Acadêmicas e outras ações institucionais, como o Programa “Conduta Consciente”.

Vale ressaltar o importante papel que desempenha no estudo da ética e sua correlação com as atividades profissionais a serem desenvolvidas por nossos estudantes.

6.4.6 Educação em Direitos Humanos

No tocante a Resolução nº 1, de 30 de maio de 2012, que estabelece Diretrizes Nacionais para a Educação em Direitos Humanos, cujo objetivo central é a formação para a vida e para a convivência no exercício cotidiano, consubstanciado como forma de vida e de organização social, política, econômica e cultural, no curso de Jogos Digitais, a inserção dos conhecimentos concernentes à Educação em Direitos Humanos ocorrerá das seguintes formas:

- Pela transversalidade, por meio de temas relacionados aos Direitos Humanos e tratados interdisciplinarmente;
- De maneira mista, ou seja, combinando transversalidade e interdisciplinaridade, nos demais componentes, a exemplo das atividades complementares, de extensão, e de pesquisa, desenvolvidas ao longo do curso;
- Ações institucionais como Seminários e Fóruns de discussão.

6.5 Estrutura Curricular - Código de Acervo Acadêmico 122.1

A estrutura curricular organiza-se de forma a contemplar o eixo de formação previstos nas DCNs e devidamente alinhados ao PPI. Para tal, o seu PPC enfatiza as diferentes áreas do conhecimento permitindo o desenvolvimento do espírito científico e o aprimoramento das relações homem/natureza. Inspira-se nos pilares da educação contemporânea, formando profissionais capazes de: aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a ser e aprender a viver juntos, apostando no efeito multiplicador e transformador de suas práxis.

A organização curricular do Curso Tecnológico em Jogos Digitais apresenta uma proposta de carga-horária total coerente com o que se prevê nos eixos de formação, permitindo a articulação entre teoria e prática, através de metodologias ativas e assim atendendo a todos os pressupostos básicos fundamentados neste projeto pedagógico de objetivos do curso e perfil do egresso, garantindo uma sólida formação para o aluno de Jogos Digitais.

A distribuição dos componentes curriculares levou em consideração o previsto na legislação educacional vigente quanto aos perfis, competências e saberes a serem desenvolvidos e que estão previstos. O encadeamento destes vai nortear a condução do curso orientando coordenação e docentes na estruturação das disciplinas de modo que uma seja sequência da outra. **Para tal, foi estabelecida a carga horária de 2.420 horas e o período de 2,5 anos para integralização do curso.** As Atividades Complementares, que também fazem parte da integralização da carga horária, obedecem ao regulamento da Instituição.

Dessa forma, o currículo é desenvolvido na perspectiva da educação continuada, concebido como uma realidade dinâmica e flexível, propiciando a integração entre teoria e prática, de forma interativa, propiciando o diálogo entre as diferentes ciências e saberes, e promovendo atividades facilitadoras da construção de competências. Proporciona aos seus discentes uma formação generalista, crítica e reflexiva, capacitando-os para a identificação e resolução de problemas através do uso de novas tecnologias, preparando-os para o exercício da cidadania e contribuição não só com o desenvolvimento socioeconômico, ambiental e cultural por meio de práticas pedagógicas inovadoras, essas atividades são realizadas através de aulas práticas, seminários, simulações, estudos de casos e atividades de investigação e extensão além de aplicação de metodologias ativas.

Os saberes do curso de Jogos Digitais, estão organizados em eixos, que buscam desenvolver no aluno as competências requeridas para o exercício da profissão, oferecendo aos discentes a visualização do encadeamento entre os diversos conhecimentos, contribuindo de forma interdisciplinar e dinâmica para a construção de um saber com sólido embasamento e compreensão. Os temas transversais se unem ao processo, consolidando a base para uma

atuação competente e eficaz do futuro profissional em Jogos Digitais. Assim sendo, entendemos que o atual currículo atende de maneira excelente às expectativas mais exigentes, tanto no que tange ao presente como em relação às demandas profissionais do mercado futuro.

Além disso, os laboratórios específicos do curso de Jogos Digitais são espaços de construção do conhecimento sendo estes, utilizados para desenvolvimento de práticas sejam elas simuladas ou reais, de atendimento à comunidade, que abrangem o atendimento de cunho social à comunidade local e que será implementado ao curso ao longo da sua oferta. Tais atividades constituem-se importantes instrumentos na formação do egresso e de relação com a comunidade, possibilitando não só a produção de conhecimento e prestação de serviços, como também a consolidação da necessidade do profissional da área na sociedade, ampliando-se as possibilidades de inserção no mundo do trabalho.

A tabela abaixo apresenta a periodização da estrutura curricular referente ao curso Tecnológico em Jogos Digitais.

1º PERÍODO					
Código	Disciplina	Pré-requisito	Carga Horária		
			Teórica	Prática	Total
H111900	Metodologia Científica		80	00	80
F112461	Fundamentos da Programação		40	40	80
F112470	Desenho Livre		40	40	80
F112488	Cultura e História dos Jogos Digitais		80	00	80
F112496	Fundamentos do Design de Jogos		40	40	80
Total:			280	120	400

2º PERÍODO					
Código	Disciplina	Pré-requisito	Carga Horária		
			Teórica	Prática	Total
F112500	Construção de Roteiros e Worldbuilding		40	40	80
F112518	Ilustração	F112470	40	40	80
F112534	Programação Aplicada a Jogos Digitais	F112461	00	80	80
F112542	Design de Interface Aplicada a Jogos		00	80	80
H113341	Fundamentos Antropológicos e Sociológicos		80	00	80
F112526	Startups, Incubadora e Negócios		80	00	80
Total:			240	240	480

3º PERÍODO					
Código	Disciplina	Pré-requisito	Carga Horária		
			Teórica	Prática	Total
F112550	Game Design		00	80	80
F112569	Desenvolvimento de Jogos em Rede	F112534	00	80	80
F112577	Princípios da Animação e Modelagem 2D		40	40	80
F112585	Laboratório de Jogos I – Jogos Puzzle	F112534	40	120	160
H121956	Criatividade e Inovação		80	00	80
Total:			160	320	480

4º PERÍODO					
Código	Disciplina	Pré-requisito	Carga Horária		
			Teórica	Prática	Total
F112615	Engenharia do Som		40	40	80
F112593	Realidade Virtual e Inteligência Artificial	F112569	00	80	80
F112607	Modelagem e Animação 3D	F112577	40	40	80
H122537	Empreendedorismo		80	00	80
F112623	Laboratório de Jogos II – Jogos 2D	F112577 F112534	40	120	160
Total:			200	280	480

5º PERÍODO					
Código	Disciplina	Pré-requisito	Carga Horária		
			Teórica	Prática	Total
F112658	Tópicos Especiais no Desenvolvimento de jogos		00	80	80
F112631	Marketing Aplicado aos Jogos Digitais		80	00	80
F112640	Laboratório de Jogos III – Jogos 3D	F112607 F112534	00	160	160
F112666	Design e Desenvolvimento de Games Multiplataformas		00	80	80
	Optativas		04	0	80
Total:			160	320	480

OPTATIVA					
Código	Disciplina	Pré-requisito	Carga Horária		C.H. Total
			Teórica	Prática	
H113457	Libras		04	00	80
H119315	História e Cultura Afro-Brasileira e Africana		04	00	80

H118815	Relações Étnicos-Raciais		04	00	80
H112558	Meio Ambiente e Sociedade		04	00	80

QUADRO RESUMO DO TOTAL GERAL DE CRÉDITOS E CARGA HORÁRIA DO CURSO

Créditos Totais + ATCs	CH Teórica em Horas/aula	CH Prática em Horas/aula (50')	Atividades Complementares	Laboratório de Jogos I, II e III	Carga Horária disciplina Semipresenciais	CH Total em Horas/Aula
	640	800	100	480	400	2.420
121	CH Teórica em Horas (60')	Carga Horária Prática em Horas (60')	Atividades Complementares (em Horas) (60')	Estágio Supervisionado em Horas (60')	Carga Horária disciplina Semipresenciais/ em Horas (60')	CH do Curso em Horas
	533	666	100	480	400	2.179

6.5.1 Eixos Estruturantes de Ensino (PPI)

No curso de Jogos Digitais da Unit, são adotados os princípios da interdisciplinaridade e da flexibilidade na formação profissional por meio de componentes curriculares, cujas unidades programáticas contemplam a formação geral, a formação específica (básica e própria da profissão) e a formação complementar. Estas, por sua vez coadunam-se ao Projeto Pedagógico Institucional – PPI, que objetiva sistematizar a complementaridade dos conteúdos, saberes, ações e competências verticalmente, em grupos de unidades programáticas e/ou disciplinas que guardam certa proximidade quanto às finalidades específicas da formação.

Nessa perspectiva, as competências estabelecidas ao longo de todo o curso, norteiam as disciplinas ou campos do saber consonante com a missão da Unit, o objetivo do curso e o perfil profissiográfico do egresso.

6.6 Eixo de Fenômenos e Processos Básicos (PPI)

O eixo congrega conhecimentos e conteúdos associados à origem do campo de saber ao qual está situado o curso, ao mesmo tempo em que fornece os subsídios necessários para a introdução do aluno naquele campo ou área de conhecimento.

Esse eixo contempla a **Formação Geral e Básica**, voltado a capacitar o estudante a entender a sociedade na qual está inserido; fornecer subsídios teóricos acerca de conhecimentos filosóficos, sociológicos e antropológicos, com vistas à formação de um profissional cidadão, crítico e reflexivo.

6.7 Eixo de Formação Específica (PPI)

Aglutina as unidades programáticas que abordam os conhecimentos, saberes, técnicas e instrumentos próprios do campo do saber e/ou de atuação profissional. Neste eixo encontram-se as disciplinas de Formação Específica que permite ao estudante o desenvolvimento do conhecimento teórico e do domínio tecnológico de um determinado campo de atuação profissional, requerendo o conhecimento, o saber fazer de determinada profissão. Fazem parte desse eixo as disciplinas específicas da área de formação em Jogos Digitais: Fundamentos de Programação, Desenho Livre, Cultura e História dos Jogos Digitais,

Fundamentos do Design de Jogos, Construção de Roteiros e Worldbuilding Ilustração, Startups, Incubadoras e Negócios, Programação Aplicada a Jogos Digitais, Design de Interface Aplicada a Jogos, Game Design, Desenvolvimento de Jogos em Rede, Princípios da Animação e Modelagem 2D, Laboratório De Jogos I - Jogos Puzzle, Realidade Virtual e Inteligência Artificial Modelagem e Animação 3D, Engenharia do Som, Laboratórios de Jogos II - JOGOS 2D, Marketing Aplicado aos Jogos Digitais, Laboratório de Jogos III - Jogos 3D, Tópicos Especiais no Desenvolvimento de Jogos, Design e Desenvolvimento de Games Multiplataformas.

6.8 Eixo de Práticas de Pesquisa e Extensão (PPI)

Congrega unidades de aprendizagens dirigidas para a apreensão de metodologias associadas à investigação do cotidiano e à iniciação científica. Faz parte desse eixo as disciplinas: Laboratórios de Jogos I, II, III e atividades de investigação presentes nas disciplinas do curso.

6.9 Eixo de Práticas Profissionais (PPI)

Aglutina as unidades programáticas que abordam a aplicação dos conhecimentos, saberes, técnicas e instrumentos próprios da sua área de formação, e está voltado para o exercício e a inserção do estudante em diferentes contextos profissionais, institucionais, sociais e multiprofissionais inerentes a sua área ou campo de atuação, com o intuito de promover a aquisição prática de habilidades e competências específicas do exercício profissional em questão.

6.10 Eixo de Formação Complementar

É constituído por um conjunto de horas disponíveis para incluir, a qualquer tempo, os avanços conceituais e tecnológicos da área de formação profissional e atenderá a flexibilidade do currículo. Esse processo é desenvolvido por meio de práticas extensionistas de estudos independentes, consubstanciado na participação dos estudantes em congressos, seminários, monitoria, iniciação científica, estágios extracurriculares, projetos de pesquisa, dentre outros.

Finalmente, além dos componentes curriculares obrigatórios (disciplinas, atividades complementares e estágio supervisionado), são ofertadas disciplinas optativas, atendendo a parte flexível do currículo, com o objetivo de possibilitar ao estudante selecionar disciplinas que atendam seus interesses e seus ampliem os conhecimentos, contribuindo para o desenvolvimento de sua autonomia.

6.11 Temas Transversais

Conforme preconizado no PPI da Universidade Tiradentes, os temas transversais ampliam a ação educativa, adequando-se aos novos processos exigidos pelos paradigmas atuais e as novas exigências da sociedade pós-industrial, do conhecimento, dos serviços e da informação, visando promover a formação de cidadãos conscientes do seu papel no seio da sociedade multicultural e pluriétnica do Brasil. Os temas transversais são temas ou assuntos que ultrapassam a abrangência dos conteúdos programáticos formalmente constituídos, abordando questões de ordem ética, política e pedagógica que transpassam as ações universitárias. Assim, visando acompanhar as mudanças que ocorrem no mundo, tornou-se necessário o desenvolvimento de temáticas de interesse da coletividade, extrapolando, a abrangência dos conteúdos programáticos das disciplinas.

Desse modo, por meio da transversalidade são abordadas questões de interesse comum da coletividade como: meio ambiente, desenvolvimento sustentável, preservação cultural e diversidade, desigualdade e inclusão social, metas individuais versus metas coletivas, competitividade versus solidariedade, empreendedorismo, ética corporativista versus ética centrada na pessoa, dignidade da pessoa humana, cidadania, pluralidade cultural, justiça restaurativa, liberdade, democracia, desenvolvimento, solução pacífica dos conflitos e o combate à violência, questões de gênero e etnia, miséria e fome, buscando uma formação humanista e cidadã dos discentes, voltada para a missão institucional que visualiza a educação como um todo.

Os temas transversais para o curso de Jogos Digitais consideram os seguintes aspectos:

- Propositura a partir de discussões fundamentadas no corpo docente envolvido em cada ação;
- Clara associação com demandas sociais e institucionais nos âmbitos nacional, regional

- Identificação de temas atuais e complementares às políticas públicas de relevância social (inclusão, ampliação da cidadania, políticas afirmativas, formação ética, ecologia, direitos humanos e desenvolvimento, dentre outros).

Além dessas questões, em conformidade com as legislações vigentes, o curso de Jogos Digitais fundamenta-se na premissa de que o discente deve estar consciente do seu papel profissional e de sua responsabilidade social, assim, encontram-se incluídas nos conteúdos das diversas disciplinas do currículo do curso, temáticas que envolvem competências, atitudes e valores, atividades e ações voltadas para questões relativas às relações étnico-raciais com vistas ao respeito à diversidade cultural. O curso propiciará aos alunos através das disciplinas História e Cultura Afro-brasileira e Indígena, Relações étnico-raciais e Fundamentos Antropológicos e Sociológicos, a análise e reflexão acerca de questões que envolvem a formação histórica e cultural do povo brasileiro e a diversidade étnica, oportunizando aos discentes a participação em debates e Seminários que apresentem a temática sobre a diversidade do nosso povo e também através de ações desenvolvidas pela Instituição, contemplando palestras, campanhas e atividades de extensão.

Também serão integrados de modo transversal, conteúdos que envolvam questões, referentes às Políticas de Educação Ambiental, Ética, Direitos Humanos, questões de Gênero e Etnia, Literatura e Linguagem e outras que desenvolvem com os discentes, Projetos e ações visando o aprofundamento dos conhecimentos, o debate e a conscientização de alunos e sociedade sobre os temas. A UNIT por sua vez, visando incorporar a dimensão socioambiental nas ações da instituição e orientar a conduta de alunos e funcionários, em prol do desenvolvimento sustentável, mantém o Programa Conduta Consciente, que é permanente e envolve a temática Ambiental.

Nesse contexto, conforme preconizado no Projeto Pedagógico Institucional - PPI, no curso de Jogos Digitais os temas transversais ampliarão a ação educativa, adequando-se aos novos processos exigidos pelos paradigmas atuais, às exigências da sociedade pós-industrial, do conhecimento, dos serviços e da informação, visando promover a educação de cidadãos conscientes do seu papel no seio da sociedade multicultural e pluriétnica do Brasil.

Diante do exposto, há no curso uma preocupação com a formação de ordem ética, política e pedagógica que transpassa as ações de sala de aula.

6.12 Atividades Complementares

As Atividades Complementares são componentes curriculares enriquecedores e implementadores do perfil do formando, possibilitam interação teoria e prática e o incentivo à construção de conhecimentos, consubstanciando a flexibilização curricular e a interdisciplinaridade por meio da formação complementar do estudante. pesquisa, favorecendo ainda a flexibilização e formação complementar do aluno.

Tais características propiciam a atualização constante do aluno, a criação do espírito crítico que o conduz a uma maior busca pelo saber na graduação, ampliando suas práticas profissionais possibilitando a articulação ensino/pesquisa/extensão. Deste modo a Universidade Tiradentes entende que as atividades complementares fortalecem a formação do profissional em Jogos Digitais, permitindo aos alunos trocas importantes, tanto no âmbito acadêmico quanto no aspecto profissional.

Os discentes do curso serão constantemente estimulados a participar das atividades e sua efetivação ocorrerá através de participação em eventos; monitoria; atividades acadêmicas a distância; iniciação a pesquisa, vivência profissional complementar; workshops, congressos, seminários, mesas redondas, trabalhos orientados de campo; desenvolvimento de artigos científicos; dentre outras. Além das atividades a serem propiciadas pela coordenação do curso e pela Instituição, os alunos serão também incentivados a participarem de atividades fora do ambiente acadêmico, incluindo a prática de estudos, atividades independentes e transversais de interesse da formação do profissional.

As Atividades Complementares possuem a característica de serem atemporais, respeitando o tempo de cada aluno, mantendo coerência com a proposta curricular institucional. Então, podem ser desenvolvidas ao longo dos semestres, devendo estar contempladas até o final do curso de graduação, sendo suas normas determinadas pela Instituição. Destaca-se que para integralização das horas destinadas às atividades complementares, será levado em consideração o percentual de semipresencialidade, previsto e implementado no curso, não sendo permitido ultrapassar o limite de 40% da sua carga horária total.

Ciente de que o conhecimento é construído em diferentes e variados cenários, e conforme Art. 4º do Regulamento das Atividades Complementares da Universidade Tiradentes, serão consideradas Atividades Complementares as atividades, descritas abaixo:

- I. Monitorias (voluntária ou remunerada);
- II. Disciplinas cursadas fora do âmbito da estrutura curricular do curso;

- III. Estágios Extracurriculares;
- IV. Iniciação Científica;
- V. Participação em congressos, seminários, simpósios, jornadas, cursos, minicursos, feiras científicas, etc.;
- VI. Publicação de trabalho científico em eventos de âmbito nacional, regional ou internacional;
- VII. Elaboração de trabalho científico (autoria ou coautoria) apresentado em eventos de âmbito regional, nacional ou internacional;
- VIII. Publicação de artigo científico completo (artigo publicado ou aceite final da publicação) em periódico especializado;
- IX. Visitas técnicas fora do âmbito curricular;
- X. Artigo em periódico.
- XI. Autoria ou coautoria de livro ou de capítulo de livro;
- XII. Participação na organização de eventos científicos;
- XIII. Participação em programas de extensão promovidos ou não pela UNIT;
- XIV. Participação em cursos de extensão e similares patrocinados ou não pela UNIT;
- XV. Participação em jogos esportivos de representação estudantil;
- XVI. Prestação de serviços e atividades comunitárias, através de entidade beneficente ou organização não governamental, legalmente instituída, com a anuência da Coordenação do Curso e devidamente comprovada, exceto o serviço e atividades obrigatórias do Tribunal do Júri, na condição de Jurado, que serão pontuadas na forma da Tabela Anexa;
- XVII. Participação em palestra ou debate de mesas redondas e similares;
- XVIII. Participação em Fóruns de Desenvolvimento Regionais promovidos ou não pela UNIT;
- XIX. Participação em Grupos de estudos e pesquisa da Universidade, vinculados à graduação e pós-graduação.

Para reconhecimento e validação das atividades, o aluno deverá comprovar por meio de certificados de valor reconhecido, a sua atividade complementar junto ao grupo de responsabilidade técnica e coordenação do curso, conforme quadro apresentado em regulamento específico.

A carga horária das Atividades Complementares para o curso de Jogos Digitais será de 100 (cem) horas, obedecendo aos critérios estabelecidos no Regulamento de Atividades Complementares e o seu cumprimento é obrigatório para a integralização do currículo.

6.13 Integração Ensino/Pesquisa/Extensão/Núcleo de Pesquisa e Geradores de Extensão

Os Núcleos de Pesquisa e Geradores de Extensão são apresentados institucionalmente e convergem para a consecução da missão da Universidade e de seus princípios, gerando os respectivos produtos de interação de ensino – uma vez que são desenvolvidos no âmbito das disciplinas de forma complementar; de pesquisa – na medida em que promove a aquisição de competências inerentes ao ato investigativo no processo de ensino, identificando a necessidade de geração de novos conhecimentos; e de extensão – que possibilita a associação direta dos conteúdos e metodologias desenvolvidas no ensino e nas práticas investigativas com as ações de interação e intervenção social.

Na Universidade Tiradentes a articulação entre ensino, pesquisa e extensão, é concebida como princípio institucional e pedagógico indispensáveis para a formação profissional. O desenvolvimento das atividades acadêmicas associadas tem por objetivo possibilitar ao estudante os meios adequados para ampliar os conhecimentos indispensáveis à sua formação, além de despertar e fomentar suas habilidades e aptidões para a produção de cultura.

Nessa direção, incentiva o corpo docente a desenvolver práticas pedagógicas interdisciplinares e extraclases, que não se restrinjam ao âmbito da sala de aula e a exposições teóricas. Além disso, a integração dos princípios articuladores das funções universitárias tem como referência a pesquisa como ação educativa, consubstanciada na prática pedagógica por meio da metodologia de ensino pautada na concepção de “aprender a aprender”, objetivando assegurar a autonomia intelectual do aluno.

De acordo com o Projeto Pedagógico (PPI) a pesquisa deve acontecer no cotidiano, considerando o conjunto de atividades acadêmicas orientadas para a ampliação e manutenção do espírito de pesquisa, cuja articulação com o ensino e extensão ocorre a partir de núcleos de pesquisa, que são similares aos núcleos geradores de extensão. Constituem os Núcleos de Pesquisa e Geradores de Extensão e suas respectivas áreas de abrangência:

I – Desenvolvimento Tecnológico Regional:

- ✓ Uso e Transformação de Recursos Minerais e Agrícolas.
- ✓ Otimização de Processos e Produtos.
- ✓ Tecnologias Promotoras de Desenvolvimento.

II – Saúde e Ambiente:

- ✓ Educação e Promoção de Saúde.
- ✓ Enfermidades e Agravos de Impacto Regional.
- ✓ Desenvolvimento e Otimização de Processos/Produtos e Sistemas em Saúde.

III – Desenvolvimento Socioeconômico, Gestão e Cidadania:

- ✓ Desenvolvimento Sustentável e Políticas Públicas.
- ✓ Políticas de Gestão/Finanças e Tecnologias Empresariais.
- ✓ Direito e Responsabilidade Social.

IV – Educação, Comunicação e Cultura:

- ✓ Educação e Comunicação.
- ✓ Sociedade e Cidadania.
- ✓ Linguagens/ Comunicação e Cultura.

Ressalta-se que os núcleos acima convergem para a consecução da missão institucional e para a articulação do ensino, pesquisa e extensão no âmbito dos cursos e programas da IES, não restringindo, todavia, outras iniciativas de incremento das ações de ensino, pesquisa e de extensão possíveis por meio de outros mecanismos (projetos de ensino continuado, extensão e pesquisa fomentadas por políticas específicas propostas pelos órgãos da Instituição – Fóruns de Desenvolvimento Regional, Programas de Iniciação Científica, constituição de grupos de pesquisa, entre outros), sendo, porém, preservados os núcleos de interesse institucionais citados. Assim, as iniciativas de extensão e de pesquisa (também de iniciação científica e/ou de práticas investigativas) devem estar associadas, declaradamente, a um dos Núcleos Geradores.

Entre as atividades desenvolvidas no curso, com foco voltado também para extensão na Universidade Tiradentes, destacam-se:

SEMPEAQ - Semana de Pesquisa da UNIT: maior evento acadêmico - científico da UNIT, realizado anualmente, pela Pro-reitoria de Pesquisa e Extensão, tem como objetivo a integração professor/aluno, através da divulgação dos trabalhos acadêmicos, promovendo assim o incentivo à pesquisa.

SEMEX – Semana de extensão da UNIT: Evento vinculado a Coordenação de Extensão, objetiva difundir no meio acadêmico as ações de extensão desenvolvidas no âmbito da Universidade.

CADERNOS DE GRADUAÇÃO: tem como finalidade publicar os principais trabalhos acadêmicos desenvolvidos pelos alunos da UNIT.

6.14 Programas/Projetos/Atividades da Iniciação Científica

A Iniciação Científica é um instrumento que possibilita levar os estudantes, desde cedo, ao contato dos alunos de jogos com a atividade científica e engajá-los na pesquisa. Nessa perspectiva propicia apoio teórico e metodológico para realização de projeto de pesquisa e um canal adequado para a formação de uma nova mentalidade de ensino aprendizagem.

Com a finalidade de incentivar a pesquisa, a instituição oferece regularmente bolsas de iniciação científica, como parte do processo participativo do aluno nas atividades regulares de ensino e pesquisa. Nessa perspectiva, foi implantado o Programa de Bolsas de Iniciação Científica da Universidade Tiradentes - PROBIC-UNIT, do qual participam professores e estudantes da instituição.

As bolsas de iniciação científica foram implantadas inicialmente através de um programa mantido com recursos próprios e organizado através de critérios e normas que se pautaram pela transparência e acuidade, através de Editais amplamente divulgados na Instituição A Universidade Tiradentes conta ainda com bolsas do Programa de Bolsa de Iniciação Científica - PIBIC e Programa de Bolsa de Iniciação Científica Júnior – PIBICJ, do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico CNPq.

O Instituto de Tecnologia e Pesquisa (ITP) oferece oportunidade ao aluno de ingressar na pesquisa se engajando em projetos de pesquisas dos professores e pesquisadores do ITP como estagiários ou bolsistas, remunerados ou não. Criado em 1998 em resposta às demandas por estrutura apropriada ao desenvolvimento da Ciência e da Tecnologia em Sergipe e na Região Nordeste, o Instituto de Tecnologia e Pesquisa (ITP) surgiu como fruto do processo de amadurecimento regional face à formação e chegada de pesquisadores altamente produtivos atraídos, em especial, pela consolidação local do Grupo Tiradentes. Ao longo de dezenove anos de existência o ITP tem aprimorado a atuação em pesquisa, desenvolvimento e inovação.

O ITP é coordenado por um CEO e três gestores executivos, todos com ampla experiência nas áreas de gestão, ciência e tecnologia. Durante este tempo, o Instituto conta com mais de 400 projetos aprovados por diferentes instituições conceituadas de fomento à pesquisa e à inovação no País, totalizando mais de R\$74 milhões em recursos angariados. Tais verbas são investidas na aquisição de equipamentos e insumos para o desenvolvimento das pesquisas, e também na formação de recursos humanos através de suporte às atividades de Iniciação

Científica e Pós-Graduação das instituições de ensino locais, oferecendo acesso a cerca de 360 alunos por semestre.

Composto por 19 laboratórios de pesquisa (nas unidades Sergipe e Alagoas) e dois de prestação de serviços, o ITP possui 61 pesquisadores – sendo que 34% deles são bolsistas do CNPq - e caminha cada vez mais rumo à internacionalização das atividades desenvolvidas, crescimento reconhecido pelo número de parcerias feitas com instituições de pesquisa fora do Brasil, sendo contabilizadas 16 até o momento.

Dentre as instituições parceiras estão Harvard e MIT nos EUA; Universidade Nova de Lisboa, Instituto Superior Agrônomo e a Universidade de Aveiro, em Portugal; as universidades Complutense de Madri, Barcelona e Alicante, na Espanha; Universidade de Lyon, na França; a Universidade Técnica de Praga, na República Tcheca; Universidade Autônoma do México e a Universidade Técnica de Viena, na Áustria. No país, a quantidade de parcerias é ainda maior e já somam 37, com Universidades conceituadas. Com uma infraestrutura tecnológica de ponta, o ITP possui em alguns laboratórios equipamentos únicos no Nordeste, a exemplo do aparelho de cromatografia GCxGC-MS (Quatro Polos Massa), instalado no Laboratório de Síntese de Materiais e Cromatografia (LSINCROM), e que está possibilitando a criação do primeiro Centro de Excelência em Cromatografia na região Nordeste. A busca pela excelência levou o ITP a criar a própria Política da Qualidade, que resultou na certificação, junto ao INMETRO, do Laboratório de Estudos Ambientais (LEA), que é exclusivo para a prestação de serviços e segue a norma NBR-ISO/IEC 17025:2005, que garante a qualidade dos ensaios laboratoriais realizados pelo LEA. Dentre o escopo de serviços do Laboratório de Estudos Ambientais estão a análise de efluentes sanitários, industriais e caixas separadoras de água e óleo (NRT - Conama 430/2011); análise de água salina, salobra, doce e pluvial (NRT - Conama 357) e análise de solos (NRT - Conama 420/2009).

Além desses programas, financiados por agências externas de fomento à pesquisa e/ou projetos contratados diretamente por empresas, a instituição disponibiliza o PROVIC - Programa Voluntário de Iniciação Científica da UNIT, quando o mérito científico já foi avaliado pelos respectivos comitês “ad hoc” e não há concessão de bolsa ao aluno vinculado ao projeto.

Os alunos do curso de Jogos Digitais são estimulados a produzir trabalhos acadêmicos e científicos, cuja divulgação pode ocorrer através dos seguintes meios:

- SEMPESQ (Semana de Pesquisa da UNIT): realizada anualmente, tem como objetivo divulgar os trabalhos acadêmicos, promovendo assim o incentivo à pesquisa;
- Prêmio Universitário de Monografia da UNIT: é um projeto criado pela PróReitoria de Pós-Graduação, Pesquisa e Extensão e destina-se a todos os alunos regularmente matriculados sobre a orientação de um professor da instituição;
- Revista Interfaces: tem como finalidade à divulgação dos trabalhos científicos provenientes de todos os cursos da Universidade Tiradentes e de outras instituições;
- Biblioteca Sede: os trabalhos desenvolvidos (monografias, relatórios técnicos científicos, entre outros) são catalogados, selecionados e incluídos no acervo da Biblioteca Sede para consulta pela comunidade acadêmica;
- Portal da Universidade: a produção acadêmica do corpo docente e discente pode ser divulgada nas páginas dos respectivos Cursos;
- Cadernos de Graduação: são publicados os artigos desenvolvidos pelos alunos.

O Programa de Iniciação Científica é administrado pela Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa e Extensão, na figura do Coordenador de Pesquisa e Iniciação Científica. Encarando a Universidade como uma agência produtora de conhecimento e responsável por torná-lo acessível, a UNIT tem de um lado incentivado a publicação pelos professores e pesquisadores dos trabalhos por eles realizados e de outro, apoiado a participação dos docentes em eventos científicos através do seu Programa de Capacitação e Qualificação Docente, bem como a realização de diferentes eventos.

O curso de Jogos Digitais é direcionado para cumprir sua missão dentro do campo da pesquisa, permitindo aos alunos o pleno desenvolvimento de suas atividades acadêmicas. Os professores integrantes do Núcleo (NPGD) e da Graduação, orientam os alunos no desenvolvimento dos seus Projetos de Pesquisa.

6.15 Interação Teoria e Prática Princípios e Orientações das Práticas Pedagógicas

As ações de ensino (em diversas modalidades e níveis), de pesquisa (em suas diversas instâncias institucionais) e de extensão, estão direcionadas ao atendimento de concepções definidas na missão institucional e princípios gerais do Projeto Pedagógico Institucional (PPI) e contribuem para a operacionalização de tais elementos, constituindo referencial didático pedagógico para o curso.

As práticas didáticas privilegiam o aprimoramento e aplicação de habilidades e competências claramente identificadas, caracterizadas pelo exercício de ações que possibilitam e estimulam a aplicação dos saberes, conhecimentos, conteúdos e técnicas para intervenção na realidade profissional e social, na resolução de problemas e nos encaminhamentos criativos demandados por fatores específicos, tais como:

- Tomada de decisão;
- Enfrentamento e resolução de problemas;
- Pensamento crítico e criativo;
- Domínio de linguagem;
- Construção de argumentações técnicas;
- Autonomia nas ações e intervenções;
- Trabalho em equipe;
- Contextualização de entendimentos e encaminhamentos e
- Relação Competências/Conteúdos.

Conforme preconizado no PPI/UNIT, a aquisição de habilidades e competências são fundamentadas em conteúdos consagrados e essenciais para o entendimento conceitual da área de conhecimento ou atuação, e efetiva-se por meio de:

- **Interdisciplinaridade** – operacionalizada por meio da complementaridade de conceitos e intervenções entre as unidades programáticas de um mesmo campo do saber e entre diferentes campos, dialeticamente provocada através de conteúdos e práticas que possibilitem a diminuição da fragmentação do conhecimento e saberes, em prol de um conhecimento relacional e aplicado à realidade profissional e social.

- **Transversalidade** – temas de interesse comum da coletividade, comprometidos com a missão institucional, com a educação e com o Projeto Pedagógico Institucional (PPI), operacionalizado nas diversas disciplinas que compõem o curso.

- **Abordagem Dialética em Disciplinas e Ações** – integração entre conceitos teórico-metodológicos e práticos, análise reflexiva das contradições eminentes da realidade com incremento de estudos de casos, simulações, debates em sala sobre questões do cotidiano etc.

- **Fomento à Progressiva Autonomia do Aluno** – implantação de práticas didáticas e pedagógicas que promovam a autonomia crescente do aluno no transcorrer de sua formação, por meio de métodos de estudos dirigidos, desenvolvimento de pesquisas, intervenções técnicas com orientação/acompanhamento, etc.

- **Promoção de Eventos** – intensificação de atividades extraclasse no âmbito das disciplinas, das unidades programáticas do curso ou da Instituição no que diz respeito à promoção de eventos científicos e acadêmicos, de extensão e de socialização dos saberes, de sorte a possibilitar a autonomia e diversidade de metodologias educacionais e de informação/análise da realidade profissional.

- **Orientação para a Aprecensão de Metodologias** – as ações de aulas e/ou de formação possibilitam aos alunos a aquisição de competências no sentido da utilização de metodologias adequadas para a busca de informações e/ou desenvolvimento de formas de atuação, utilizando-se de métodos consagrados pela ciência, bem como outros disponibilizados pela tecnologia e pelo processo criativo.

- **Utilização de Práticas Ativas/Ênfase na Aprendizagem** – desenvolvimento de atividades em que os alunos participem ativamente de desenvolvimento/construção de projetos, definição de estratégias de intervenções, execução de tarefas supervisionadas, avaliação de procedimentos e resultados e análises de contextos. A ênfase especial é dada ao processo de aprendizagem possibilitado pela participação efetiva do aluno na construção de saberes úteis, evitando-se o simples processo de transmissão de conhecimento emitido por docente.

- **Utilização de Recursos Tecnológicos Atuais** – qualificação dos agentes universitários (docente, discente e pessoal técnico-administrativo) para utilização de recursos tecnológicos disponíveis na área e/ou campo de atuação.

- **Concepção do Erro Como Etapa do Processo** – nas avaliações precedidas, os erros eventualmente verificados são identificados e apontados pelo docente para serem corrigidos pelos discentes, de forma a contribuir com a sua aprendizagem.

- **Respeito às Características Individuais** – insistente orientação no sentido de prevalecer o respeito às diferenças: culturais, afetivas e cognitivas presentes nas relações.

Considerando os preceitos acima definidos, o curso Tecnológico em Jogos Digitais, através de seus componentes curriculares e ações acadêmicas, objetiva a formação de um profissional apto a atuar no mundo do trabalho como agente crítico e transformador. Para tanto, os professores são incentivados a desenvolver no discente, espírito crítico em relação aos conhecimentos, para que esses vivenciem a sua aplicabilidade no contexto social em que estão inseridos.

O curso de Jogos Digitais da UNIT, por meio de princípios e orientações quanto às práticas pedagógicas, priorizará a relação teórico-prática, contribuindo de forma substancial para a formação de profissionais capazes de atender o mercado de trabalho com bases sólidas e

de acordo com as legislações vigentes no país em consonância com as Diretrizes Curriculares, garantindo o ensino com conteúdo essenciais relacionados ao processo de formação do indivíduo, família e comunidade.

6.15.1 Estágio Supervisionado Extracurricular

O Estágio Supervisionado Extracurricular não obrigatório, destinado a alunos regularmente matriculados no Curso de Jogos Digitais da UNIT, tem sua base legal na Lei 11.788 de 25 de setembro de 2008, § 2º do Art. 2º, que define estágio não obrigatório como “aquele desenvolvido como atividade opcional, acrescida à carga horária regular e obrigatória”.

A caracterização e a definição do estágio em tela requerem obrigatoriamente a existência de um contrato entre a UNIT e pessoas jurídicas de direito público ou privado, co-participantes do Estágio Supervisionado não obrigatório, em que devem estar acordadas todas as condições, dentre as quais: matrícula, frequência regular do educando, compatibilidade entre as atividades desenvolvidas no estágio e aquelas previstas no termo de compromisso e acompanhamento da instituição e da parte concedente.

A validação desse respectivo estágio como atividade complementar será norteadada pelos procedimentos e normas previstas na Portaria Institucional que estabelece as diretrizes acerca das Atividades Complementares.

Para facilitar não só o estágio, mas também a inserção no mercado de trabalho, a Instituição mantém de forma gratuita, um serviço destinado aos alunos e egressos da UNIT, que buscam colocação ou recolocação no mercado de trabalho e também às empresas parceiras que buscam profissionais para seus quadros.

O Unit Carreiras é um espaço voltado para os alunos da graduação, pós-graduação e egressos da UNIT com foco na capacitação profissional, no gerenciamento e divulgação de oportunidades profissionais e de estágios, na orientação individual ao plano de carreira e na interação social por meio das redes sociais. Os alunos do curso de Jogos Digitais possuem acesso direto ao Carreiras pelo Portal do Fale Conosco, dentro do AVA.

Sempre atuando de forma estratégica, o UNIT Carreiras disponibiliza vagas de empregos e estágios, por meio de parcerias com renomadas empresas de dentro e fora do Estado, além de oferecer diversos serviços visando a capacitação profissional.

6.15.2 Das Práticas de Extensão

O curso de Jogos Digitais da UNIT, por meio de princípios e orientações quanto às práticas pedagógicas, priorizará a relação teórico-prática, contribuindo de forma substancial para a formação de profissionais capazes de atender o mercado de trabalho com bases sólidas e de acordo com as legislações vigentes no país em consonância com as Diretrizes Curriculares, garantindo o ensino com conteúdo essenciais relacionados ao processo de formação do indivíduo, família e comunidade.

A Universidade é um lugar de produção e de socialização do saber. Os três pilares da Universidade: o ensino em seus diferentes níveis, a pesquisa, e a extensão, devem ser identificados como indissociáveis e interdependentes. Da mesma forma que o ensino está presente na formação do pesquisador e nas atividades extensionistas da IES, a pesquisa identifica na extensão e no próprio ensino, áreas necessárias e extensas para a investigação. Tais atividades possibilitam novas dimensões do processo formativo aproximando os estudantes da realidade local e regional da área de abrangência da Universidade e alimentando os projetos de pesquisa e construção de novos conhecimentos. A extensão concebida desta forma ultrapassa a condição de uma ação assistencialista e assume a característica de partícipe no processo formador.

A necessária indissociabilidade entre Ensino, Pesquisa, e Extensão, é um princípio fundamental deste Projeto Pedagógico. Estamos certos de que a participação do estudante na produção do conhecimento através do desenvolvimento de projetos de pesquisa e/ou extensão, provoca a expressão de uma atitude investigativa e crítica, comportamentos essenciais para a ocorrência do aprendizado significativo. As aulas são teóricas e práticas o que motiva o discente a aplicar o conteúdo ministrado em sala de aula concomitante com o laboratorial, levando em consideração as problematizações abordadas na teoria e solucionadas na prática.

6.16 Sistemas de Avaliação

6.16.1 Procedimentos e acompanhamento dos processos de avaliação de ensino e aprendizagem

Consonante aos princípios defendidos na prática acadêmica, a sistemática de avaliação do processo ensino/aprendizagem concebida pela Unit, no curso de Jogos Digitais resguarda a

contextualização para estimular o desenvolvimento de competências, através de metodologias de intervenção.

A avaliação não é utilizada para punir ou premiar o aluno, ela é um instrumento que verifica a intensidade ou nível de aprendizagem, permitindo ao docente planejar intervenções pedagógicas que possibilitem a superação de dificuldades e os desvios observados. Neste processo, valoriza-se a autonomia, a participação e o desenvolvimento de competências focadas no aprendizado previstos no planejamento das disciplinas. Avaliar, neste Projeto Pedagógico do Curso, não significa verificar a classificação dos estudantes e sim verificar a produção de conhecimentos, a redefinição pessoal, o posicionamento e a postura do educando frente às relações entre conhecimento existente nesta determinada área de estudo e a realidade sócio educacional em desenvolvimento. A avaliação deve estar voltada para as competências, traduzidas no desempenho, deixando de ser pontual, punitiva e discriminatória, orientada à esfera da cognição e memorização; para transformar-se num instrumento de acompanhamento de todo o processo ensino-aprendizagem, como forma de garantir o desenvolvimento das competências necessárias à formação profissional.

As avaliações são efetuadas durante as unidades programáticas de cada período letivo conforme calendário acadêmico. A composição é expressa em notas, abrangendo Prova Contextualizada, que aborda os conteúdos ministrados, verificada por meio de exame aplicado e Medida de Eficiência, obtida através da verificação processual do rendimento (individual ou em grupo) de investigação (pesquisa, iniciação científica), de extensão, trabalhos de campo, seminários, resenhas debates, etc. Excepcionalmente, poderão ser adotadas estratégias virtuais de avaliação, desde que estejam alinhados aos objetivos de aprendizagem e primem pela integralização das competências previstas no componente curricular, observando-se os critérios estabelecidos pelo PPC (Projeto Pedagógico do Curso).

O sistema de avaliação adotado pelo curso de Jogos Digitais obedece aos princípios norteadores do PPI, tais como: a quantidade de avaliações, suas modalidades, média para aprovação, número de provas, entre outros. Nessa direção, são adotados os procedimentos que objetivam verificar a aprendizagem através de instrumentos que estejam em sintonia com técnicas e metodologias de intervenção profissional, além de buscar mecanismos de superação de desvios, explicitadas as premissas iniciais sobre a avaliação do processo ensino/aprendizagem. Entre os diferentes meios de avaliação que poderão ser utilizados no processo de ensino-aprendizagem podemos citar:

- **AVALIAÇÃO OBJETIVA (MÚLTIPLA ESCOLHA):** Possibilita maior cobertura dos assuntos ministrados em aula, satisfazendo ao mesmo tempo o critério da objetividade e permitindo que examinadores independentes e qualificados cheguem a resultados idênticos. Entretanto, as questões de múltipla escolha não podem ultrapassar 20% do total da avaliação.
- **AVALIAÇÃO CONTEXTUALIZADA:** Possibilita ao estudante a formulação de respostas de maneira livre, facilitando a crítica, correlação de ideias, síntese ou análise do tema discutido. Permite, ainda, a avaliação da amplitude do conhecimento, lógica dos processos mentais, organização, capacidade de síntese, racionalização de ideias e clareza de expressão.
- **SEMINÁRIOS:** Possibilita o desenvolvimento da capacidade de observação e crítica do desempenho do grupo, bem como de estudar um problema, em diferentes ângulos, em equipe e de forma sistemática. Além disso, permite o aprofundamento de um tema, facilitando a chegada a conclusões relativas ao mesmo.
- **RELATÓRIOS DE PRÁTICAS:** Representa uma descrição sintética e organizada dos procedimentos realizados durante as atividades práticas, possibilitando a análise e discussão desses procedimentos.
- **ESTUDOS DE CASOS:** Desenvolve nos alunos a capacidade de analisar problemas e criar soluções hipotéticas, preparando-os para enfrentar situações reais e complexas, mediante o estudo de situações problemas.
- **AVALIAÇÃO PRÁTICA:** Possibilita avaliar os conhecimentos práticos adquiridos, que complementam os conteúdos teóricos e que poderão dar subsídios para a resolução de problemas.

Destaca-se que todas as orientações em relacionadas aos critérios de avaliação ao que se refere à aprovação, estão disponíveis ao aluno, assim como no Informe DAAF disponibilizado no momento de matrícula, bem como no regulamento acadêmico que é de livre acesso do estudante através da página da Universidade.

6.16.2 Avaliação do processo ensino/aprendizagem

Consonante aos princípios defendidos no Projeto Pedagógico Institucional e pela prática acadêmica, a sistemática de avaliação do processo ensino/aprendizagem concebida pela Universidade Tiradentes, resguarda a contextualização da avaliação para estimular o desenvolvimento de habilidades e competências, através de técnicas e metodologias de intervenção em situações possíveis de atuação.

A avaliação é um instrumento que verifica a intensidade ou nível de aprendizagem, permitindo ao docente planejar intervenções pedagógicas que possibilitem a superação de dificuldades e dos desvios observados. Neste processo, valoriza-se a autonomia, a participação e o desenvolvimento de habilidades e competências focadas em possibilidades reais de aprendizado previstas no planejamento das disciplinas e unidades programáticas, num processo contínuo.

O objetivo da avaliação é a construção do conhecimento, a compreensão e o desenvolvimento da capacidade do aluno para resolver problemas referentes aos assuntos, fórmulas e métodos que lhe foram efetivamente ensinados. A avaliação, segundo a proposta apresentada, deverá ter caráter processual e cumulativo. No entanto, tendo em vista os princípios pedagógicos definidos e a especificidade da estrutura curricular proposta, alguns aspectos deverão ser considerados, tais como:

1. Sala de aula invertida, tendo a prática como fio condutor do processo de aprendizagem;
2. Pesquisa como princípio educativo;
3. Sinergia entre as atividades propostas e os objetivos de aprendizagem;
4. Aprendizagem significativa, interativa e colaborativa.

O acompanhamento do desempenho do aluno, parte do processo de avaliação de aprendizagem, será feito pelos professores responsáveis pelas disciplinas, através de atividades obrigatórias a serem desenvolvidas ao longo da integralização da unidade programática.

Os instrumentos de avaliação da UNIT caracterizam-se pela possibilidade de produzir múltiplas associações do sujeito no processo de construção do conhecimento. Além disso, buscam promover um processo contínuo e formativo de avaliação, representado pela consolidação de conhecimentos, bem como de habilidades, posturas e atitudes, adequadas à formação acadêmica e profissional pretendida.

Para tanto, para atingir os objetivos de aprendizagem planejados para formação acadêmica a UNIT opta pelos seguintes instrumentos avaliativos para as disciplinas do ciclo básico e específico:

I. **Prova Contextualizada (PC)** - instrumento composto de questões objetivas e subjetivas, envolvendo operações mentais variadas (compreensão, reconhecimento, identificação, interpretação, aplicação, associação, análise, síntese e inferência) e mobilizando conteúdos

didáticos da disciplina. Tem o objetivo de consolidar os conhecimentos adquiridos durante o processo.

II. **Medida de Eficiências** - obtida através da verificação do rendimento do aluno em atividades (individual ou em grupo) de investigação (pesquisa, iniciação científica), de extensão, trabalhos de campo, seminários, resenhas, fichamentos, entre outros. A aferição da Medida de Eficiência tem como princípio o acompanhamento do aluno em pelo menos duas atividades, previstas no plano de curso de cada unidade de aprendizagem (disciplina).

6.16.3 Sistema de Avaliação

A apuração da nota da disciplina nas unidades programáticas (UP1 e UP2) é expressa em índices que variam de 0,0 (zero) a 10,0 (dez) pontos considerando-se:

- PC equivalente a 8,0 (oito) pontos e a ME a 2,0 (dois) pontos.
- A nota de cada UP será obtida pela soma das notas aferidas na PC e na ME.
- A média para aprovação em cada disciplina será de no mínimo 6,0 (seis) pontos, calculada pela média aritmética de acordo com a seguinte fórmula:

$$\text{Média de Aprovação} = \frac{[(1^{\text{a}} \text{ nota}) + (2^{\text{a}} \text{ nota})]}{2}$$

Para aprovação, o aluno deverá obter média igual ou superior a 6,0 (seis), resultante da média aritmética das unidades, além de no mínimo, 75% de frequência. Para os estágios curriculares e para os cursos que tenham Trabalho de Conclusão de Curso – TCC os critérios para aprovação estão descritos nos respectivos regulamentos.

No primeiro semestre de 2014, foi adotado pela Universidade Tiradentes a prova final no processo de avaliação, que tem por objetivo, permitir que os estudantes quando necessário, se debrucem ainda mais sobre o conteúdo do semestre e aprendam o suficiente para a construção da sua carreira profissional.

O benefício da prova final é concedido somente aos estudantes que cumprirem a frequência mínima exigida de 75% e obtiverem média entre 4,0 (quatro pontos) e 5,9 (cinco pontos e nove décimos).

- A Prova Final valerá de 0,00 (zero) a 10,0 (dez) pontos.
- A Prova Final abrangerá todo o conteúdo da disciplina abordado no semestre letivo.
- A média para aprovação na Prova Final será de no mínimo 6,0 (seis) pontos, calculada de acordo com a média aritmética, conforme a seguinte fórmula:

$$\text{Média Final} = \frac{\text{Média} + \text{Nota na Prova Final}}{2}$$

Desse modo, o sistema de avaliação do processo ensino-aprendizagem busca conciliar a concepção de formação, cujo caráter processual e contínuo, busca contemplar, dentre outras habilidades, a participação, a produção individual e coletiva, a associação prática/teoria, em consonância com as Diretrizes Curriculares Nacionais, o PPI e as Normas Acadêmicas Institucionais.

Acredita-se que as metodologias e os instrumentos de avaliação discente devem levar o professor a refletir sobre sua prática docente, possibilitando a aprendizagem esperada. Devem ainda permitir ao discente o reconhecimento do seu amadurecimento e a percepção da aquisição de novas habilidades e competências. Quanto à Universidade a avaliação torna-se imprescindível para que se perceba os aspectos das ações educacionais que merecem maior apoio.

Encara-se a avaliação como uma referência à análise dos propósitos a que se determinam, capaz de permitir aos alunos a busca de alternativas para o sucesso na aprendizagem. O sistema de avaliação adotado pelo curso obedece às Diretrizes estabelecidas no Ato Normativo do Conselho Superior da Universidade e aos princípios norteadores do Projeto Pedagógico Institucional, tais como: a quantidade de avaliações, suas modalidades, média geral para aprovação, número de provas e outros aspectos relevantes. Nessa direção, são adotados os procedimentos de avaliação que objetivam:

- a) verificar a aprendizagem do aluno através de instrumentos que estejam em sintonia com técnicas e metodologias de intervenção profissional e social, estimulando-o a apresentar e desenvolver suas habilidades e competências;
- b) observar e buscar mecanismos de superação de desvios observados procurando atingir a obtenção de técnicas e saberes necessários para a qualificação profissional;
- c) ser um processo contínuo e formativo, não punitivo possibilitando a superação de erros observados.

Explicitadas as premissas iniciais sobre a avaliação do processo ensino/aprendizagem, são expressos, na sequência, os itens que consolidam a avaliação e a representação de seus índices representativos (notas e médias).

6.16.4 Articulação da Auto Avaliação do curso com a Auto Avaliação Institucional

Com o objetivo de instaurar um processo sistemático e contínuo de autoconhecimento e melhoria do seu desempenho acadêmico, a Universidade Tiradentes iniciou em 1998 o Programa de Avaliação Institucional, envolvendo toda a comunidade universitária, coordenado pela Comissão Própria de Avaliação – CPA.

O processo de autoavaliação implementado reflete adequadamente o compromisso da Unit e do curso de Jogos Digitais com a qualidade dos serviços prestados à comunidade acadêmica, bem como com a formação profissional.

Nesse sentido, o curso de Jogos Digitais realizará periodicamente ações que decorrem dos processos de avaliação dirigidas pela CPA (autoavaliação e avaliação nominal docente), mas também fundamentará suas ações a partir dos resultados e relatórios de avaliação interna simulados.

A Avaliação Interna do Curso de Jogos Digitais será realizada pela Coordenação do curso por meio de reuniões sistemáticas com o NDE e Colegiado através da análise da avaliação interna e externas (ENADE e outros) e do PPC, identificando os pontos de fragilidade e propondo alternativas para sua superação; gerando ações de compatibilização dos objetivos e princípios preconizados no PPC com o PPI, Diretrizes Curriculares Nacionais, e a proposta de formação de profissionais.

Assim, podemos afirmar que estarão previstas e implementadas as ações decorrentes dos processos de avaliação do curso conforme descrição:

1. Ações voltadas à política de monitoria;
2. Participação dos alunos no Programa de Nivelamento e Formação Complementar;
3. Divulgação do Núcleo de Apoio Psicossocial e Pedagógico NAPPS, para alunos e docentes;
4. Formação continuada de professores do curso no Programa de Capacitação Docente;
5. Participação de professores e alunos no processo de avaliação interna;
6. Atualização e ampliação do acervo bibliográfico do curso e intensificação de sua utilização;
7. Ampliação do acervo do laboratório e ações efetivas de utilização e acompanhamento.

Destaca-se que a CPA disponibilizará a gestão do curso relatório dos resultados dos processos internos e que estes servem de instrumento norteador de ações futuras desenvolvidas

pelo curso buscando o acompanhamento contínuo e a excelência nos serviços prestados à comunidade acadêmica.

Mediando os resultados dos processos de avaliação interna e externa os cursos contam com a Gerência de Avaliação e Acreditação responsável por gerir as atividades vinculadas aos atos regulatórios para atendimento aos padrões de qualidade acompanhando e operacionalizando os processos avaliativos internos e externos e seus desdobramentos junto a coordenação e NDE do curso de Jogos Digitais.

6.16.5 ENADE

A Instituição considera os resultados da autoavaliação e a avaliação externa para o aperfeiçoamento e melhoria da qualidade dos cursos. Nessa direção, o Exame Nacional de Desempenho de Estudantes (ENADE), que integra o Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior (SINAES), constitui-se elemento balizador da qualidade da educação superior

A avaliação institucional é entendida como um processo criativo de autocrítica da Instituição, como política de autoavaliar-se para garantir a qualidade da ação universitária e para prestar contas à sociedade da consonância dessa ação com as demandas científicas e sociais da atualidade.

A operacionalização da avaliação institucional dá-se através da elaboração/revisão e aplicação de questionários eletrônicos para aferição de percepções ou de graus de satisfação com relação com relação à prática docente, a gestão da coordenação do curso, serviços oferecidos pela IES e política/programas institucionais, as dimensões estabelecidas pelo Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior – SINAES envolvendo todos os segmentos partícipes em consonância com o Projeto Pedagógico do Curso.

A avaliação sistematizada dos cursos e dos professores é elaborada pela CPA, cuja composição contempla a participação de segmentos representativos da comunidade acadêmica, tais como: docentes, discentes, coordenadores de cursos, representantes de áreas, funcionários técnico-administrativos e representantes da sociedade. Em consonância com a meritocracia, a Unit tem premiado os melhores docentes avaliados semestralmente.

Os resultados da avaliação docente, avaliação dos coordenadores de cursos e da avaliação institucional são disponibilizados no portal Magister dos alunos, dos docentes e amplamente divulgados pela instituição.

Além disso, o Projeto Pedagógico será avaliado a cada semestre letivo por meio de reuniões sistemáticas da Coordenação com o Núcleo Docente Estruturante, Colegiado de Curso, corpo docente, corpo discente, direção e técnicos dos diversos setores envolvidos. Essa ação objetiva avaliar e atualizar o Projeto Pedagógico do Curso - PPC, identificando fragilidade para que possam ser planejadas novas estratégias e ações, com vistas ao aprimoramento das atividades acadêmicas, necessárias ao atendimento das expectativas da comunidade universitária.

Aspectos como concepção, objetivos, perfil profissional, ementas, conteúdos, metodologias de ensino e avaliação, bibliografia, recursos didáticos, laboratórios, infraestrutura física e recursos humanos são discutidos por todos que fazem parte da unidade acadêmica, visando alcançar os objetivos propostos, e adequando-os ao perfil do egresso.

Essas ações visam à coerência dos objetivos e princípios preconizados no curso e sua consonância com o Projeto Pedagógico Institucional (PPI), as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNs) e as reflexões empreendidas com base nos relatórios de avaliação externa, além de formar profissionais comprometidos com o desenvolvimento econômico, social e político do Estado, da Região e do País.

Nesse contexto, o corpo docente será avaliado, semestralmente, através de instrumentos de avaliação planejados e implementados pela CPA e aplicados com os discentes via Internet. Nessa perspectiva, são observados os seguintes indicadores de qualidade do processo de ensino- aprendizagem:

- I. Domínio de conteúdo;
- II. Prática docente (didática);
- III. Cumprimento do conteúdo programático;
- IV. Pontualidade;
- V. Assiduidade;
- VI. Relacionamento com os alunos.

Além da avaliação realizada pelo corpo discente, os professores também são avaliados pelas respectivas coordenações de curso que observam os seguintes indicadores:

- I. Elaboração do Plano de Curso;
- II. Cumprimento do conteúdo programático;

- III. Pontualidade e assiduidade (sala de aula e reuniões);
- IV. Utilização de recursos didáticos e multimídia;
- V. Escrituração do diário de classe e entrega dos diários eletrônicos;
- VI. Pontualidade na entrega dos trabalhos acadêmicos;
- VII. Atividades de pesquisa;
- VIII. Atividades de extensão;
- IX. Participação em eventos;
- X. Atendimento às solicitações do curso;
- XI. Relacionamento com os discentes.

O comprometimento de todos com o Projeto Pedagógico do Curso é obtido através de uma ampla divulgação do seu conteúdo nas discussões, encontros, reuniões e na própria dinâmica do curso, buscando cada vez mais a participação, o envolvimento dos professores e dos alunos quanto à conduta pedagógica e acadêmica mais adequada para alcançar os objetivos propostos.

A Coordenação do curso, o Colegiado e o NDE realizarão análise detalhada dos resultados dos Relatórios do Curso, da Instituição, Questionário Socioeconômico e Auto Avaliação Institucional do Curso, quando estes existirem, identificando fragilidades e potencialidades, com a finalidade de atingir as metas previstas no planejamento estratégico institucional, bem como, elevar o conceito do curso e da instituição junto ao Ministério da Educação.

Visando conscientizar os alunos da importância da avaliação, a UNIT implantou o Projeto ENADE constituído de atividades que envolvem orientação e preparação, nos aspectos acadêmicos e psicológicos. Com o objetivo de fornecer apoio e motivação para os discentes na realização do exame, foi realizada também, uma parceria com a Clínica de Psicologia da instituição.

Além disso, visando o aperfeiçoamento do processo, os resultados das avaliações são analisados pela Coordenação de Avaliação e Acreditação e Pró-Reitoria de Graduação - PG, para implementação de alternativas que contribuam para a excelência das ações. Nesse sentido, as dificuldades evidenciadas são trabalhadas pela Coordenação do Curso que orientará os professores com vista ao aprimoramento de suas atividades, promovendo cursos de aperfeiçoamento e dando suporte nas fragilidades didático-pedagógicas. Toda essa projeção

futura servirá de parâmetro para ações e planejamento que visem agregar valor às atividades desenvolvidas.

O envolvimento da comunidade acadêmica no processo de construção, aprimoramento e avaliação do curso vêm imbuídos do entendimento de que a participação possibilita o aperfeiçoamento do mesmo. Nessa direção, cabe ao Colegiado, a partir da dinâmica em que o Projeto Pedagógico é vivenciado, acompanhar a sua efetivação e coerência junto ao Plano de Desenvolvimento Institucional e Projeto Pedagógico Institucional, constituindo-se etapa fundamental para o processo de aprimoramento.

A divulgação, socialização e transparência do PPC contribuem para criação de consciência e ética profissional, no aluno e no professor, levando-os a compreender que fazem parte da Instituição e a desenvolver ações coadunadas ao que preconiza o referido documento.

Visando ao aperfeiçoamento do processo, os resultados das avaliações são analisados pela Pró-Reitoria de Graduação, para implementação de alternativas que contribuam na melhoria das ações. Nesse sentido, as dificuldades evidenciadas são trabalhadas pela Coordenação do Curso e pela Pró-Reitoria, que orienta os professores com vistas ao aprimoramento de suas atividades, promovem cursos de aperfeiçoamento e dão suporte nas fragilidades didático-pedagógicas.

A Pró-Reitoria de Graduação, também é responsável pela análise e implementação de modelos acadêmicos, desenvolvimento de capacitações, tecnologias educacionais, organização de Jornadas e Semanas Pedagógicas, acompanhamento e atualizações do Projeto Pedagógico Institucional e Projeto Pedagógico de Curso junto às coordenações, garantindo qualidade e adequação às diretrizes curriculares e normas institucionais.

6.17 Participação do corpo docente e discente no processo pedagógico

A participação do corpo docente e discente no Projeto do Curso ocorrerá pela reflexão das ações com vistas a uma conduta pedagógica e acadêmica que possibilite a consecução dos objetivos nele contidos, bem como da divulgação do PPI, ressaltando a importância dos documentos como agentes norteadores das ações da instituição, dos cursos e das atividades acadêmicas.

O envolvimento de todos (docentes e discentes) no processo de construção, execução e aprimoramento do PPC está imbuída da concepção de que o conhecimento possibilita aperfeiçoamento, divulgação, socialização e transparência, de modo a contribuir para criação de

consciência e ética profissional, com vistas à compreensão e desenvolvimento de ações coadunadas ao que preconiza o referido documento.

Nessa direção, as instâncias consultivas e deliberativas como o Conselho Superior de Ensino Pesquisa e Extensão – CONSEPE e o Conselho Superior de Administração – CONSAD, possuem representantes dos diversos segmentos da instituição e a alternância dos mesmos anualmente, vislumbra a participação representativa dos diversos atores. Nessas instâncias, participam a Pró – Reitoria de Graduação, Pró - Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa e Extensão, além da Vice-Presidência Acadêmica, Vice-Presidência Administrativo - Financeira, e demais representantes de órgãos que se relacionam direta e indiretamente com as atividades acadêmicas, com o objetivo de desenvolver integralmente as funções universitárias de ensino/pesquisa/extensão.

No âmbito do curso, o Núcleo Docente Estruturante e o Colegiado, por meio de seus representantes do Corpo docente e discente, estarão constantemente envolvidos nas decisões acadêmicas, onde serão discutidas e deliberadas questões peculiares à vida universitária, objetivando o aprimoramento das atividades.

A participação dos professores e alunos no Colegiado do Curso se dará a partir dos representantes titulares e suplentes, os quais possuem mandatos e atribuições regulamentadas pelo Regimento Interno da Universidade.

Os professores do curso participarão sistematicamente das reuniões acadêmicas e administrativas, nas quais são discutidas e deliberadas questões peculiares à vida universitária, objetivando o aprimoramento das atividades. Desses fóruns participam também os Pró-reitores de Graduação, de Pós-Graduação e Pesquisa, além da Vice-Presidência Acadêmica, Pró - Reitoria Administrativo - Financeiro e demais representantes de órgãos que se relacionam direta e indiretamente com as atividades acadêmicas, com o objetivo de desenvolver integralmente as funções universitárias de ensino – pesquisa – extensão.

Os professores e os alunos serão também representados, mediante processo eleitoral, no Conselho Superior de Ensino Pesquisa e Extensão – CONSEPE e no Conselho Superior de Administração – CONSAD, com a alternância de representantes anualmente.

No processo de construção do Projeto Pedagógico do curso de Jogos Digitais valorizou-se a participação do corpo docente através de reuniões periódicas e de cursos de capacitação promovidos pela Universidade através das Pró-Reitorias, na perspectiva de envolvimento e comprometimento dos que fazem o Curso.

A participação e o acompanhamento na execução do Projeto Pedagógico do Curso será efetivada por meio de reuniões entre outros, com o corpo docente e discente, para que a prática de ensino em cada disciplina, atenda e esteja articulada, à concepção, aos objetivos e ao perfil profissional do Projeto Pedagógico.

6.18 Núcleo Docente Estruturante (NDE)

Em conformidade com as orientações da Comissão Nacional de Avaliação da Educação Superior (CONAES) em sua Resolução nº 1 de 17/06/2010, o Curso de Jogos Digitais da UNIT contará com o Núcleo Docente Estruturante – NDE que é um órgão consultivo da coordenação do curso, responsável pelo processo de concepção, implementação, consolidação e contínua atualização do Projeto Pedagógico do Curso. O Núcleo Docente Estruturante será constituído por 05 (cinco) docentes do curso, dos quais 100% possuem titulação obtida em programas de pós-graduação stricto sensu e 100% possui tempo integral e ou parcial na IES. A nomeação será efetuada pela Reitoria para executar suas atribuições e atender a seus fins, tendo o coordenador do curso como presidente. São atribuições do Núcleo Docente Estruturante - NDE:

- I. Zelar pelo cumprimento das Diretrizes Curriculares Nacionais para os Cursos de graduação;
- II. Participar da revisão e atualização periódica do projeto pedagógico do curso, submetendo-o à análise e aprovação do Colegiado de Curso;
- III. Propor permanente revisão ao que se refere a concepção do curso, definição de objetivos e perfil de egressos, metodologia, componentes curriculares e formas de avaliação em consonância com as Diretrizes Curriculares Nacionais;
- IV. Contribuir para a consolidação do perfil profissional do egresso do curso;
- V. Zelar pela integração curricular interdisciplinar entre as atividades de ensino constantes no currículo;
- VI. Indicar formas de incentivo ao desenvolvimento de linhas de pesquisa e extensão, oriundas das necessidades da graduação, de exigências do mercado de trabalho e afinadas com as Diretrizes Curriculares;
- VII. Analisar os planos de ensino dos componentes curriculares dos cursos, sugerindo melhorias e atualização;

VIII. Propor alternativas de melhoria a partir dos resultados das avaliações internas e externas dos cursos em consonância com o Colegiado;

IX. Assessorar a coordenação do curso na condução dos trabalhos de alteração e reestruturação curricular, submetendo a aprovação no Colegiado de Curso, sempre que necessário;

X. Propor programas ou outras formas de capacitação docente, visando a sua formação continuada.

XI. Acompanhar as atividades do corpo docente no que se refere às Práticas de Pesquisa e Práticas de Extensão;

XII. Acompanhar as atividades desenvolvidas pelo corpo docente, sobretudo no que diz respeito à integralização dos Planos de Ensino e Aprendizagem e Plano Integrado de Trabalho;

XIII. Elaborar semestralmente cronograma de reuniões;

XIV. Encaminhar relatórios semestrais à coordenação do curso, sobre suas atividades, recomendações e contribuições.

XV. Propor alternativas de integração horizontal e vertical do curso, respeitando os eixos estabelecidos nos respectivos projetos pedagógicos e nas Diretrizes Curriculares Nacionais;

Os docentes do curso de Jogos Digitais da UNIT que irão compor o NDE, serão contratados em regime de tempo parcial ou integral. O NDE do curso será composto por:

Quadro 1 – Composição do NDE do curso de Jogos Digitais

DOCENTES	TITULAÇÃO	REGIME DE TRABALHO
Ricardo Azevedo Porto	Mestre	Integral
Adolfo Pinto Guimarães	Mestre	Parcial
Manoel Dantas Macedo Filho	Mestre	Parcial
Cleiton José Rodrigues dos Santos	Doutor	Parcial
Bruno Nunes Barreto	Mestre	Parcial

6.19 Colegiado do Curso

O Colegiado do Curso constitui-se instância de caráter consultivo e deliberativo, cuja participação dos professores e estudantes ocorre a partir dos representantes titulares e suplentes,

os quais possuem mandatos e atribuições regulamentados pelo Regimento Interno da Universidade Tiradentes.

Composto pelo Coordenador do Curso, que o presidirá, e por representantes docentes, que desempenham atividades no curso, indicados pelo coordenador e referendados pela Reitoria, e conta também com representantes do corpo discente, regularmente matriculados no Curso e indicados pelo Corpo Docente. Todos os membros do Colegiado possuem mandato de 01 (um) ano, podendo ser reconduzidos, à exceção do seu presidente, o Coordenador do Curso, membro nato.

Nessa direção, o comprometimento do corpo docente e discente ocorre através da participação dos professores e alunos no que se refere principalmente à determinação da conduta pedagógica e acadêmica mais adequada para alcançar os objetivos acadêmicos.

São atribuições do Colegiado do Curso de Jogos Digitais:

- I. Assessorar a coordenação e supervisão do funcionamento do curso;
- II. Avaliar e aprovar as proposições de atualização do Projeto Pedagógico de Curso - PPC, encaminhadas pelo NDE;
- III. Apreciar e deliberar sobre as sugestões apresentadas pelo Núcleo Docente Estruturante – NDE, pelos demais docentes e discentes quanto aos assuntos de interesse do Curso;
- IV. Propor e validar alterações na estrutura curricular do curso observando os indicadores de qualidade determinados pelo MEC e pela instituição, quando for o caso;
- V. Analisar e aprovar os Planos de Ensino e Aprendizagem encaminhadas pelo NDE, propondo alterações, quando necessário;
- VI. Analisar e aprovar o desenvolvimento e aperfeiçoamento de metodologias próprias para o ensino das disciplinas do curso;
- VII. Garantir que sejam estabelecidas e mantidas as relações didático-pedagógicas das disciplinas do curso, respeitando os objetivos e o perfil do profissional, definido no projeto pedagógico do curso;
- VIII. Definir e propor as estratégias e ações necessárias e/ou indispensáveis para a melhoria de qualidade da pesquisa, da extensão e do ensino ministrado no curso, a serem encaminhadas à Pró – Reitoria de Graduação - PRG;
- IX. Examinar e responder, quando possível, as questões suscitadas pelos docentes e discentes, ou encaminhar ao setor competente, cuja solução transcenda as suas atribuições.
- X. Apresentar a coordenação propostas de atividades extracurriculares necessárias para o bom funcionamento do curso;

- XI. Avaliar e emitir parecer sobre o Plano Individual de Trabalho - PIT, quando solicitado;
- XII. Aprovar os projetos de pesquisa, de pós-graduação e de extensão relacionados ao Curso, submetendo-os à apreciação e deliberação;
- XIII. Colaborar com os diversos órgãos acadêmicos nos assuntos de interesse do Curso;
- XIV. Analisar e decidir os pleitos quebra de pré-requisitos e adaptação de disciplinas, mediante requerimento dos interessados;
- XV. Deliberar sobre aproveitamento de estudos quando solicitado pelos alunos;
- XVI. Manter registrado todas as reuniões e deliberações, através de atas que devem ser devidamente arquivadas

O corpo docente e discente do curso será representado no Colegiado, pelos seguintes membros.

Quadro 2 – Composição do Colegiado de Curso de Jogos Digitais

REPRESENTANTES DOCENTES	
Titulares	Ricardo Azevedo Porto
	Fábio Gomes Rocha
	Cassius Gomes de Oliveira
	Marcelo Almeida Santana
Suplente	Manoel Dantas Macedo Filho
Suplente	Fernanda Gomes Silva
REPRESENTANTES DISCENTES	
Titular	Tácito Rodrigues dos Santos (mat: 1201120737)
Suplente	Mateus Costa Carvalho (mat: 1191130301)

7. CORPO SOCIAL (CORPO DOCENTE E TÉCNICO-ADMINISTRATIVO)

7.1 Corpo Docente

A educação requer, dos profissionais envolvidos, a compreensão de ensino e aprendizagem por uma ótica não restritiva, que não a encare como mera adaptação do ensino presencial, ou um tipo de metodologia de ensino, mas como um paradigma que conceba a

formação como uma experiência de aprendizagem, cujos saberes são instrumentos para o desenvolvimento de habilidades e o ensino é complementar ao exercício constante da autonomia intelectual do estudante.

Nesse sentido, a docência deve pautar-se na dimensão de construção de saberes com autonomia e no fomento à pesquisa e interação entre os atores envolvidos no processo de ensino-aprendizagem: professores regentes, professores tutores (presenciais e virtuais) e coordenação de área, operacionais e pedagógicos. Dessa forma, considera-se a existência de múltiplas formas de arquitetura do conhecimento e possibilidades de aprendizagem.

É imprescindível que se tenha clareza para atuação docente, sobretudo as que nos faz entender:

- O docente é um mediador, orientador e facilitador do processo de ensino-aprendizagem cabendo-lhe contribuir para a superação das dificuldades do estudante, atuando no âmbito afetivo e na formação de conceitos, valores e atitudes. Portanto, o adequado planejamento é essencial para o sucesso da aprendizagem;
- O estudante é sujeito de sua aprendizagem, porquanto é facultada a liberdade para escolher os momentos mais convenientes para estudos (síncronos ou assíncronos, presenciais ou a distância), privilegiando-se da sua autonomia intelectual;
- A sala de aula online ultrapassa as barreiras convencionais escolares e vai além, dentro de ambientes virtuais de aprendizagem, com a utilização de ferramentas de interação colaborativa;
- A tecnologia passa a fazer parte da rotina e contexto educacional dos estudantes e está a serviço da aprendizagem;
- Os conteúdos curriculares são flexíveis, dinâmicos e coadunam-se com tendências do mundo do trabalho e do relacionamento interpessoal;
- Os estudantes assumem o desafio de estudar por motivação e a instituição de integrar ações educativas que promovam a motivação;
- A instituição deixa de ser um espaço burocrático para transformar-se em um espaço de construção colaborativa;

O corpo docente do Curso de Jogos Digitais é constituído por profissionais dotados de experiência e conhecimento na área que lecionam e a sua seleção levou em consideração a formação acadêmica e a titulação, bem como o aproveitamento das experiências profissionais no exercício de cargos ou funções relativas ao universo do campo de trabalho no qual o curso

está inserido, valorizando o saber prático, teórico e especializado que contribui de forma significativa para a formação do perfil desejado do egresso do curso.

A UNIT dispõe de um Plano de Carreira do Magistério Superior, cujo objetivo é estimular o alcance das metas e missão de cada curso, bem como de programa de qualificação docente, motivando-os para o exercício do magistério superior, aperfeiçoando o exercício profissional.

O Plano de Carreira da Instituição contempla ascensão profissional horizontal (promoção sem mudar de função, entretanto com aumento nos rendimentos) e vertical (crescimento profissional em cargo e rendimento), bem como motivar o corpo docente e ser justo com os profissionais nos aspectos de qualificação profissional e dedicação à instituição – tempo de atividade como professor universitário na IES.

No sentido de motivar o professor à formação exigida para o exercício da docência, os dirigentes da Universidade Tiradentes, tem se concentrado em aprofundar o conhecimento, seja ele prático (decorrente do exercício profissional) ou teórico/epistemológico (decorrente do exercício acadêmico), através de Programas de Formação docente por meio de jornadas pedagógicas, oficinas e minicursos desenvolvidos ao longo dos períodos, que contribuem na formação exigida para a docência no ensino superior.

Estes programas voltados à formação pedagógica do professor universitário despertam naqueles que o realizam, o comprometimento com as questões educacionais, não se limitando aos aspectos práticos (didáticos ou metodológicos) do fazer docente, mas englobando dimensões relativas às questões éticas, afetivas e político-sociais envolvidas na docência, fundamentando-se numa concepção de práxis educativa e do ensino como uma atividade complexa, que demanda dos professores uma formação que supere o mero desenvolvimento de habilidades técnicas ou, simplesmente, conhecimento aprofundado de um conteúdo específico de uma área do saber.

O corpo docente do curso de Jogos Digitais é composto por professores, em sua maioria com formação *stricto sensu* e ampla experiência no magistério superior. Dentre outras atividades, serão os responsáveis por desenvolver, analisar e atualizar os conteúdos dos componentes curriculares, além da bibliografia proposta para os respectivos planos de ensino, relacionando-os a conteúdos de pesquisa de ponta, visando atingir aos objetivos das disciplinas e ao perfil proposto de formação do egresso.

Quadro 3 – Corpo Docente do curso de Jogos Digitais

DOCENTES	TITULAÇÃO	REGIME DE TRABALHO
----------	-----------	--------------------

Adolfo Pinto Guimarães	Mestre	Parcial
Bruno Nunes Barreto	Mestre	Parcial
Cleiton Jose Rodrigues dos Santos	Doutor	Parcial
Cassius Gomes de Oliveira	Mestre	Horista
Cristiane de Magalhães Porto	Doutor	Integral
Kathia Cilene Santos Nascimento	Mestre	Parcial
Manoel Dantas Macedo Filho	Mestre	Parcial
Marcelo Almeida Santana	Mestre	Integral
Mario Eugenio Paula de Lima	Mestre	Parcial
Ricardo Azevedo Porto	Mestre	Integral

Quadro 4 – Titulação do Corpo Docente do curso de jogos digitais

TITULAÇÃO	QUANTITATIVO	%
Mestre + Doutores	10	100%
Doutores	02	20%
Total de Docentes	10	

Quadro 5 – Regime de trabalho do Corpo Docente do curso de jogos digitais

REGIME DE TRABALHO	QUANTITATIVO	%
Horista	01	10%
Parcial	06	60%
Integral	03	30%
TOTAL	10	100%

7.2 Atividades de Tutoria

As atividades de tutoria do curso de Jogos Digitais são desenvolvidas pela equipe Docente, através dos professores tutores, sob a supervisão da Coordenação de Curso e apoio da Supervisão de Tutoria. Como parte integrante da concepção metodológica para o curso de Jogos Digitais, a política institucional pressupõe um sistema de acompanhamento pedagógico, por compreender que o acompanhamento da aprendizagem discente necessita de uma sólida equipe docente comprometida com as dimensões pedagógica, tecnológica, interpessoal e gerencial no desenvolvimento de sua prática profissional.

Assim, os Tutores Presenciais e Virtuais têm como objetivo facilitar e guiar o aluno para uma experiência de aprendizagem que o permita finalizar com êxito a graduação e adquirir as competências e habilidades para o mercado de trabalho. O Professor Tutor possui atribuições relacionadas a mediação, facilitação e avaliação de atividades pedagógicas presenciais (Professor Tutor Presencial) e no Ambiente Virtual de Aprendizagem (Professor Tutor Virtual).

Desse modo, o professor assume a postura de orientação do estudante, para o desenvolvimento de sua potencialidade intelectual e construção do seu próprio conjunto de conhecimentos, sobre os conteúdos apresentados durante o curso a distância. É do professor o papel de personificação do vínculo tangível entre as mídias educacionais interativas, as ferramentas de colaboração digitais e o estudante, de forma que as atividades do processo educacional estejam medidas no sentido de retroalimentar a sua aprendizagem. Sendo assim, compreende-se que a abordagem dos conteúdos curriculares deve ser orientada à condução do estudante para a reflexão crítica, bem como a aplicação do conhecimento na sua prática pessoal, profissional e acadêmica (MACHADO E MACHADO, 2004¹).

Para o desenvolvimento desse princípio é necessário um profissional de educação que contemple as seguintes competências técnicas: domínio competente e crítico das informações e conteúdos pertinentes à sua área de atuação; conhecimento da rotina de trabalho; domínio competente dos meios de comunicação a serem utilizados para a mediação eficaz entre o estudante e os conteúdos do ensino; visão articulada do funcionamento da IES como um todo; percepção nítida e crítica das complexas relações entre educação e sociedade.

As atividades de tutoria previstas a serem implantadas no curso de Jogos Digitais, atendem de maneira excelente as demandas didático-pedagógicas previstas no percurso formativo do estudante e que estão previamente desenhadas na matriz curricular do curso. Essas atividades serão conduzidas por professores que desempenham o papel de tutor, sendo os responsáveis por dar suporte aos discentes no que diz respeito ao desenvolvimento das atividades acadêmicas no curso de graduação. A equipe de tutores é dividida em Tutor Presencial e Tutor Virtual.

O professor Tutor Presencial terá como atribuições de grande relevância, nos momentos presenciais:

¹ MACHADO, L. D. e MACHADO, E. C. *O papel da tutoria em ambientes EaD*, 2014. Disponível em: <http://www.abed.org.br/congresso2004/por/pdf/022-TC-A2.pdf>. Acesso em 02 ago. 2021.

- **Aula Inaugural:** ocorrerá no início de cada semestre letivo e destina-se à apresentação da equipe e da metodologia. Neste momento o tutor também se apresenta à turma e explica sua função;
- **Tutoria de Acolhimento:** A Tutoria de Acolhimento ocorrerá no início de cada semestre letivo para garantir o primeiro acesso dos alunos ao Magister, ao AVA e ao E-mail institucional. Além disso, apresentar e orientar o aluno sobre as etapas da sua jornada pedagógica no curso.
- **Encontro Presencial:** ocorrerá com a facilitação e a mediação das atividades pedagógicas de cada disciplina pelo Tutor Presencial. A frequência dos alunos no encontro é obrigatória, visto que as atividades de aprendizagem são avaliativas elaboradas pelos professores das disciplinas;
- **Plantões de Tutoria Presencial:** Estes momentos serão direcionados aos alunos para que procurem o Tutor Presencial a fim de dirimir dúvidas, ampliar a discussão dos conteúdos das disciplinas e possibilitar mais uma oportunidade de interação com ele. Para tanto, serão comunicados no polo os dias e horários em que o Tutor Presencial estará de plantão para cada turma;
- **Avaliação Presencial:** seguindo orientação do Ministério da Educação (MEC), as provas deverão ocorrer na forma presencial. Serão aplicadas pelo professor Tutor Presencial, sendo uma avaliação por disciplina, de forma individual e sem consulta. Para suporte à logística de geração, aplicação e devolutiva de provas, a UNIT possui um Sistema de Gestão de Provas que permite que as provas sejam realizadas em papel e depois digitalizadas ou diretamente em computadores/notebooks/ chromebooks com ferramentas de segurança, como reconhecimento facial e bloqueios de navegadores;

O professor tutor virtual terá como atribuições de grande relevância, no Ambiente Virtual de Aprendizagem:

- **Interação no Fórum:** o Tutor Virtual irá motivar, engajar e mediar debates e discussões no fórum, o qual é um espaço de reflexão e construção de conhecimento em comunidade;
- **Plantão Virtual de Dúvidas:** o Tutor Virtual irá agendar encontros síncronos para tirar dúvidas sobre o conteúdo e sobre as atividades propostas no AVA. Este momento será realizado pelo menos uma vez por disciplina.
- **Interação nos Canais de Comunicação do AVA:** o Tutor Virtual estará a disposição para responder dúvidas e orientar os alunos no Fale com Professor, o qual funciona como uma ferramenta de envio de mensagens (pergunta e resposta). Além disso, o Tutor Virtual noticiará todas as atividades e eventos do curso e da disciplina no Mural da Disciplina;

- **Correção das Avaliações Presenciais:** O Tutor Virtual irá corrigir e fornecer o feedback das questões subjetivas das Avaliações Presenciais utilizando a rubrica como referência e orientações.

7.2.1 Ações pedagógicas do corpo de tutores em educação a distância

Os professores que atuarão como tutores, estarão vinculados de acordo com o seu perfil acadêmico às disciplinas do curso, desenvolverão um trabalho articulado com linguagem dialógica ao perfil de alunos. A experiência na educação a distância soma-se à experiência profissional que agrega a práxis e as necessidades de contextualização, além do planejamento de atividades utilizando-se de diferentes recursos tecnológicos e metodológicos para atender aos diferentes perfis. Para isso, se utilizarão de diferentes processos avaliativos, respeitando os diferentes ritmos de aprendizagem, apropriando-se os resultados do processo avaliativo para replanejar sua prática e assim fomentar o processo formativo.

Os professores tutores vinculados ao curso de Jogos Digitais serão os responsáveis por conduzir os encontros presenciais interativos, fazer a mediação pedagógica junto aos discentes demonstrando qualidade no bom relacionamento com os estudantes, incrementando processos de ensino aprendizagem e orientando os estudantes quando necessário, a ingressarem em atividades e leituras complementares que auxiliem sua formação.

O papel do tutor é assegurar a participação e engajamento do aluno no processo-ensino-aprendizagem; assim como mediar as interações, orientar os estudantes quanto aos conteúdos e atividades da disciplina, acompanhando seu desempenho e corrigindo atividades e avaliações. O trabalho de interação e acompanhamento dos estudantes é realizado virtualmente, através do AVA. Além desses momentos atuarão também na mediação de fóruns de discussão estabelecendo vínculo permanente com os alunos atendidos dando suporte às atividades dos docentes e a mediação pedagógica junto aos discentes.

7.2.2 Interação entre tutores (presenciais e a distância), docentes e coordenação de curso.

A interação contínua e eficaz da equipe docente é fundamental para o sucesso do aluno no processo-ensino-aprendizagem. Essa comunicação interna ocorrerá em diferentes momentos do período letivo de maneira espontânea e planejada. As ações agendadas serão a **Conexão**

Docente, as reuniões de alinhamento e o Planejamento Pedagógico. O último evento ocorrerá no início dos semestres com o foco de avaliar o semestre anterior e definir as estratégias para o próximo período letivo. As reuniões de alinhamento ocorrerão no mínimo duas vezes por semestre para orientar e dirimir as dúvidas dos docentes sobre a execução do planejamento. Por fim, o Conexão Docente é um evento de construção e compartilhamento de experiências entre os docentes com o foco na melhoria da experiência de aprendizagem do aluno.

A interação espontânea que deverá ocorrer ao longo do semestre entre os docentes está pautada no fluxo de comunicação claro e acessível entre coordenador operacional, coordenador pedagógico, professores regentes e professores tutores (presenciais e virtuais). Assim, a nossa equipe docente tem acesso aos contatos de e-mail de todos os colegas para interagirem sobre as disciplinas e o curso. Além disso, os docentes têm uma linha aberta de comunicação com a coordenação do curso e a gerência acadêmica.

O acesso do tutor às atividades acadêmicas planejadas para o semestre é realizado através da Pasta do Tutor no AVA. Nessa pasta, o tutor acessa as informações técnicas e metodológicas para cada aula através de textos e vídeos gravados pelos professores regentes.

A Coordenação do Curso avalia o desempenho da equipe de tutores através do monitoramento de indicadores qualitativos e quantitativos relativos à execução das suas atribuições. A avaliação qualitativa ocorrerá periodicamente sendo realizada tanto por todos que interagem com o Tutor ao longo das disciplinas (aluno, docentes, coordenação e equipe de suporte acadêmico). A avaliação quantitativa acompanha o cumprimento das atribuições como prazos de correção, registro de frequência e tempo-resposta nos canais de comunicação. Essa avaliação busca subsidiar ações de feedback corretivos e preventivos.

7.2.3 Titulação e formação do corpo de tutores do curso

O corpo de professores tutores do curso de Jogos Digitais possui graduação na área da disciplina que leciona ou em áreas afins, com titulação *stricto sensu*.

Os professores vinculados às disciplinas online que exercem a função de tutores, possuem ampla experiência em educação a distância, superior a 5 anos, o que permite o desenvolvimento de um trabalho articulado com linguagem dialógica ao perfil de alunos. Essa experiência na educação a distância soma-se à experiência profissional que agrega a práxis e as necessidades de contextualização, além do planejamento de atividades utilizando-se de diferentes recursos tecnológicos e metodológicos para atender aos diferentes perfis. Para isso se

utilizam de diferentes processos avaliativos respeitando os diferentes ritmos de aprendizagem, apropriando-se dos resultados do processo avaliativo para replanejar sua prática e assim fomentar o processo formativo.

No curso de Jogos Digitais os professores tutores possuem expressiva produção acadêmica inclusive de materiais didáticos utilizados nas disciplinas online. A metodologia de trabalho utilizada nas disciplinas online e a experiência dos professores/tutores permitem aos mesmos, a partir do acompanhamento e mediação do processo de ensino e aprendizagem, seja nos encontros presenciais seja utilizando o suporte das TICs no Ambiente Virtual de Aprendizagem, identificar as necessidades e fragilidades que os discentes apresentam em termos de aprendizagem, disponibilizando aos mesmos apoio e a orientação necessários ao seu desenvolvimento.

7.2.4 Equipe Multidisciplinar

Para garantir a experiência de aprendizagem do aluno da graduação de Jogos Digitais a UNIT designou um grupo de profissionais que compõe a Equipe Multidisciplinar que tem como um de seus objetivos promover a integração das ações pedagógicas às soluções tecnológicas parceiras da universidade de forma que as metodologias contempladas e planejadas colaborem com a experiência dos estudantes e para o fortalecimento do processo de ensino e aprendizagem.

A equipe multidisciplinar apoia o projeto pedagógico e estabelece as diretrizes técnico-pedagógicas do *design* instrucional, curadoria de conteúdos no Catálogo Sgah, produção e gravação das videoaulas, operacionalização da oferta dos elementos que compõem o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) possibilitando as vivências previstas nas metodologias ativas planejadas para o curso. Seus membros são nomeados através de portaria da Reitoria para atender as demandas das diferentes áreas do conhecimento sendo estes responsáveis entre outros aspectos pela disseminação das tecnologias e metodologias educacionais para a educação a distância. São representantes da equipe multidisciplinar:

- Representante da área acadêmica EAD – responsável pelo relacionamento com fornecedores de suporte às atividades acadêmicas, concepção e gestão de indicadores de EAD com foco no engajamento e operação de cursos EAD.
- Representante da equipe de planejamento didático-pedagógico – responsável pelas atividades de capacitação de professores para metodologia EAD, papéis e responsabilidades de

cada docente, prazos, fluxos de entregas para tutores. Interação com fornecedores para organizar o cronograma de produção de UAs, caso necessárias, e acompanhamento das entregas publicadas no Catálogo.

- Designer Instrucional – responsável pelo design instrucional do aluno dentro do AVA avaliando sua jornada de aprendizagem de forma, cada vez mais, intuitiva; modela os documentos de orientação de professores e orientação para adequação ao padrão EAD.
- Representante da equipe de comunicação social do CCS – responsável pela garantia das condições de funcionamento de todos os estúdios de gravação e transmissões ao vivo. O CCS possui as instalações de estúdios, centraliza a produção de videoaulas e nele trabalham cinegrafistas, editores e assistente de produção.
- Representante da equipe audiovisual – atua na produção e direção de cena de professores; capacita professores para atuação e gravação de videoaulas.
- Representante da equipe de desenvolvimento web e AVA – garante o pleno funcionamento do Fale Conosco, Central de Ajuda, elaboração de dashboards com indicadores de performance dos alunos.

7.3 Administração Acadêmica do Curso

7.3.1 Corpo Técnico - Administrativo e Pedagógico

Selecionado a partir de critérios coerentes com as atividades profissionais que irão desempenhar, os integrantes do corpo administrativo e pedagógico do curso são selecionados, considerando os conhecimentos específicos e necessários à atuação, com vistas ao bom andamento dos trabalhos acadêmicos. Desse modo, vislumbra-se nesses profissionais a formação, experiência e atuação compatível com a função.

O quadro funcional que dará assistência às atividades administrativas ao curso é composto por diferentes funções discriminadas a seguir.

7.3.2 Gestão Administrativa de curso

A Universidade Tiradentes em sua estrutura acadêmica instituiu uma organização administrativa que busca atender as atividades de ensino, pesquisa e extensão planejadas nos respectivos projetos pedagógicos e previstas em seu Plano de Desenvolvimento Institucional.

Desta forma os cursos contam em sua organização interna:

1. Coordenador de Área

Gestor responsável por coordenar um grupo de cursos e seus coordenadores operacionais e pedagógicos. Sua gestão deve ter como foco aspectos qualitativos e quantitativos que favoreçam o alcance das metas institucionais. Atuará na execução, acompanhamento e nos desdobramentos que envolvam ações a serem realizadas pelas coordenações operacionais e pedagógicas.

2. Coordenador Operacional

Gestor de curso responsável por coordenar estudantes e professores. Sua gestão deve focar qualitativamente no que se refere ao cumprimento do Projeto Pedagógico dos Cursos objetivando a execução adequada dos programas e atividades nele previstas.

3. Coordenador Pedagógico

Profissional de suporte ao coordenador de área e coordenador operacional. Responsável por propor intervenções pedagógicas que favoreçam as práticas acadêmicas alinhadas ao perfil do curso.

Esse grupo de profissionais atende à demanda existente, considerando a gestão do curso, a relação com os docentes e discentes, com tutores e equipe multidisciplinar (quando for o caso) e a representatividade nos colegiados superiores, é pautada em um plano de ação documentado e compartilhado e dispõe de indicadores de desempenho.

No curso de Jogos Digitais a gestão acadêmica está assim organizada:

Nome	Função	Titulação	Regime de Trabalho
Elayne Emília Santos Souza	Coordenador de Área	Doutora	Integral
Ricardo Azevedo Porto	Coordenador Operacional	Mestre	Integral
Manoel Dantas Macedo Filho	Coordenador Pedagógico	Mestre	Parcial

Quadro 6 – Gestão Acadêmica do curso de Jogos Digitais

7.3.3 Professor Regente

O Professor Regente atua no campus sede da UNIT, desenvolvendo atividades de **planejamento pedagógico** das aulas e na gestão das estratégias vinculadas ao sistema de **avaliação de aprendizagem**. Acompanha e implementa, em alinhamento com a coordenação do curso, a execução do Projeto Pedagógico do Curso em todas as ações vinculadas ao ensino, pesquisa e extensão universitária. Atua no **desenvolvimento, seleção e validação ad hoc** dos conteúdos didáticos, garantindo o atendimento ao perfil do egresso. Promove **interlocução** com os professores tutores e tutores presenciais.

Especificamente poderá

- aprimorar o banco de itens/questões vinculados ao sistema de avaliação de aprendizagem;
- atuar na de correções de provas;
- planejar atividades e itens avaliativos;
- cadastrar encomendas e itens avaliativos no AVA;
- orientar semanalmente tutores presenciais;
- participar do núcleo docente estruturante do curso;
- gravar aulas (em vídeo) para autoestudo dos alunos;
- validar provas;
- emitir parecer das solicitações de aluno referente à nota.

7.3.4 Professor Tutor Virtual

O Professor Tutor Virtual é responsável pela **tutoria** a distância, **mediada por tecnologia**, de alunos matriculados em cursos de graduação a distância. Proporciona a mediação pedagógica e atendimento ao estudante por meio de ferramentas de interação síncronas e assíncronas. Emite parecer associado ao sistema de avaliação de aprendizagem, corrigindo e recomendando aperfeiçoamento. Estabelece o relacionamento institucional com o aluno, apoiando o programa de permanência acadêmica. Implementar ações pedagógicas a partir de dados analíticos do AVA.

Especificamente poderá

- interagir com estudantes no AVA (diferentes ferramentas).
- corrigir questões dissertativas das avaliações presenciais.
- emitir/analisar relatórios do AVA.

- interagir em ferramenta síncrona, em horário agendado, por meio dos sistemas eletrônicos AVA, Google Meet ou Whatsapp.
- interagir com corpo docente para implementar ações pedagógicas.
- divulgar ações de relacionamento institucional (eventos, ações acadêmicas, campanhas institucionais).
- atender os alunos no Fale com o professor.

7.3.5 Professor Tutor Presencial

Profissional responsável pela mediação de **encontros presenciais**, fomentando os alunos a dirimir dúvidas com os professores por meio de ferramentas de interação síncronas e assíncronas. Aplica o planejamento de atividades formativas vinculadas ao curso e de avaliações presenciais dos componentes curriculares. Participa de ações de extensão e campanhas institucionais.

Especificamente poderá:

- acompanhar as atividades pedagógicas dos encontros presenciais dos alunos;
- corrigir as Atividade Orientadas, Produção de Aprendizagem Significativa (PAS), Prova Prática e lançar as notas no AVA, de acordo com o calendário acadêmico.
- aplicar e monitorar a avaliação presencial em datas definidas no calendário acadêmico;
- aferir e registrar, no sistema acadêmico, a frequência dos alunos durante os encontros presenciais;
- incentivar os alunos participarem de eventos acadêmicos da instituição;
- interagir, nos canais de comunicação do AVA, com o Professor Tutor Virtual e Professor Regente da disciplina;
- participar de atividades pedagógicas (reuniões e capacitações) demandadas pela supervisão de tutoria;
- participar de orientações semanais de tutoria com os professores das disciplinas;
- preparar o ambiente da sala (infraestrutura técnica e física) para garantia de correta operação das aulas;
- registrar as atividades desenvolvidas no plantão de tutoria para acompanhamento da gestão acadêmica;

- promover o engajamento dos alunos para uso do AVA por meio de atividades formativas e apoiar na resolução de dúvidas de navegação;
- zelar e estimular o convívio harmônico entre os alunos
- realizar supervisão acadêmica, quando atribuída à função, nos processos relacionados à disciplina, como: visita do campo de estágio, conferência de documentos relacionados ao estágio, elaboração de relatórios de visita

7.3.6 Assessoria Técnica da Pró-Reitoria de Graduação

No acompanhamento e suporte a gestão do Curso de Jogos Digitais conta com gerências acadêmicas que colaboram com o desenvolvimento do planejamento no que se refere aos indicadores de qualidade do curso.

Nome	Função	Titulação	Regime de Trabalho
Arleide Barreto Silva	Pró-Reitora de Graduação	Doutora	Integral
Michelline Roberta Simões do Nascimento	Gerencia de Avaliação e Acreditação	Doutora	Integral
Lenalda Vieira Santos Moraes	Gerencia Operacional	Mestre	Integral

Quadro 7 – Composição da Área Acadêmica

8. FORMAS DE ATUALIZAÇÃO E REFLEXÃO

A Universidade Tiradentes, através da Superintendência Acadêmica e da Pró-Reitoria de Graduação, desenvolve programas de apoio didático-pedagógico aos docentes através de capacitações constantes com membros das comunidades externa e interna.

O Programa de Capacitação e Qualificação Docente implantado na Instituição desenvolve suas ações objetivando qualificar e capacitar os docentes em três modalidades: Capacitação Interna; Capacitação Externa e Estudos de Pós-Graduação.

Na UNIT, a formação continuada dos docentes constitui-se em um processo de atualização dos conhecimentos e saberes relevantes para o aperfeiçoamento da qualidade do ensino, caracteriza-se como uma exigência não apenas da instituição como também da sociedade contemporânea com vistas ao desenvolvimento de competências, habilidades e valores necessários à prática.

Nesse contexto, a Vice-Presidência Acadêmica em parceria com a Pró-Reitoria de Graduação, priorizando o processo pedagógico como forma de garantir a qualidade no ensino, na pesquisa e na extensão, desenvolve o Programa de Formação Docente para o Ensino Superior, com o objetivo promover ações pedagógicas que possibilitem aos docentes da uma formação permanente, como meio de reflexão do trabalho teórico-metodológico e aprimoramento das práxis, através de discussão e troca de experiências.

Devidamente articulado com programas de auxílio financeiro, busca estimular e aperfeiçoar o seu quadro docente possibilitando o acesso a informações, métodos, tecnologias educacionais/pedagógicas modernas.

Os Projetos Pedagógicos dos cursos de graduação ofertados pela UNIT obedecem a uma política educacional centrada na visão global do conhecimento humano, realizada através do exercício da interdisciplinaridade e indissociabilidade entre o ensino, a pesquisa e a extensão. Nessa direção, esse documento é constantemente acompanhado e atualizado por todos seus atores nas diversas instâncias de representações.

A Pró-Reitoria de Graduação tem como finalidade acompanhar sistemática e qualitativamente as atividades do ensino de graduação, assessorando o NDE na elaboração/execução/avaliação dos respectivos projetos pedagógicos; prestar apoio pedagógico aos docentes e coordenadores de cursos, desenvolver programas de educação continuada do corpo docente e desenvolvimento das competências deles demandadas pela sociedade contemporânea, dentre outros.

A coordenação e os docentes do curso de Jogos Digitais estimularão a participação dos discentes nas diferentes atividades que dizem respeito à vida acadêmica, e o envolvimento dos alunos nas atividades promovidas pela coordenação do curso com, por exemplo, os projetos de extensão.

A participação política dos discentes na instância do Curso de Jogos Digitais também será valorizada e se dará de forma efetiva nas atividades acadêmicas realizadas. Os discentes serão incentivados a participar de forma democrática e ativa na construção do Curso, seja pela participação dos representantes discentes nas reuniões pedagógicas, seja informalmente, através de críticas e sugestões diretamente manifestadas à coordenação do curso.

Serão promovidos encontros, seminários, entre outros com a participação de multiprofissionais no sentido de discutir temas relevantes no que diz respeito à educação, saúde, ética, cidadania e política, entre outros.

Nas reuniões que acontecerão no final e início de cada semestre letivo, serão discutidos, entre outros pontos, a atuação dos docentes em sala de aula; avaliações realizadas via Internet pelos alunos; mecanismos de aperfeiçoamento metodológico (planejamento da prática ensino-aprendizagem); atualização dos conteúdos programáticos; elaboração de plano de ação para o curso; avaliação do mercado profissional; além de avaliar o Projeto Pedagógico do Curso.

A Coordenação do Curso de Jogos Digitais irá adotar elementos e procedimentos que aproximem educadores e educandos de diferentes realidades territoriais posicionando-se como instrumento de integração.

8.1 Modos de integração entre a Graduação e a Pós-Graduação

Os Cursos de Pós-Graduação, em nível de Especialização, vinculados às áreas de conhecimento relacionadas aos Cursos de Graduação, objetivam a continuidade do processo de formação, oportunizando o aprofundamento do conhecimento teórico e instrumental prático, relacionados aos diversos aspectos que envolvem os conhecimentos da área.

Institucionalmente, os cursos de especialização lato sensu estão vinculados à Pró-Reitoria de Pós-graduação, Pesquisa e Extensão, porém, mantêm vínculos com os cursos de graduação, embora em níveis e de formas diferenciadas. Os cursos lato sensu têm as suas formas de proposição de acordo com as diferentes manifestações teórico-práticas e tecnológicas aplicadas à área de graduação, de acordo com as demandas profissionais.

A Coordenação e NDE, a partir das características do processo formativo do curso de Jogos Digitais, propõem cursos de especialização lato sensu aos seus egressos, objetivando o aprofundamento em campos de atuação no qual se situa o curso, os quais são ofertados pela Instituição oportunizando a continuidade da sua formação.

Os discentes do curso de Jogos Digitais da Universidade Tiradentes tem a possibilidade ainda de ingressarem nos programas stricto sensu, a exemplo do Mestrado e Doutorado, que tem como objetivo Mestres e Doutores capazes de desenvolver e utilizar estratégias científicas voltadas para solução de problemas socioeconômicos de interesse regional, atuando com postura crítica e interdisciplinar na docência e na pesquisa das relações com pertinência à sua área de formação, e visando a melhoria das condições de vida e desenvolvimento da população.

9. APOIO AO DISCENTE

A UNIT empreende uma excepcional Política de apoio, orientação e acompanhamento ao Discente, oferecendo condições extremamente favoráveis à continuidade dos seus estudos, independentemente de sua condição física ou socioeconômica. A partir das diretrizes do seu PDI, e por estar ciente da importância da formação de cidadãos éticos e profissionais competentes para o contexto regional, a Unit prioriza um conjunto de atividades e mecanismos aos seus estudantes que compõem um amplo Programa de Atendimento ao Discente.

Dentre os diferentes Programas de Apoio ao Discente destacamos: Núcleo de Atendimento Pedagógico e Psicossocial – NAPPS, Programa de Apoio Pedagógico e Integração de Calouros, Programa de Formação Complementar e de Nivelamento Discente, Unit Carreiras, Programa de Bolsas, Monitoria, Intercâmbios, Programa de Acolhimento do Aluno EAD entre outros. Tais mecanismos serão realizados em formato presencial e online, e norteiam o compromisso social desta IES, que ciente do seu papel, busca viabilizar o binômio acesso/permanência daqueles que a escolhem como instituição formadora.

O atendimento e relacionamento com os alunos, ocorre por meio da promoção, execução e acompanhamento de programas e projetos que contribuam para a formação dos alunos, proporcionando-lhes condições favoráveis à integração na vida universitária e acessibilidade metodológica ou ainda, através de mecanismos de recepção e acompanhamento dos discentes ao longo da sua formação, criando condições para o acesso e permanência no ensino superior.

Há uma preocupação constante com a sua permanência durante o processo de formação, o que implica a superação dos obstáculos. Para tal destaca-se a atuação do UNIT Carreiras, espaço dedicado aos alunos da graduação, pós-graduação e egressos com foco na capacitação profissional, no gerenciamento e divulgação de oportunidades profissionais e de estágios, na orientação individual ao plano de carreira. Congregando as ações, o NAPPS oferece aos estudantes um serviço que objetiva acolhê-lo e auxiliá-lo a resolver, refletir e enfrentar seus conflitos emocionais, bem como suas dificuldades a nível pedagógico.

9.1 Núcleo de Atendimento Pedagógico e Psicossocial - NAPPS

O Núcleo de Atendimento Pedagógico e Psicossocial - NAPPS tem como finalidade atender ao corpo discente, integrando-os à vida acadêmica, a Unit oferece um importante serviço que objetiva acolhê-lo e auxiliá-lo a resolver, refletir e enfrentar seus conflitos emocionais, bem como suas dificuldades a nível pedagógico. O Núcleo de Atendimento Pedagógico e Psicossocial - NAPPS é constituído por uma equipe excelentemente preparada e multidisciplinar que busca contribuir para o desenvolvimento e adaptação do aluno à vida acadêmica, a partir de uma visão integradora dos aspectos emocionais e pedagógicos.

Nessa perspectiva, são desenvolvidas diversas ações, entre as quais:

- **atendimento individualizado** - destinado a estudantes com dificuldade de relacionamento interpessoal e de aprendizagem, visando a identificação da área problemática: profissional, pedagógica, afetivo-emocional e/ou social, envolvendo a escuta do docente quanto à situação;
- **acompanhamento extraclasse** - para estudantes que apresentam dificuldades em algum componente curricular, mediante reforço personalizado desenvolvido por professores das diferentes áreas;
- **encaminhamento para profissionais e serviços especializados** - caso seja necessário, a exemplo da Clínica de Psicologia, vinculada ao curso de Formação de Psicólogo da Instituição, onde os discentes podem receber atendimento especializado gratuito. Vale salientar que tal iniciativa inscreve-se nos debates da Unit sobre o direito de todos à educação e à igualdade de oportunidades de acesso e permanência nessa modalidade de ensino.

Vale salientar que tal iniciativa inscreve-se nos debates da UNIT sobre o direito de todos à educação e à igualdade de oportunidades de acesso e permanência nessa modalidade de ensino. Outro aspecto que merece destaque é que a Universidade Tiradentes estruturou todos os seus campi no que se refere à mobilidade dos seus discentes disponibilizando rampas de acesso, elevadores, piso tátil, banheiros adaptados, vagas específicas de estacionamento, entre outros o que demonstra o olhar atento da UNIT as questões de igualdade de oportunidades de acesso e permanência na Educação Superior bem como contempla a Educação em Direitos Humanos como parte do processo educativo, a IES adota como referência a Norma Técnica 9050/2015, da Associação Brasileira de Normas Técnicas.

Em relação aos alunos com deficiência visual, a IES está comprometida, caso seja solicitada, desde o acesso até a conclusão do curso, a proporcionar sala de apoio contendo: máquina de datilografia braile, impressora braile acoplada a computador, sistema de síntese de voz; gravador e fotocopiadora que amplie textos; acervo bibliográfico em fitas de áudio;

software de ampliação de tela; equipamento para ampliação de textos para atendimento a aluno com visão subnormal; lupas, régua de leitura; scanner acoplado a um computador; acervo bibliográfico dos conteúdos básicos em braille. Quanto aos alunos com deficiência auditiva, a IES está igualmente comprometida desde o acesso até a conclusão do curso, e disponibiliza intérpretes de língua brasileira de sinais. Cumpre salientar que todo conteúdo digital disponibilizado ao aluno possui acessibilidade com formato que atende a todos os tipos de deficiência: desde textos adaptados à ferramentas de libras digital como Hand Talk.

Ressalta-se ainda que o NAPPS é o setor responsável por acompanhar e atender ao que estabelece a Lei nº 12.764, de 27 de dezembro de 2012 que institui a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista fazendo o acompanhamento especializado dos estudantes com tais necessidades.

9.2 Programa de Formação Complementar e de Nivelamento Discente

A Universidade Tiradentes desenvolve mecanismos de nivelamentos e formação continuada com vistas a favorecer o desempenho de forma integral e contínua dos acadêmicos. Esse mecanismo é compreendido pelos seguintes serviços:

- Oferta de cursos em Ambiente Virtual de Aprendizagem, para ambientação ao universo online em consonância com as demandas de nivelamento de estudos;
- Oferta de cursos de extensão voltados à preparação para inserção no mercado de trabalho;
- Programa de Gestão da Aprendizagem, voltado para a formação complementar que busca auxiliar os alunos a alcançar seus objetivos de vida e carreira acadêmica, identificando potencialidades e dificuldades desde o início da jornada no Ensino Superior. Através de avaliações diagnósticas, é possível mapear as principais lacunas de aprendizagem, em relação ao uso da norma-padrão da língua portuguesa, interpretação de texto, operações matemáticas e raciocínio lógico. A partir dos dados obtidos e disponibilizados em um dashboard, coordenações de curso e professores são municiados de dados relevantes para o planejamento assertivo.

A oferta de disciplinas de formação complementar, nivelamento discente, bem como da oferta de monitoria, é formalizada a partir das demandas específicas de cada curso de graduação da Universidade Tiradentes.

9.3 Monitoria

A política de Monitoria da UNIT tem como objetivo, oportunizar aos discentes o desenvolvimento de atividades e experiências acadêmicas, visando aprimorar e ampliar conhecimentos, fundamentais para a formação profissional; aperfeiçoar e complementar, as atividades ligadas ao processo de ensino, pesquisa e extensão e estimular a vocação didático-pedagógica e científica inerente à atuação dos discentes.

O Curso de Jogos Digitais desenvolve semestralmente a política de Monitoria, possibilitando aos alunos do curso obter um aprimoramento dos conhecimentos adquiridos, além de vivenciar com os professores orientadores as atividades desenvolvidas em salas de aulas, através do atendimento aos alunos solucionando dúvidas referentes às disciplinas e trabalhos de pesquisa, entre outras atividades pertinentes ao programa de monitoria.

O processo seletivo dá-se após a divulgação do Edital, expedido pela Pró-Reitoria de Graduação, onde os alunos submetem-se a provas escritas das disciplinas que foram divulgadas e entrevistas, para terem a oportunidade de se tornarem monitores. A monitoria pode ser remunerada ou voluntária, na qual fica estabelecida uma carga horária semanal a ser cumprida pelo discente (monitor). Os professores orientadores, juntamente com a Coordenação elaboram todo o processo seletivo, composto de prova, títulos e entrevista, e são aprovados os alunos que obtiverem melhor classificação.

9.4 Internacionalização

O departamento de Internacionalização está vinculado à Reitoria da Universidade Tiradentes e ao Grupo Tiradentes, e tem por missão ampliar as possibilidades de alunos, professores e corpo administrativo se mobilizarem internacionalmente, através da realização de intercâmbios acadêmicos e científicos, proporcionando informação e oportunidades internacionais de estudo.

A UNIT tem parceria com instituições de ensino de 17 países como Canadá, Portugal, Espanha, Coréia e Estados Unidos. Por meio delas, os estudantes podem participar de programas de intercâmbio, os quais são uma ótima oportunidade para adquirir conhecimento global, seja de novas culturas ou de técnicas profissionais. O setor de Internacionalização da UNIT oportuniza aos discentes, através de diversos convênios e programas, como o Programa

de Intercâmbio Fellow Mundus, o Programa de Bolsas Ibero Americanas para Estudantes de Graduação – Santander Universidades, e outras iniciativas, o ingresso em instituições do exterior, ampliando assim o seu desenvolvimento internacional e sua percepção sobre os diferentes matizes que compõem o mundo globalizado.

Vale salientar que a Universidade Tiradentes, no ano de 2017, tornou-se a primeira instituição a atuar fora do Brasil com um centro de Educação Superior, o Tiradentes Institute, no campus da Universidade de Massachusetts – UMass Boston, que tem a missão de compartilhar conhecimento, inovação, ideias, cultura e línguas que ambas as instituições possuem. Vale salientar que a UMass Boston é referência em pesquisa e inovação no mundo.

9.5 Unit Carreiras

Trata-se de um espaço com foco na capacitação profissional, no gerenciamento e divulgação de oportunidades profissionais e de estágios, na orientação individual ao plano de carreira e na interação social, por meio das redes sociais.

O Serviço é destinado aos alunos e egressos da IES, de forma gratuita, que desejam colocação ou recolocação no mercado de trabalho. Sempre atuando de forma estratégica, a Unit Carreiras disponibiliza vagas de empregos e estágios, por meio de parcerias, com renomadas empresas no Estado e no país, além de oferecer diversos serviços, visando à capacitação profissional. O setor é responsável pelo desenvolvimento do Programa Acompanhamento de Egressos, bem como pelos eventos de empregabilidade e convênios para estágios extracurriculares.

9.6 Programa de Bolsas

A Unit possui programas de apoio aos seus discentes, nas diversas modalidades de ensino. Dentre as possibilidades, o Programa Universidade para Todos – PROUNI, do Governo Federal, além de outros de natureza própria, tais como bolsas de extensão para participação em atividades, como, por exemplo, o Projeto Mentoria.

Também, destacam-se:

- Programa de Bolsa de Iniciação Científica, permite introduzir os estudantes de graduação com vocação no âmbito da pesquisa científica;

- Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica e Extensão, que visa iniciar o estudante em atividades de iniciação científica e extensão desenvolvida pela IES;
- Programa de Apoio a Eventos e Capacitação, que subsidia a participação de discentes e docentes em atividades de aperfeiçoamento contínuo;

Todos os programas e ações implementadas na instituição podem receber recursos oriundos da Unit e/ou de agências de fomento e/ou parceiros institucionais.

9.7 Ouvidoria

A Ouvidoria da Universidade Tiradentes, que se encontra implantada desde 2010, é órgão independente e tem a responsabilidade de tratar as manifestações dos cidadãos sejam eles alunos, fornecedores, colaboradores e sociedade em geral, registradas sob a forma de reclamações, denúncias, sugestões e/ou elogios. Trata-se de um canal de comunicação interna e externa.

Tem como objetivo oferecer ao cidadão a possibilidade irrestrita da interatividade, de forma rápida e eficiente. É uma atividade institucional de representação autônoma, imparcial e independente, de caráter mediador, pedagógico e estratégico, que permite identificar tendências para orientação e recomendação preventiva ou reativa, fomentando assim a promoção da melhoria contínua dos processos Institucionais.

Os atendimentos efetuam-se presencialmente, ou via telefone e site. A Ouvidoria traduz, por meio da estratificação dos dados registrados, as principais manifestações e demandas em relatórios demonstrados às Instâncias competentes, o que propicia análise e considerações para as providências necessárias, para a melhoria contínua das ações institucionais.

9.8 Acompanhamento dos Egressos

A Universidade Tiradentes instituiu como política o Programa de Acompanhamento do Egresso com a finalidade de acompanhar os egressos e estabelecer um canal de comunicação permanente com os alunos que concluíram sua graduação na Instituição, mantendo-os informados acerca dos cursos de pós-graduação e extensão, valorizando a integração com a vida acadêmica, científica, política e cultural da IES.

O programa também visa orientar, informar e atualizar os egressos sobre as novas tendências do mercado de trabalho, promover atividades e cursos de extensão, identificar

situações relevantes dos egressos para o fortalecimento da imagem institucional e valorização da comunidade acadêmica.

O UNIT Carreiras, espaço dedicado aos alunos da graduação, pós-graduação e egressos tem foco na capacitação profissional, no gerenciamento e divulgação de oportunidades profissionais e de estágios, dando orientação individual ao plano de carreira. Foca também na interação social por meio das redes sociais. O serviço oferecido pelo UNIT Carreiras é destinado aos alunos de forma gratuita, que desejam colocação ou recolocação no mercado de trabalho, bem como empresas parceiras que buscam profissionais para seus quadros.

10. TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM

As tecnologias da informação e comunicação podem ser definidas como um conjunto de recursos tecnológicos, utilizados de forma integrada, com um objetivo comum e a sua utilização na educação presencial vem potencializando os processos de ensino – aprendizagem, além de possibilitar o maior desenvolvimento – aprendizagem – comunicação entre os envolvidos no processo.

Nessa direção, os alunos do curso de Jogos Digitais da Universidade Tiradentes terão a oportunidade, desde o primeiro período, de vivenciarem a utilização de ferramentas tecnológicas de Informação e Comunicação, no processo de ensino e aprendizagem, desenvolvendo de modo interativo sua autonomia nos estudos acadêmicos. As soluções tecnológicas disponíveis reafirmam sua postura inovadora e motivadora para adoção de alternativas didático-pedagógicas, tais como utilização de recursos audiovisuais e de multimídia em sala de aula, utilização de equipamentos de informática com acesso à Internet de alta velocidade, simulações por meio de softwares específicos às áreas de formação.

10.1 Sistema Magister

Será disponibilizado para os professores e estudantes o Sistema MAGISTER, sistema acadêmico desenvolvido pela Unit e que oferece ferramentas aos docentes e discentes tais como postagem de avisos e gerenciamento da vida acadêmica do aluno: acesso a notas, matriz

curricular, histórico escolar, comunicados da coordenação, acompanhamento de faltas. Possui versão web e aplicativo para celular.

10.2 Sistema Protocolo

Através do Sistema de Protocolo o estudante tem acesso ao conjunto de serviços para inserção de processos de petições de documentos, solicitação de revisão de notas, justificativas de faltas entre outros serviços, com acompanhamento on-line de todos os pareceres. Desse modo, as várias formas de atualização do conhecimento são oportunizadas aos alunos do curso por meio da tecnologia da informação e comunicação, oportunizando a atualização e a atuação no mercado de trabalho.

10.3 Google for Education

A UNIT é reconhecida mundialmente pelo programa Universidade de Referência – Google for Education, iniciativa da Google em prol da transformação cultural na educação superior do mundo. As soluções google permite estimular e integrar os mecanismos adotados em sala de aula com a disponibilidade de todas as soluções Google para a educação. Cada aluno e cada professor, ao se matricular, ganha uma conta de email Google (@sounit) com acesso ilimitado ao Google Drive, conseguem realizar videochamadas no Google Meet com tempo ilimitados, além de todas as suas soluções tecnológicas em nuvem, o que possibilita implantar soluções inovadoras em sala de aula com uso de metodologias ativas aprimorando o processo de ensino-aprendizagem. Além das soluções digitais do Google a Unit possui um parque tecnológico de chromebooks garantindo a portabilidade e versatilidade de dispositivos móveis.

10.4 Brightspace da D2L – AVA

O Ambiente Virtual de Aprendizagem implantado na Unit é o Brightspace, da empresa canadense D2L. É uma plataforma estável, segura, totalmente em nuvem e com uma arquitetura de software moderna, oferecendo um sistema rápido, flexível e escalável com certificações internacionais ISO 27001 e ISO 27018. Possui diversas ferramentas de comunicação, interação, liberação de conteúdo e gerenciamento completo de aprendizagem através de sua analítica de dados. A solução de analytics permite que professores tenham acesso a uma análise preditiva

para alunos que demandam atenção e ofereçam ajuda de forma proativa, antes que seja necessária uma intervenção formal.

10.5 Fale Conosco no AVA

O Fale Conosco é uma ferramenta de comunicação direta entre alunos, professores e coordenações para esclarecimento das dúvidas pedagógicas. Além dos sujeitos principais do processo pedagógico, ressalta-se que existe uma equipe de suporte ao aluno para atendimento ao Fale Conosco: Suporte Técnico, Carreiras, Suporte às Avaliações Presenciais e Experiências Extensionistas. As equipes de apoio que respondem diretamente aos alunos com tempo de resposta de até 48h, com auditoria diária e painel de acompanhamento e gestão de mensagens respondidas (dentro e fora do prazo) e a avaliação da resposta que foi concedida ao autor.

10.6 Central de Ajuda no AVA

A Central de Ajuda é um portal de conteúdos no qual o aluno tem acesso a diferentes tutoriais para download. Os tutoriais são disponibilizados, através do acesso ao AVA, e organizados por categorias mais frequentes: 1) como estudar na UNIT EAD, 2) conheça os espaços da Unit EAD, 3) Informações acadêmicas e serviços, 4) Dúvidas frequentes.

Central de Ajuda

Olá KAREN, como posso te ajudar?

Digite uma palavra ou frase

ONDE ESTOU: /INICIO/

COMO ESTUDAR NA UNIT EAD

CONHEÇA OS ESPAÇOS DA UNIT EAD

INFORMAÇÕES ACADÊMICAS E SERVIÇOS

A equipe EaD

Como Imprimir e Utilizar a Unidade de Aprendizagem?

Como estudar a distância?

Como ter sucesso nos estudos?

Guia do estudante EAD (.pdf)

Espaços de Interação da disciplina

Outros Tutoriais

O que é importante verificar no "Conheça sua Disciplina" no AVA?

Quais são os espaços de aprendizagem?

O polo de apoio presencial

Como usar o AVA?

Requisitos Técnicos do Computador para usar o AVA

Como usar Magister?

A UNIT EAD

A metodologia EaD

Sistemática de Avaliação On-line e Semipresencial

Processo de Renovação de Matrícula

Guia de Recuperação

Guia do Estudante EaD 2020

Guia do Estudante Avaliação EAD

DÚVIDAS MAIS FREQUENTES

A UNIT EAD

A metodologia EaD

Como Imprimir e Utilizar a Unidade de Aprendizagem?

Como estudar a distância?

Como usar Magister?

Sistemática de Avaliação On-line e Semipresencial

Espaços de Interação da disciplina

Guia de Recuperação

Outros Tutoriais

O que é importante verificar no "Conheça sua Disciplina" no AVA?

Figura 20 – Categorias disponíveis de tutoriais na Central de Ajuda.

10.5 Sambatech

A Sambatech é uma solução tecnológica que garante infraestrutura de qualidade para distribuição, gerenciamento e armazenamento de vídeos para entregar aos alunos videoaulas de acordo com sua capacidade de acesso à internet. Todas as videoaulas são publicadas na Sambatech e o link do vídeo postado na disciplina do AVA. A utilização da Sambatech permite, além da garantia de disponibilidade tecnológica, a legendagem automática (texto de legendas

Código de Acervo Acadêmico 121.1

em sincronia entre áudio e vídeo) de forma confiável e segura de todas as videoaulas, aumentando a acessibilidade pedagógica do conteúdo digital. Além de garantir acessibilidade, o uso de legendas facilita o aprendizado e a compreensão de conteúdos educacionais.

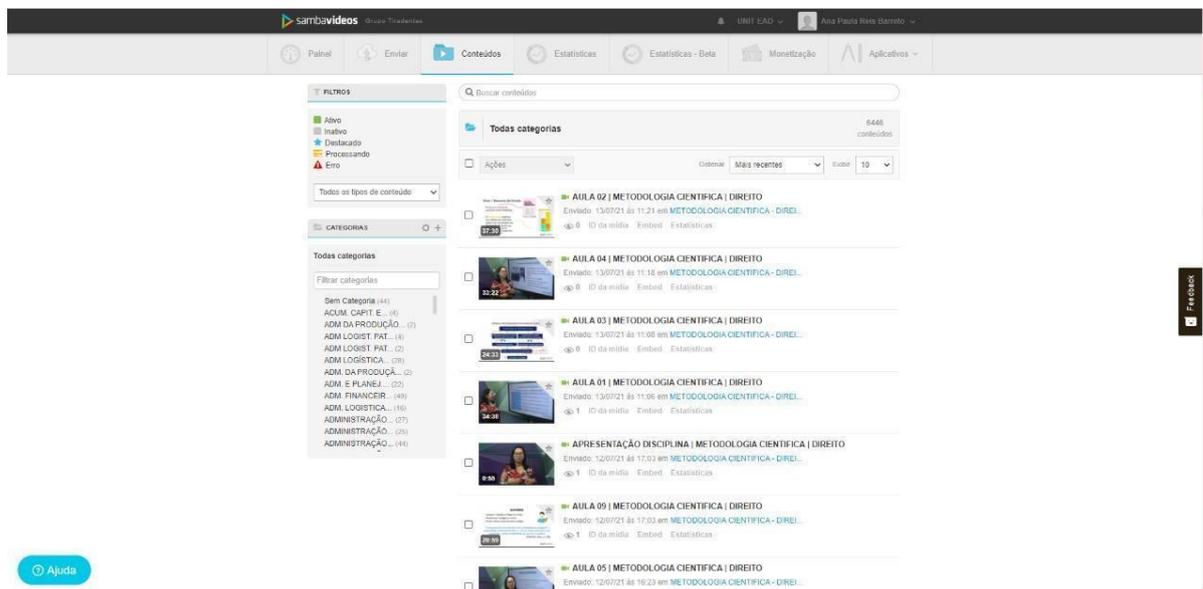


Figura 21 – Painel de upload de vídeos no Sambatech

10.6 Sistema de Gestão de Provas

O Sistema de Gestão de Provas da UNIT tem a Starline Tecnologia como uma de suas parceiras. Esse sistema permite aplicação de provas presenciais no formato impresso e online. Abrange a gestão dos processos inerentes a banco de questão, agendamentos de provas, geração de provas, monitoramento de provas online com funcionalidades de proctoring (reconhecimento facial), correção automática de provas em papel (questões de múltipla escolha), através de leitura óptica, bem como correção automática de provas online (questões de múltipla escolha), geração de resultados e relatórios.

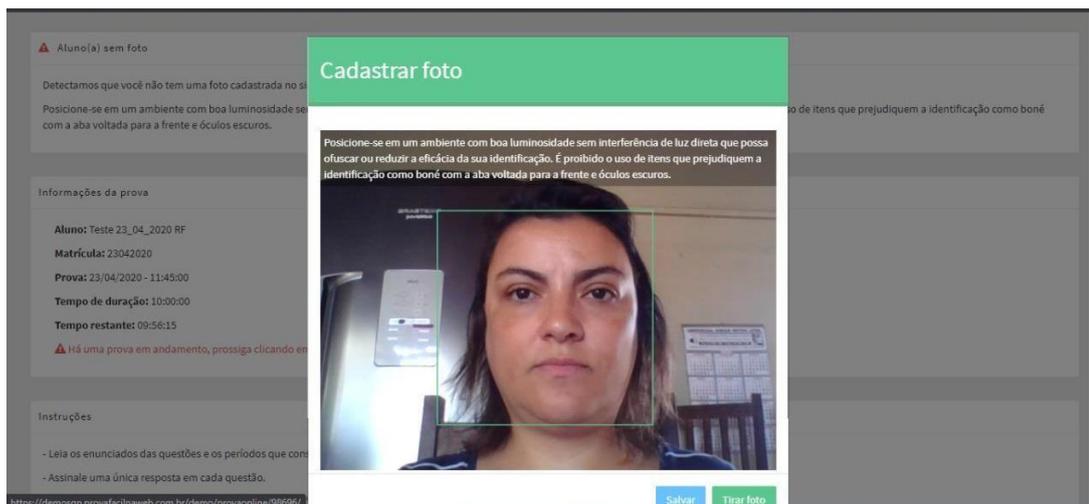


Figura 22 – Imagem com a ferramenta de reconhecimento facial habilitada (visão aluno)

O SGP disponibiliza um dashboard completo que permite informações precisas sobre o processo avaliativo com informações que são utilizadas como etapa do processo de reflexão da aprendizagem dos alunos. Desde 2015 a Unit já gerou e aplicou mais de 6 milhões de provas para os alunos dos cursos de graduação seguindo rigoroso processo e garantindo segurança ao processo avaliativo.

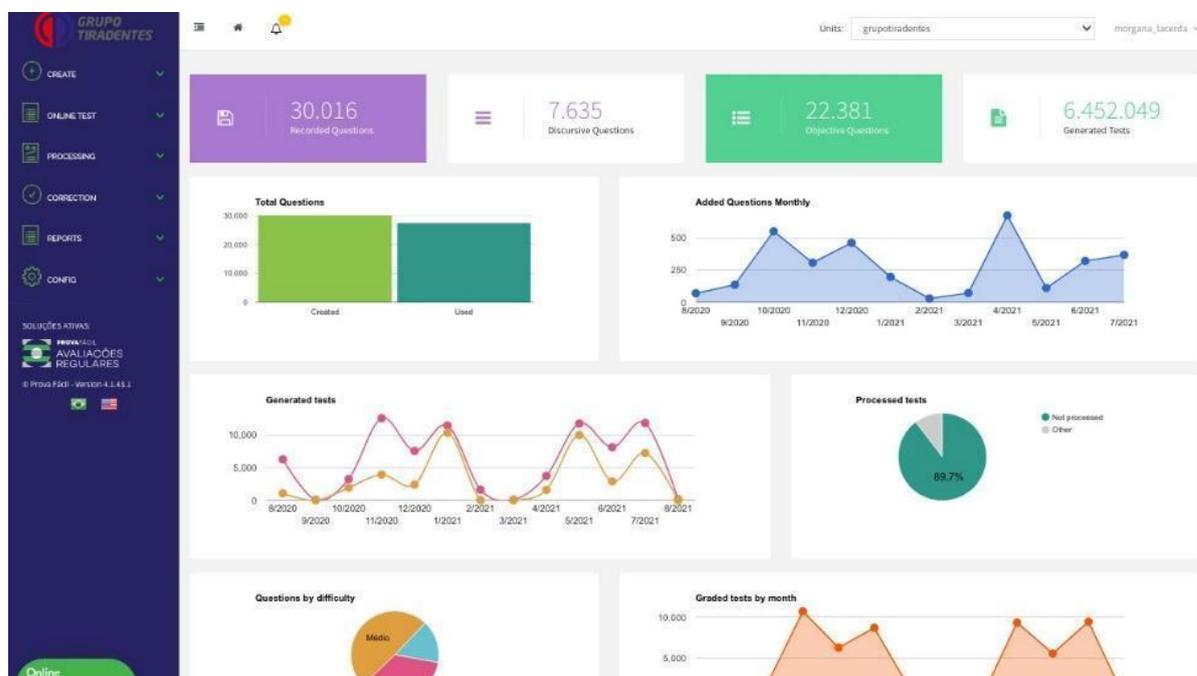


Figura 23 – Dashboard da Starline sobre os resultados da Avaliação Presencial

10.7 Catálogo Sagah

O Catálogo Sagah é o portal de conteúdos digitais, organizados em Unidades de Aprendizagem (UAs), que os professores acessam para curadoria de conteúdos e organização das disciplinas no AVA. Atualmente, possui mais de 19 mil Unidades de Aprendizagem distribuídas em diferentes áreas do conhecimento e atualizado diariamente. As UAs da Sagah foram desenvolvidas baseadas na metodologia de aprendizagem ativa com conteúdos que inserem o aluno em situações do seu cotidiano como profissional.

m

The screenshot shows the Sagah catalog homepage. At the top, there is a navigation bar with the Sagah logo and the text 'SOLUÇÕES EDUCACIONAIS INTEGRADAS'. The user is logged in as 'Olá, KAREN'. The main content area features a search bar with the placeholder 'Buscar Unidades de Aprendizagem' and a dropdown menu for 'Ordenar por Últimas adicionadas'. Below the search bar, it indicates '1108 unidades encontradas - Página 1 de 56'. The first unit listed is 'Equilíbrio econômico-financeiro', which is marked as 'NOVA'. It belongs to the 'SOCIAIS APLICADAS' area and the 'DIREITO' course. The unit code is 48797. The objectives are: 'Definir equilíbrio econômico-financeiro em contratos.', 'Identificar os fatos previsíveis ou imprevisíveis que justifiquem a modificação do contrato.', and 'Reconhecer as hipóteses de desequilíbrio do contrato.' The second unit listed is 'Alegações finais', also marked as 'NOVA', belonging to the 'SOCIAIS APLICADAS' area and the 'DIREITO' course.

Figura 24 – Página inicial do Catálogo Sagah

10.8 Biblioteca Virtual

Outra ferramenta que os alunos e professores possuirão é o acesso à biblioteca on-line, podendo realizar pesquisa em livros ou periódicos acerca de assuntos sobre sua área de formação e/ou de interesse diversos. Com relação às bases de dados voltadas para as áreas Multidisciplinares e de Jogos Digitais, estão disponíveis para uso: Academic Search Premier (EBSCO); Minha Biblioteca – Livros eletrônicos de diversas áreas do conhecimento; ABNT – Normas; Periódicos CAPES; Bentley.

11. CONTEÚDOS CURRICULARES

11.1 Adequação e Atualização

Para estabelecer a perfeita sintonia do curso de Jogos Digitais, será realizada semestralmente a atualização do Projeto Pedagógico do Curso, pela Coordenação, NDE, Colegiado e Corpo Docente, realizando-se a análise dos conteúdos programáticos quanto às ementas, objetivos, metodologias e bibliografias, ajustando-as se necessário, passando estas adaptações inclusive pela criação de novas disciplinas ou modificação das já existentes, demonstrando-se assim a preocupação com a qualidade do curso e o acompanhamento da evolução e necessidades do campo de trabalho e perfil do egresso, bem como as mudanças ocorridas no âmbito da Legislação. Todas as adequações são realizadas com acompanhamento da Pró-Reitoria de Graduação.

11.2 Dimensionamento da carga horária das disciplinas

A carga horária das disciplinas está dimensionada com base nos objetivos gerais e específicos do curso e o perfil profissional do egresso, respeitando as Diretrizes Curriculares Nacionais e as necessidades do contexto nacional, regional e local.

11.3 Adequação e atualização das ementas e planos de ensino

A elaboração, adequação e atualização das ementas das disciplinas e os respectivos planos de ensino do curso de Jogos Digitais oferecido pela Unit é resultado do esforço coletivo do Corpo Docente e Núcleo Docente Estruturante, sob a supervisão do Colegiado e Coordenação do Curso, tendo em vista a integração horizontal e vertical do currículo, no âmbito de cada período e entre os mesmos, considerando a inter e transdisciplinaridade como paradigma que melhor contempla o atual estágio de desenvolvimento científico e tecnológico.

Definidas as competências e habilidades a serem desenvolvidas; os conteúdos foram identificados e sistematizados na forma de ementas das disciplinas curriculares, considerando a produção recente na área. Vale ressaltar que as atualizações e adequações são construídas a partir do perfil desejado do profissional, em face das novas demandas sociais do século XXI, das constantes mudanças e produção do conhecimento, das Diretrizes Curriculares Nacionais, do PDI, do PPI e das características sociais e culturais.

11.4 Adequação, atualização e relevância da bibliografia

A bibliografia dos planos de ensino e aprendizagem é fruto do empenho coletivo do corpo docente que seleciona semestralmente dentre a literatura, aquela que atende com excelência as necessidades do curso. Os livros e periódicos recomendados, tanto em termos de uma bibliografia básica quanto da complementar, são definidas buscando-se a adequação ao perfil do profissional em formação, a partir da abordagem teórica e/ou prática dos conteúdos imprescindíveis ao desenvolvimento das suas competências e habilidades gerais e específicas, considerando os diferentes contextos.

11.5 Bibliografia Básica

A política de atualização do acervo de livros e periódicos está calcada na indicação prioritária dos professores e alunos, solicitação avaliada na sua importância pelo Núcleo Docente Estruturante e deliberada pelo Colegiado do Curso.

A IES se encontra em plena execução dessa política, não apenas para atender às demandas do MEC, mas prioritariamente às necessidades e solicitações do corpo docente e discente. Através da Campanha de Atualização do Acervo, semestralmente as bibliografias dos cursos de graduação são avaliadas quantitativa e qualitativamente, para contemplação das atualizações e ampliação do acervo. A quantidade de exemplares adquirida para cada curso é definida com base no número de estudantes e norteada pelas recomendações dos indicadores de padrões de qualidade definidos pelo MEC. A aquisição da versão impressa é sempre ponto de discussão porque o acervo virtualizado garante maior acessibilidade pedagógica aos alunos.

Toda a comunidade acadêmica tem acesso ao sistema online de sugestão de compra e acompanhamento do pedido disponível no sistema Pergamum. É importante ressaltar que as referências bibliográficas básicas dos conteúdos programáticos de todos os Planos de Ensino e Aprendizagem das disciplinas do curso se encontram adequadas no que refere à quantidade (três referências) ao conteúdo das disciplinas e atualidade considerando os últimos cinco anos, sem desconsiderar as referências clássicas.

Todos os exemplares são tombados junto ao patrimônio da IES. A Universidade Tiradentes disponibiliza de Biblioteca On-line, com consulta ao acervo virtualmente através de plataformas On-Line, pelo site www.unit.br [Biblioteca]. O usuário pode acessar os serviços on-line de consulta, renovação e reserva das bibliotecas, gerenciadas pelo Pergamum. O acervo virtual também possui exemplares físicos à disposição para consulta. Através dos serviços de

pesquisa em bases de dados acadêmicas/científicas, os estudantes podem acessar mais de quatro mil títulos em texto completo, de artigos publicados em periódicos de maior relevância dos centros de pesquisa do mundo.

Na Base de Dados por Assinatura – A Biblioteca assina e disponibiliza bases de dados nas diversas áreas de conhecimento. Como forma de apoio aos estudantes, a Biblioteca disponibiliza espaço para apoio e estudos individuais e em grupo, além de laboratório de informática para pesquisas e Chromebooks que ficam disponíveis aos estudantes.

11.6 Bibliografia Complementar

O acervo da bibliografia complementar do curso de Jogos Digitais está informatizado, atualizado e tombado junto ao patrimônio da IES e atende de forma excelente o mínimo de cinco títulos por unidade curricular. A bibliografia complementar atende adequadamente aos programas das disciplinas e as suas unidades programáticas.

O curso conta também com a Biblioteca Virtual Universitária, com livros eletrônicos de várias editoras e em diversas áreas do conhecimento. A política de atualização do acervo de livros e periódicos está calcada na indicação prioritária dos professores e alunos, solicitação avaliada na sua importância pelo Núcleo Docente Estruturante e deliberada pelo Colegiado do Curso.

11.7 Periódicos especializados

As assinaturas de periódicos especializados, indexados e correntes, sob a forma impressa ou informatizada; bases de dados específicas (revistas e acervo em multimídia) atendem adequadamente aos programas de todos os componentes curriculares e à demanda do conjunto dos alunos matriculados no curso de Jogos Digitais da UNIT. O curso conta com periódicos de maneira a ilustrar as principais áreas temáticas do curso. Um acervo de significativas publicações periódicas na área de Jogos Digitais, de distribuição mensal ou semanal.

Os usuários têm acesso livre a periódicos eletrônicos Nacionais e Internacionais, através do convênio firmado com a Capes de acesso gratuito. São disponibilizadas aos docentes e discentes as bases de dados providas pela empresa EBSCO – Information Services, com o objetivo de auxiliar nas pesquisas bibliográficas dos trabalhos realizados por professores e

alunos da Instituição. Este banco de dados é atualizado diariamente por servidor EBSCO. A EBSCO é uma gerenciadora de bases de dados e engloba conteúdos em todas as áreas do conhecimento. São disponibilizados, também, através de assinatura junto à Coordenação do Portal de Periódicos da CAPES.

11.8 Planos de Ensino e Aprendizagem

Os planos de ensino e aprendizagem estabelecem o direcionamento pedagógico para o trabalho docente, elencando os conteúdos e estratégias a serem trabalhados com os discentes, no empenho em oferecer as mais variadas formas de desenvolvimento das competências e habilidades necessárias para a formação sólida e humanista do futuro profissional de Jogos, prevista no perfil profissional do egresso deste curso.

A análise, revisão e atualização dos planos será constante, a fim de acompanharem as mudanças do mercado de trabalho, de legislação e as inovações pedagógicas, tão necessárias para o excelente desenvolvimento educacional dos discentes, mantendo-se o mesmo cuidado para com a bibliografia, cuja atualização será realizada periodicamente, mantendo o compromisso da Instituição e do curso, de oferecer aos seus alunos um conhecimento atual, efetivo e primoroso, contando para isso, com a contribuição e participação efetiva dos seus docentes e coordenação.

Os planos de ensino do Curso de Jogos Digitais, possuem estreita relação com o Projeto Pedagógico, garantindo assim a coerência e integração de ações. Eles são construídos com base no perfil profissional e as competências propostas para o mesmo; busca-se a oferta dos conhecimentos necessários para uma atuação profissional efetiva, levadas em consideração as necessidades e possibilidades dos alunos, são flexíveis e abertos, permitindo os ajustes sempre que necessário, mantendo visibilidade para o processo e acompanhando o cronograma estabelecido para cada disciplina.

O modelo de Currículo por Competências tem como premissa, que o processo de formação profissional ocorra de maneira interdisciplinar e gradativa. Os resultados a serem obtidos norteiam o processo educacional. As ações didático-pedagógicas irão privilegiar o desenvolvimento e o aprimoramento de competências essenciais ao exercício profissional.

Visando preparar a transição, com sucesso, para o mundo do trabalho, considerando os diferentes graus de maturidade do aluno em sua trajetória acadêmica, são designadas

competências a serem desenvolvidas pelos alunos em cada período, numa perspectiva interdisciplinar.

Anexo: Planos de Ensino e Aprendizagem do Curso de Jogos Digitais.

12. INSTALAÇÕES DO CURSO

12.1 Instalações Gerais

A Universidade Tiradentes situa-se em cinco campi assim localizados: 02 em Aracaju (Centro e Farolândia), 01 em Estância, 01 em Itabaiana e 01 em Propriá. O quadro a seguir demonstra a distribuição das áreas dos campi.

Quadro 7 - Composição da área da Universidade Tiradentes

Campus	Área Construída (m²)
Aracaju Centro	14.746,29
Aracaju Farolândia (Sede)	120.130,64
Estância	5.055,92
Itabaiana	2.886,43
Propriá	3.657,85
Total	146.477,13

Fonte: Cadernos de Infraestrutura – Departamento de Infraestrutura e Material - DIM (2017)

A infraestrutura física abriga as instalações administrativas e acadêmicas dos campi da Unit, a exemplo de salas de aula, biblioteca, laboratórios de ensino e pesquisa, clínicas, gabinetes de trabalho, NPJ, instalações esportivas, áreas de serviços, áreas de alimentação e lazer, gráfica, estúdios de televisão, núcleos de comunicação, oficinas de manutenção, entre outras.

A Universidade Tiradentes, na Unidade Aracaju Farolândia (Sede) possui em suas instalações:

Quadro 8 - Quadro Geral de Edificações da Universidade Tiradentes (Unidade Farolândia – Sede)

Edificações	Área Construída (m²)
Almoxarifado	3.342,61
Biblioteca	8.017,52
Biotério	276,43
Bloco A	5.457,27

Bloco B	5.102,64
Bloco C	5.457,83
Bloco D	7.750,18
Bloco E	4.372,36
Bloco F	4.252,92
Bloco G	7.248,48
Capela	67,12
CCS - Complexo de Comunicação Social	857,30
Centro Gastronômico	421,73
Conduta Consciente	26,31
Espaço Dona Nena	389,97
Estacionamento e Guaritas	44.984,83
Gráfica Gutemberg	517,39
Incubadora	200,42
Instalações Esportivas	8.350,22
ITP – Instituto de Tecnologia e Pesquisa	2.014,67
Minishopping	4.080,42
NUESC - Núcleo de Estudos em Sistemas Coloidais	927,40
Reitoria	5.409,42
Salão de Ginástica	251,76
Shopping Grátis UNIT	96,86
Usina Geradora	265,58
Total de área construída	120.130,64

Fonte: Cadernos de Infraestrutura – Departamento de Infraestrutura e Material - DIM (2017)

As demais Unidades, em dimensões variadas segue a estrutura física composta basicamente por: Salas de aulas distribuídas em blocos didáticos, contendo ainda biblioteca, laboratórios, mini shopping, praças de alimentação, dentre outros espaços específicos, de acordo com os cursos ali instalados. Destaca-se no Campus Centro a Clínica Odontológica com uma

área construída de 2.065,75m², espaço importante na oferta de serviços comunitários e qualificação dos estudantes do curso de Odontologia. O quadro a seguir apresenta a estrutura física dos demais prédios que fazem parte da Universidade Tiradentes:

Quadro 9 - Quadro Geral de Edificações das demais Unidades que compõe a Universidade Tiradentes

Edificações	Área Construída (m²)
Unidade Centro:	
Biblioteca	545,20
Blocos A, B, C, D	7.546,02
Blocos E, F	4.589,32
Clínica Odontológica	2.065,75
Unidade Estância:	
Biblioteca	519,57
Bloco A	882,56
Bloco B	908,53
Bloco C	903,76
Bloco D	907,57
Mini shopping	896,73
Centro Gastronômico	421,73
Unidade Itabaiana:	
Mini shopping	643,64
Bloco A	1.504,55
Bloco B	738,24
Unidade Propriá:	
Blocos A, B	1.748,85
Bloco C	1.002,36
Bloco D, E	906,64

Fonte: Cadernos de Infraestrutura – Departamento de Infraestrutura e Material - DIM (2017)

12.2 Instalações Administrativas

As instalações administrativas estão bem estruturadas, dotadas de isolamento acústico, iluminação, climatização, mobiliário e aparelhagem específica, atendendo a todas as condições de salubridade necessárias para o exercício das atividades planejadas. As edificações da Universidade Tiradentes oferecem instalações compatíveis com a sua estrutura organizacional e com as condições necessárias ao desenvolvimento das funções administrativas dos seus diversos cursos, considerando atendimento necessário a toda comunidade acadêmica das suas Unidades, conforme demonstrado no quadro abaixo.

Quadro 10 - Quadro Geral das Instalações Administrativas

Unidade	Quantidade	Capacidade de Alunos/pessoas	Área Construída (m ²)
Aracaju Farolândia			
Reitoria (*) Compreende as áreas administrativas que dão suporte ao funcionamento dos Cursos e demais áreas existentes no campus	136 espaços	-	5.409,42
Bloco A – Sala dos Coordenadores de Cursos	1	30	92,19
- Sala da Coordenação Unit Idiomas	1	6	30,98
- Sala de Coord. de Laboratório de Informática	1	-	63,00
- Depósitos	2	-	57,90
Bloco B - Sala de Controle	1	-	14,41
- Sala de Mecanografia	1	-	53,13
- Depósitos	6	-	56,92
Bloco C – Sala dos Coordenadores de Cursos	1	-	62,64
- Sala Coordenação Bloco C	1	36	148,90
Bloco D – Sala da Coordenação	2	95	189,58
- Sala das Coordenações de Cursos	1	10	90,67
- Sala Copiadora (Xerox)	1	-	30,72
Bloco E - Sala da Coordenação	1	10	41,04

Unidade	Quantidade	Capacidade de Alunos/pessoas	Área Construída (m²)
- Sala da Direção da Área de Saúde	1	-	38,80
- Sala de Coordenação de Laboratórios	1	-	28,10
- Sala de Coordenação de Medicina	1	-	42,88
- Sala do Coordenador	1	-	10,34
- Sala do Coordenador de Medicina	1	-	11,37
- Sala de Reunião	1	-	7,56
Bloco F – Sala Diretoria de Pesquisa e Extensão	1	-	43,37
- Sala Coordenação de Pesquisa	1	-	10,13
- Sala Coordenação <i>Stricto Sensu</i>	1	-	31,83
- Sala Gerência da Pós-Graduação/ adm.	1	-	220,40
- Sala de Apoio	1	-	5,30
- Sala da Coordenação	1	-	51,75
- Sala Relações Institucionais	1	20	80,98
- Sala Núcleo de Pós-Graduação em Direito	1	-	44,53
- Sala de Processamento	1	-	12,77
- Editora Unit	1	-	52,00
- Sala do Administrativo-	1	-	17,75
Bloco G – Sala Coordenação	1	30	122,32
- Sala dos Coordenadores de Cursos	1	20	73,00
- Sala Técnica	4	-	13,04
- Sala Arquivo	1	-	15,48
- Depósito	2	-	68,42
Aracaju Centro			
Blocos A, B, C, D			
- Almoxarifado	5	-	161,11
- Departamento de Assuntos Acadêmicos (DAA)	1	20	71,04
- Depósitos	8	-	90,38
- Departamento de Tec. da Informação (DTI)	1	-	31,94
	1	-	111,91

Unidade	Quantidade	Capacidade de Alunos/pessoas	Área Construída (m²)
- Salas das Coordenações dos Cursos	1	-	23,98
- Sala Mecanografia	1	-	29,16
- Sala Medicina do Trabalho	1	-	30,22
- Sala da Direção	1	-	13,95
- Sala da Tesouraria	1	-	10,33
- Sala de Manutenção		-	28,88
- Sala de Controle de Áudio e Video			
Blocos E, F			
- Coordenação (EaD)	1	6	33,00
- Depósitos	11	-	165,05
- Sala de Segurança	1	-	12,00
- Sala Gestor	1	-	13,79
- Sala do Tutor	1	-	12,27
Estância			
Bloco A			
- Sala da Coordenação	1	13	62,45
- Sala da Direção do EaD	1	-	58,58
- Depósitos	4	-	11,26
Bloco C			
- Setor de Segurança	1	-	3,24
Itabaiana			
Bloco A			
- Sala da Coordenação	1	-	34,20
- Depósitos	6	-	47,48
- Sala da Direção	1	-	12,05
- Sala da Coordenação EaD	1	-	8,45
Propriá			
Blocos A, B			
- Arquivo	2	-	7,82
- Sala Coordenação	1	-	24,68

Unidade	Quantidade	Capacidade de Alunos/pessoas	Área Construída (m²)
- DAA/Tesouraria	1	12	36,36
- Depósitos	1	-	60,78
- Sala Direção	1	-	12,46
- Sala de Reunião	1	-	8,45
- Sala de Xerox	-	-	14,78
Blocos D, E			
- Coordenação EaD	1	11	28,28

Fonte: Cadernos de Infraestrutura – Departamento de Infraestrutura e Material - DIM (2017)

12.2.1 Auditórios

Na Universidade Tiradentes existem 09 auditórios e 02 mini auditórios espalhados em suas Unidades Acadêmicas. Esses ambientes apresentam excelentes condições de iluminação natural e artificial, climatizados, com recursos audiovisuais adequados para as atividades desenvolvidas nas unidades. A manutenção dos ambientes é feita de forma sistemática, proporcionando aos seus usuários conforto e bem-estar.

Quadro 11 - Quadro Geral dos Auditórios

Unidade	Quantidade	Capacidade de Alunos/pessoas	Área Construída (m²)
Aracaju Farolândia			
Reitoria	1	126	181,23
Bloco C – Auditório	1	150	128,58
Bloco D – Auditório	2	560	503,79
Bloco F – Auditório	1	44	89,60
Bloco G – Auditório	2	400	628,14
Aracaju Centro			
Blocos E, F - Auditório	1	112	168,01
Estância			

Biblioteca	1	162	164,60
- Mini auditório			

Itabaiana			
------------------	--	--	--

Bloco B - Mini auditório	1	100	121,10
--------------------------	---	-----	--------

Propriá			
----------------	--	--	--

Blocos D, E - Auditório	1	106	297,68
-------------------------	---	-----	--------

Total	11	1.760	2.282,73
--------------	-----------	--------------	-----------------

Fonte: Cadernos de Infraestrutura – Departamento de Infraestrutura e Material - DIM (2017)

12.2.2 Instalações para Docentes

As instalações disponibilizam as condições necessárias ao desenvolvimento das funções administrativas do Curso bem como ao atendimento aos alunos e professores. As dependências são arejadas e apresentam ótima iluminação natural e artificial com excelente sistema de ar refrigerado.

Quadro 12 - Quadro Geral Instalações Docentes

Unidade	Quantidade	Capacidade de Alunos/pessoas	Área Construída (m²)
Aracaju Farolândia			
Bloco A – Sala dos Professores	1	-	63,00
- Sala do NDE	1	-	25,66
- Espaço Professor Tempo Integral	1	-	41,69
Bloco B - Espaço Professor Tempo Integral - Sala do NUP – Núc. de Proj. – Arq. e Urb.	1	10	43,04
Bloco C – Sala dos Professores	1	-	62,26
- Espaço Professor Tempo Integral	1	-	62,22
Bloco D – Sala dos Professores	1	-	62,17
- Sala do NDE	2	-	88,33

- Espaço Professor Tempo Integral	1	20	63,35
- Sala dos Professores PPGD	1	-	42,21
Bloco E – Sala dos	1	-	58,89
Professores - Sala do	3	-	58,80
NDE			
Bloco F – Sala dos Professores	1	-	38,91
- Sala de Programa de Pós Graduação em		-	
Educação -	1		75,60
Docente			
Bloco G – Sala dos Professores	1	-	37,81
Aracaju Centro			
Blocos A, B, C, D			
- Sala dos Professores	1	-	71,16
- Espaço Professor Tempo Integral	1	-	23,23
- Sala do NDE	1	4	23,99
Estância			
Bloco A – Sala dos Professores	1	-	44,84
- Sala do NDE	1	-	16,32
Bloco C		-	
- Espaço do Professor - Tempo Integral	1		31,00
Itabaiana			
Bloco A - Sala dos Professores	1	-	46,78
- CAEPSS - Centro de Atendimento ao			
Estudante em	1	5	34,28
Pesquisa em Serviço Social - Atendimento			
Propriá			
Blocos A, B			
- Sala dos Professores	1	-	61,36
Total	11	1.760	2.282,73

Fonte: Cadernos de Infraestrutura – Departamento de Infraestrutura e Material - DIM (2017).

12.2.3 Espaços de convivência, lazer e alimentação

Um espaço de convivência tem várias finalidades. Uma delas é unir pessoas, visto que se torna um lugar agradável no qual as pessoas se encontram para estudar, ler, comer, conversar, descansar. A concepção da área de convivência para a Universidade Tiradentes surgiu de forma planejada para ser um espaço transdisciplinar, podendo ser usado para várias atividades, transmitindo para a comunidade acadêmica o despertar pelo conhecimento, dando novas possibilidades de realizar suas atividades.

Na Unidade de Aracaju da Farolândia – Sede, o mini-shopping é uma das áreas de convivência mais procurada pela comunidade acadêmica. Ele ocupa uma área de 3.931,07 m², e em suas instalações estão disponíveis serviços gráficos, lojas de alimentação, instituição financeira, banheiros, lojas diversas.



Figura 25 - Imagens do Mini shopping da Universidade Tiradentes (Sede)

Fonte: Cadernos de Infraestrutura – Departamento de Infraestrutura e Material - DIM (2017)

Na Unidade do Centro da Universidade Tiradentes, devido a características peculiares a sua arquitetura, as áreas de convivências são espalhadas em suas dependências. Para os Blocos A, B, C e D, existe um pátio coberto com uma área de 329,53 m² (imagem abaixo, à esquerda) e nos Blocos E e F uma área de alimentação de 55,80m² (imagem abaixo à direita), estruturada

com cantinas, banheiros, mobiliário, cobertura para comodidade da comunidade acadêmica que por ali circula.

Na Unidade de Estância, o mini shopping conta com uma área de 896,73 m².

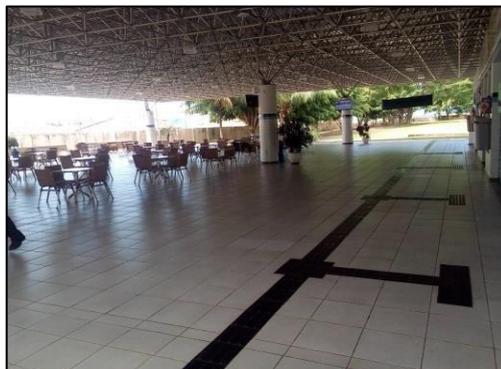


Figura 26 - Imagem do mini shopping da Unidade Acadêmica de Estância

Fonte: Cadernos de Infraestrutura – Departamento de Infraestrutura e Material - DIM (2017)

Em Itabaiana, o mini shopping conta com uma área de 643,64 m².



Figura 27 - Imagens do mini shopping da Unidade Acadêmica de Itabaiana

Fonte: Cadernos de Infraestrutura – Departamento de Infraestrutura e Material - DIM (2017)

Na Unidade de Propriá, uma praça de alimentação coberta, com 168,87 m², utilizada pela comunidade acadêmica.



Figura 28 - Imagens do mini shopping da Unidade Acadêmica de Propriá
Código de Acervo Acadêmico 121.1

Fonte: Cadernos de Infraestrutura – Departamento de Infraestrutura e Material - DIM (2017)

12.2.4 Salas de Aulas, Laboratórios e Espaços de Aprendizagem

As salas de aula da Universidade Tiradentes, são distribuídas em Blocos Didáticos. O espaço físico é adequado ao tamanho das turmas teóricas, com iluminação, com sistema de ar condicionado, computador ligado à internet banda larga e projetor de multimídia. No espaço das salas de aula é possível também aos alunos e professores acessarem a internet por meio da rede de *wi-fi*.

As salas de aulas estão distribuídas conforme quadro abaixo.

Quadro 13 - Quadro Geral de Salas de Aulas

Unidade	Quantidade	Capacidade de Alunos	Área Construída (m²)
Aracaju Farolândia			
Bloco A	31	1.488	1.910,65
Bloco B	50	2.334	3.066,80
Bloco C	38	1.824	2.380,00
Bloco D	55	2.628	3.462,46
Bloco E	01	36	56,08
Bloco F	21	735	1.798,10
Bloco G	08	540	584,00
Aracaju Centro			
Blocos A, B, C, D	11	550	645,73
Blocos E, F	19	950	1.038,42
Estância			
Bloco A	3	150	189,00
Bloco B	9	450	567,00
Bloco C	9	450	567,00
Bloco D	2	100	126,00
Itabaiana			

Bloco A	13	735	842,81
Bloco B	7	280	302,29
Propriá			
Blocos A, B	7	420	435,32
Bloco C	9	540	620,01
Blocos D, E	5	300	299,00
Total	288	14.040	18.371,32

Fonte: Cadernos de Infraestrutura – Departamento de Infraestrutura e Material - DIM (2017)

Além das salas de aulas tradicionais, outros espaços são estruturados para a prática didático-pedagógica dos nossos docentes. São eles:

Quadro 14 - Quadro Geral de Espaços Didáticos-pedagógicos

Unidade	Quantidade	Capacidade de Alunos	Área Construída (m ²)
Aracaju Farolândia			
Bloco A – Sala de Vídeo	1	48	63,00
- Sala Unit On Line	1	24	63,00
- Sala Unit Idiomas	9	180	278,82
- Sala Unit Carreiras	1	10	63,00
Bloco B – Sala de Material de Construção	1	42	63,00
- Sala de Prancheta (Desenho Técnico)	1	20	63,00
- Sala do NUP – Núcleo de Projetos – Arq. E Urb.	1	10	46,40
Bloco C – Sala de Dinâmica de Grupo	1	30	62,70
- Sala de Estética Corporal e Facial	1	35	119,57
- Sala de Vídeo	2	96	125,88
- Sala GEE	1	48	63,64
- Sala PAIMI (Programa de Assistência Integral a Melhor Idade)	1	25	59,72
Bloco D – Sala de Aula PAPGP	1	60	63,35
- Sala de Aula PPGD	3	129	157,78
- Sala de Estudos PPGD	1	30	31,15

Unidade	Quantidade	Capacidade de Alunos	Área Construída (m²)
- Sala Projeto Reformatório Extensão	1	48	63,35
- Sala de Treinamento	1	48	63,91
Bloco E – Centro Cirúrgico	1	30	38,75
- Centro Est. e Pesq. Em Anat. E Antropologia Forense	1	10	27,93
- Clínica Médica Geriátrica	1	8	11,49
- Consultório	1	8	16,45
- Consultório	1	4	17,31
- Herbário	1	8	39,49
- Sala de Obstetrícia	1	8	11,05
- Sala da Saúde da Mulher (Consultório)	4	120	316,44
- Sala de Anatomia	1	8	11,35
- Sala de Antropometria	1	10	47,98
- Sala de Apoio Anatomia	1	4	19,73
- Sala de Apoio Bromatologia	1	5	46,03
- Sala de Apoio da Patologia	1	30	38,57
- Sala de Apoio Química	1	30	79,30
- Sala de Biofísica e Bioquímica	1	30	79,68
- Sala de Botânica	1	30	79,78
- Sala de Bromatologia	1	8	11,48
- Sala de Cardiologia	1	4	28,72
- Sala de Coleções Herbário	1	12	31,28
- Sala de Coleções Zoológicas	1	20	19,92
- Sala de Esterilização	1	42	52,69
- Sala de Estudos	1	30	79,66
- Sala de Farmacologia/ Fisiologia	3	27	48,21
- Sala de Fones	2	60	118,06
- Sala de Habilidade Cirúrgica	3	24	79,15
- Sala de Habilidades Médicas	1	30	46,20
- Sala de Habilidades de Enfermagem I	1	30	77,99
- Sala de Habilidades de Enfermagem II	1	30	79,69

Unidade	Quantidade	Capacidade de Alunos	Área Construída (m²)
- Sala de Habilidades de Enfermagem III	1	20	32,65
- Sala de Infectologia	1	3	32,14
- Sala de Lavagem	1	3	10,08
- Sala de Observação	1	8	11,23
- Sala de Pediatria	1	8	11,18
- Sala de Pneumologia	1	8	11,57
- Sala de Procedimentos Geral	1	8	11,18
- Sala de Psiquiatria	1	30	128,04
- Sala de Química	1	60	87,97
- Sala de Química	1	30	61,65
- Sala de Tecnologia Farmacêutica	1	8	11,30
- Sala de Trauma	6	60	154,32
- Sala de Tutoria	1	30	88,38
- Sala Morfofuncional I	1	30	79,68
- Sala Morfofuncional II			
Bloco F – Sala de Observatório de Educação –	1	30	37,85
COPES/ PPEd/ DPE	1	98	162,05
- CMIRA/Sírio Libanês	1	-	52,45
- Núcleo de Pós Graduação em Educação	6	60	156,45
- Sala Tutoria	7	51	169,72
- Salas de Estudo Individual			
Bloco G – Sala de Confiabilidade	1	30	73,00
- Sala de Desenho	6	204	452,50
- Sala de Desenho Ampliado/ Prancheta	1	30	87,50
- Sala de Desenho e Prancheta	2	42	186,82
- Sala de Desenho Livre	1	35	73,00
- Sala de Desenho Técnico	1	30	73,00
- Sala de Desenho Técnico Prancheta	1	30	73,00
- Sala de Multiuso	3	120	219,00
- Ateliê	7	300	525,50
Aracaju Centro			

Unidade	Quantidade	Capacidade de Alunos	Área Construída (m ²)
Blocos A, B, C, D			
- Sala de Orientação	1	10	49,74
- Sala de Vídeo	3	60	174,24
- Sala Unit Idiomas	1	25	28,85
Blocos E, F			
- Clínica V (Odontologia)	1	30	81,37
- Sala de Tutoria (EAD)	7	350	417,07
- Salas de Práticas	1	5	20,80
Estância			
Bloco B –			
- Sala de Audiência	1	50	63,00
- Sala de Tutoria EAD	2	100	126,00
Bloco D			
- Sala de Emergência e Enfermagem Cirúrgica	1	10	23,32
Itabaiana			
Bloco A			
- Sala Unit Idiomas	1	35	34,64
Bloco B			
- Sala de Tutoria (EAD)	2	92	80,67
Total	143	3.676	7.178,59

Fonte: Cadernos de Infraestrutura – Departamento de Infraestrutura e Material - DIM (2017)

12.2.5 Laboratórios para Ensino e Pesquisa

Os laboratórios da Universidade Tiradentes são voltados prioritariamente ao atendimento das atividades educacionais de graduação e pesquisa. Todos são bem equipados para realização de aulas práticas, exercícios de simulação, jogos, trabalhos em grupo e em outras aplicações, oferecendo aos nossos docentes e discentes, estrutura adequada para o aprendizado. A seguir, segue a distribuição dos mesmos por Unidade:

Quadro 15 - Quadro Geral de Laboratórios para Ensino e Pesquisa

Unidade	Quantidade	Capacidade de Alunos	Área Construída (m²)
Aracaju Farolândia			
Bloco A - Laboratório de Informática	17	276	1.071,00
Bloco B - Laboratório de Conforto Ambiental	1	55	63,00
- Laboratório de Matemática	1	28	63,00
- Laboratório de Material de Decoração	1	30	63,00
Bloco C - LABIMH/ Laboratório de Aptidão Física	1	25	96,67
- Laboratório de Avaliação Nutricional	1	25	31,03
- Laboratório de Fisioterapia	1	30	62,83
- Laboratório de Fisioterapia	1	30	74,74
- Laboratório de Podologia	1	43	62,00
- Laboratório de Práticas Demonstrativas	1	25	62,49
- Laboratório de Radiologia	1	25	52,20
- Laboratório Visual e Visagismo			
Bloco D - Laboratório de Avaliação Psicológica	1	84	88,00
- Laboratório de Criatividade	1	52	88,00
- Laboratório de Criatividade	1	80	88,0
- Laboratório de Práticas Jurídicas I	1	150	190,91
- Laboratório de Práticas Jurídicas II	1	30	63,35
- Laboratório de Redação			
Bloco E - Laboratório de Biologia	1	30	79,13
- Laboratório de Enfermagem	1	25	14,58
- Laboratório de Histologia	1	30	79,74
- Laboratório de Microbiologia	1	30	79,75
- Laboratório de Parasitologia	1	30	77,88
- Laboratório de Patologia	1	30	71,55
- Laboratório de Zoologia	1	30	79,24
Bloco F - Laboratório de Informática - PPGS/ PDE	1	30	81,12
- Lab. de Planej. e Prod. da Saúde (LPPS) - ITP/ PSA/ DPE/ UNIT	1	8	50,36

Unidade	Quantidade	Capacidade de Alunos	Área Construída (m²)
Bloco G - Laboratório de Artes Plásticas	1	30	73,00
- Lab. de Automação/Robótica e Acionamentos	1	40	133,25
- Laboratório de Eletrônica e Eletrotécnica	1	30	73,00
- Laboratório de Engenharia do Produto	1	25	103,29
- Laboratório de Engenharia Elétrica	1	26	133,25
- Laboratório de Engenharia Elétrica	1	60	103,29
- Laboratório de Estrutura e Modelagem	1	30	73,00
- Laboratório de Físico Química e Química Analítica	1	56	73,00
- Laboratório de FT e Hidráulica	1	42	87,50
- Laboratório de Geologia e Expositivo de Petróleo	1	32	109,50
- Laboratório de Geologia e Expositivo de Petróleo	1	29	73,00
- Laboratório de Geoprocessamento e Topografia	1	60	109,50
- Laboratório de Geoprocessamento e Topografia	1	32	103,29
- Laboratório de Higiene e Segurança do Trabalho	2	144	294,18
- Laboratório de Higiene e Segurança do Trabalho	1	28	73,00
- Laboratório de Higiene e Segurança do Trabalho	1	30	73,00
- Lab. de Material de Decoração e Construção	2	30	146,00
- Laboratório de Modelagem Tridimensional e Plana	2	82	292,00
- Laboratório de Modelagem Tridimensional e Plana	2	88	292,00
- Laboratório de Práticas de Engenharia	1	30	73,00
- Lab. de Processamento e Refino de Petróleo			
- Laboratório de Química Orgânica			
- Lab. de Tratamento de Água e Microbiologia			
- Laboratório Física Elétrica			
- Laboratório Física/ Mecânica			
- Laboratório Mecatrônica/ Microcontroladores			
Aracaju Centro			
Blocos A, B, C, D	1	-	76,14

Unidade	Quantidade	Capacidade de Alunos	Área Construída (m²)
- LABHIS – Lab. de Estudos e Pesq. de História	1	64	56,11
- Laboratório de Imagens	6	250	401,72
- Laboratório de Informática	1	20	55,78
- Laboratório de Informática - EAD	1	25	56,20
- Laboratório de Informática - EAD	1	18	44,27
- Laboratório de Línguas do Curso de Letras	1	25	59,90
- LABRINE - Laboratório de Pedagogia			
- LPPEN - Laboratório de Práticas de Ensino			
Blocos E, F			
- Laboratório Multidisciplinar	1	30	81,37
- Laboratório de Raio X	3	6	25,75
Estância			
Bloco A			
- Laboratório de Informática (EAD)	1	30	63,00
- Laboratório de Informática (UNIT ONLINE)	1	30	63,00
Bloco D			
- Laboratório de Anatomia	1	30	63,00
- Laboratório de Biologia	1	30	63,00
- Laboratório de Bioquímica	1	30	63,00
- Laboratório de Microbiologia	1	30	63,00
- Lab. Ginecologia e Obstetrícia	1	10	31,15
- Lab. Habilidades Técnicas	3	90	189,00
Itabaiana			
Bloco A			
- Laboratório de Informática	1	35	34,48
- Laboratório de Informática EAD	1	35	71,38
Bloco B			
- Laboratório de Anatomia	1	30	58,10
- Laboratório de Multidisciplinar	1	30	58,10
- Laboratório de Semiologia	1	30	58,10

Unidade	Quantidade	Capacidade de Alunos	Área Construída (m ²)
- Laboratório de Semiotécnica	1	30	58,10
Propriá			
Bloco C - Laboratório de Informática	1	16	35,21
Blocos D, E			
- Laboratório de Anatomia	1	25	61,60
- Laboratório de Informática (EAD)	1	32	59,35
Total	100	3.129	7.274,43

Fonte: Cadernos de Infraestrutura – Departamento de Infraestrutura e Material - DIM (2017)

O curso de Jogos Digitais do campus Farolândia conta com laboratórios excelentemente estruturados. Os Laboratórios são dotados de modernos recursos audiovisuais e informatizados com todos os equipamentos necessários para as práticas de playtests e simulação de compilação para diferentes plataformas, previstas nas disciplinas do curso.

No campus Farolândia, os laboratórios de informática para o curso de Jogos Digitais ficam nas salas 17, 18, 31 e 32 do bloco A, além destes, existem os laboratórios de Desenho, localizados no bloco B e G - salas 28, 30 e 31 e o laboratório de ilustração (sala Google) que visam atender as atividades das disciplinas práticas, utilizando equipamentos específicos para as ações de desenvolvimento na disciplina de Desenho Livre e Ilustração. O referido laboratório é equipado com data show, cavaletes, bancadas de trabalho para a realização de atividades práticas e de pesquisa pelos alunos.

Todos esses espaços possuem recursos audiovisuais e de multimídia, possibilitam a utilização de equipamentos de informática com acesso à Internet de alta velocidade. Também é relevante as possibilidades oferecidas em tais espaços por inovações tecnológicas, advindas dos Serviços do Google Apps for Education. Com estes recursos, os professores podem propor aos estudantes uso de metodologias ativas utilizadas no processo ensino aprendizagem, por meio de softwares colaborativos e da versatilidade proporcionada pelo Chromebooks o que torna as práticas mais significativas uma vez que os estudantes passam a ser desafiados a resolverem situações problemas oriundas da sua prática profissional. A Unit possui ainda: Política de Utilização e Manutenção dos Laboratórios; Normas e Procedimentos dos Laboratórios de Informática; Regulamento de Utilização e Manutenção de Recursos Audiovisuais.

A cada semestre é avaliado pela coordenação que faz a gestão as necessidades de implementação no que se refere a aquisição de insumos e ao incremento para atendimento do plano de atividades do curso e das suas respectivas disciplinas. Esses espaços possuem normas de funcionamento e utilização estabelecidas para que os quesitos de segurança sejam atendidos, além desses aspectos possuem técnicos que são os responsáveis pela organização dos espaços e suporte ao desenvolvimento de atividades.

Estruturas Setoriais

Campus Aracaju Centro – está situado na Rua Lagarto, nº 264, Centro, CEP: 49.010390 telefax: (79) 3218-2100 Aracaju/SE; tem Biblioteca Setorial, que atende ao complexo acadêmico do campus Centro, tem suas instalações em uma área de 1.136,98 m², com os seguintes ambientes: sala de estudo individual, sala de estudo em grupo, sala de Multimeios equipadas com computadores para pesquisa, sala dos professores e setor de Periódicos. E ainda, Teatro Tiradentes, - com área de 630,50 m² e capacidade para 510 pessoas, Auditório Nestor Braz – com área de 126,00 m² e capacidade para 90 pessoas e Auditório Geraldo Chagas - com área 156,05 m² e capacidade para 138 pessoas, além de laboratórios de Informática e laboratórios para os cursos de Licenciaturas em Letras-Português, Letras- Inglês, Pedagogia, História e Geografia (em extinção).

Campus Aracaju Farolândia – Localizado à av. Murilo Dantas, 300, Farolândia, CEP: 49.032-490 telefax: (79) 3218-2100 Aracaju – SE efoi implantado em 1994. Esse espaço possui uma infraestrutura que contempla uma academia de ginástica, um mini shopping com restaurantes, lanchonetes, farmácia, livraria e agência bancária. Tem ainda uma Vila Olímpica, com quadras poliesportivas, pista de atletismo, campo de futebol, piscinas; laboratórios de Informática; e um Complexo Laboratorial Interdisciplinar, para as áreas de: Ciências Biológicas, Saúde, Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, Ciências Exatas e Tecnológicas. Nesse campus também está localizado o Instituto de Tecnologia e Pesquisa – ITP, integrante do seletor grupo dos Institutos do Milênio/CNPq, que facilita o desenvolvimento da pesquisa e tecnologia da Instituição. O campus possui complexo de auditórios que atendem aos cursos de graduação e pós-graduação lato e stricto sensu, sendo estes: Auditório Padre Arnóbio - com área de 251, 50 m² e capacidade para 250 pessoas,

Auditório Padre Melo - com área de 251,50 m² e capacidade para 250 pessoas, Auditório Bloco C - com área de 127,15m² e capacidade para 150 pessoas, Auditório da Reitoria - com área de 159,95m² e capacidade para 180 pessoas, Auditório A do Bloco G - com área de 286,33m² e capacidade para 255 pessoas, Auditório B do Bloco G - com área de 286,33m² e capacidade para 255 pessoas. A Biblioteca Sede, que atende ao complexo acadêmico do campus Farolândia, tem suas instalações em uma área de 7.391,00 m², em três pavimentos, com ambientes de estudo em grupo, estudo individual, um auditório com capacidade para 60 pessoas, pinacoteca, laboratório Multimeios com 55 terminais com computadores conectados à internet, coleção de periódicos, biblioteca inclusiva com equipamentos para ampliação de textos, software de leitura do texto e livros sonoros. A Biblioteca oferece aos professores sala com recursos de filmes, TV e últimos lançamentos dos livros oferecidos pelas editoras.

Campus Estância – está localizado à Travessa Tenente Eloy s/nº, CEP: 49.200 - 000, telefax: (79) 3522-3030 e (79) 3522-1775 em Estância-SE (a 68 km de Aracaju). O referido Campus foi implantado no segundo semestre de 1999 e dispõe de uma sede que privilegia ampla infraestrutura composta por: mini shopping com lojas de conveniência e lanchonetes; auditório com área de 144m² e capacidade para 140 pessoas, biblioteca setorial que atende ao complexo acadêmico do campus Estância. A Biblioteca ocupa uma área de 578,4m², com laboratório de multimeios, sala de estudo em grupo e individual; laboratórios de informática e específicos dos cursos em funcionamento; amplas salas de aula e área de convivência. Neste campus são ofertados os cursos de: Direito, Enfermagem, Administração e Serviço Social.

Campus Itabaiana – Localizado à Rua José Paulo Santana, 1.254, bairro Sítio Porto, CEP: 49500-000 telefax: (79) 3431-5050 em Itabaiana - SE (a 57 km de Aracaju), foi implantado em 25 de fevereiro 2002. Tem uma sede constituída por uma ampla infraestrutura composta por: mini shopping com lojas de conveniência e lanchonetes; biblioteca setorial que atende ao complexo acadêmico do campus e tem suas instalações em uma área de 104,50m², com salas de estudo em grupo e individual, laboratório e Multimeios com computadores para pesquisa e acesso às bases de dados. Auditório com área de 80 m² e capacidade para 100 pessoas; laboratório de informática; amplas salas de aula e área de convivência. Os cursos em funcionamento são: Direito e Enfermagem.

Campus Propriá – Localizado à Praça Santa Luzia nº 105, Centro, CEP: 49900-000 telefax: (79) 3322-2774 em Propriá - SE, foi implantado no 1º semestre de 2004 e atualmente oferta os cursos de Direito, Serviço Social e Administração. A sua infraestrutura contempla um mini shopping; lanchonetes; biblioteca setorial; laboratório de informática; Auditório Ministro Carlos Aires de Brito, com área de 233 m² e capacidade para 230 pessoas. Biblioteca que atende ao complexo acadêmico do campus e tem suas instalações em uma área de 89,51m², com sala de estudo em grupo e individual, laboratório e Multimídias. Além de amplas salas de aula e área de convivência.

12.2.6 Laboratórios de Informática

A UNIT oferece aos seus alunos os laboratórios de informática descritos nas tabelas a seguir. Nestes laboratórios são realizadas as práticas de diversas disciplinas, tais como, Fundamentos de Programação, Programação Aplicada a Jogos Digitais, Laboratório de Jogos I, entre outras. Na Tabela “Laboratórios de Informática do Campus Farolândia” a coluna “Cursos Atendidos” relaciona cursos ou atividades prioritárias, mas não exclusivos.

Softwares Específicos (S1)	1. Adobe Photoshop CS (L) 2. Macromedia Flash CS (L) 3. Enciclopédia Encarta (M) 4. Microsoft Expression Web (M) 5. Microsoft Expression Design (M)	Softwares Específicos (S2)	1. Adobe InDesign (L) 2. CorelDraw X3 (L) 3. Enciclopédia Encarta (M) 4. Microsoft Expression Web (M) 5. Artweaver (G)
Softwares Específicos (S3)	1. Adobe Photoshop CS (L) 2. Adobe InDesign (L) 3. Macromedia Flash CS (L) 4. CorelDraw X3 (L) 5. Macromedia Dreamweaver (L)	Softwares Específicos (S4)	1. 3D Studio MAX (L) 2. AutoCAD (L) 3. Enciclopédia Encarta (M) 4. Microsoft Expression Web (M) 5. Microsoft Expression Design (M) 6. Artweaver (M)
S3 * Macs	1. Sistema Operacional OS X Tiger (L) 2. Macromedia Flash MX (L) 3. Dreamweaver MX (L) 4. Acrobat Professional (L) 5. CorelDraw (L) 6. Adobe Photoshop CS (L) 7. Microsoft Office (M)	Softwares Específicos (S5)	1. SQL Server Express + SQL Management Studio (G) 2. Delphi Personal 3. Eclipse
<i>Legenda: (G) Gratuito (L) Licenciado (M) Microsoft Academic</i>			

Para atender a demanda dos cursos que utilizam recursos computacionais, os laboratórios de informática possuem uma estrutura padrão completa para atender as demandas de cada curso e estão preparados com softwares básicos e específicos com acesso a internet para auxiliar os professores e alunos em suas aulas e pesquisas acadêmicas.

Todos os 26 laboratórios de informática possuem uma área de 63m² onde são distribuídas 6 (seis) ou 10 (dez) bancadas com 30 (trinta) ou 40 (quarenta) cadeiras, e com 15 (quinze) ou 20 (vinte) computadores configurados dependendo da sua utilização e necessidade, mais 01 (um) computador para utilização do professor com 01 (um) projetor multimídia instalado.

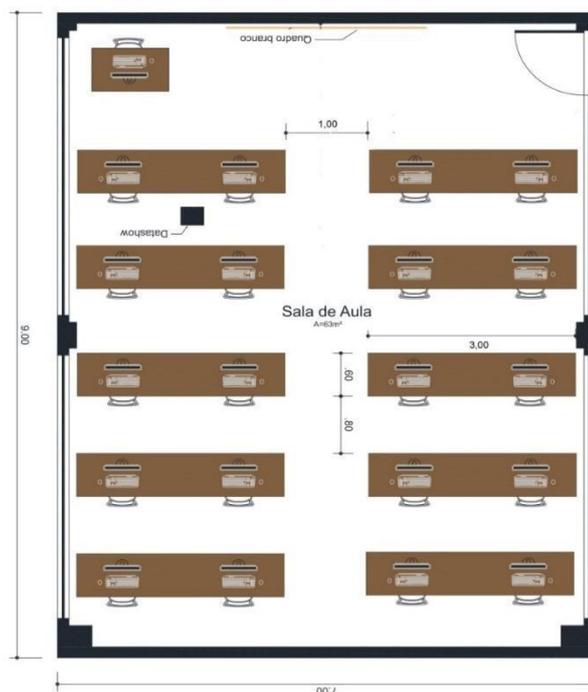


Figura 29 – Layout de um laboratório de informática

Entende-se por Laboratório de Informática toda e qualquer sala equipada com microcomputadores com fins exclusivamente acadêmicos e que estejam, formalmente, sob a responsabilidade da Coordenação dos Laboratórios de Informática.

Entende-se por Usuário dos Laboratórios de Informática, professores, funcionários e alunos de graduação, pós-graduação e extensão da Universidade Tiradentes.

Para ter acesso aos microcomputadores dos Laboratórios, o usuário aluno precisará de uma conta de acesso individual que deve ser ativada através do acesso ao Sistema Magister, clicando no botão “Ative aqui o acesso a rede Wireless e aos laboratórios de informática.”, localizado na página inicial do referido sistema, e utilizando como login na máquina a sua matrícula e senha a mesma utilizada no Sistema Magister.

Para os usuários Professor e/ou Funcionário esta ativação deve ser feita através da página de Intranet da instituição e deve-se criar uma senha através do botão “Ativação de Rede sem Fio” onde será direcionado para uma página para criação de uma senha com no mínimo 8 dígitos. Para acesso nas máquinas os usuários Professor e/ou Funcionário irão utilizar como login na máquina a sua matrícula institucional e senha, a mesma criada na página Intranet.

O horário de funcionamento dos Laboratórios de Informática é de Segunda-feira a Sexta-feira das 7:00h às 22:15h e Sábados das 7:00h às 17:00h. Os Usuários podem ter livre acesso aos Laboratórios de Informática nos horários em que estes estiverem como: "Aberto para

Estudo", vide Quadro de Reserva dos Laboratórios divulgado pela Coordenação dos Laboratórios de Informática. Em nenhuma hipótese serão abertos Laboratórios para Estudo sem a presença de um Estagiário da Coordenação dos Laboratórios de Informática.

Nos horários em que os Laboratórios estiverem alocados para aulas só podem estar presentes o professor e alunos matriculados nas disciplinas em curso, devendo qualquer outro usuário verificar a disponibilidade dos laboratórios antes de acessar o recinto.

12.3 Condições de acesso para portadores de necessidades especiais

A UNIT atende integralmente todos os requisitos do Decreto 5.296/2004 através da viabilização das condições de acesso a todos os usuários das instalações gerais da Universidade, inclusive, aos portadores de necessidades especiais. São disponibilizados elevadores, rampas de acesso, banheiros com barras de fixação, possibilitando o deslocamento dos que possuem dificuldade motora ou visual.

Investindo na inclusão e na garantia do acesso real às atividades acadêmicas, a UNIT adquiriu em 2007, o Jaws – software sintetizador de voz para atender aos alunos deficientes visuais. O Jaws permite que as informações exibidas no monitor sejam repassadas ao deficiente visual através da placa e caixas de som do computador, enviadas para as linhas Braille, o que facilita o processo de inclusão e interação no desenvolvimento do ensino e da aprendizagem.

É relevante destacar que a UNIT investiu na adequação de todos os prédios (banheiros, rampas, elevadores, vagas de estacionamento etc.). Essas ações denotam o compromisso da Instituição para garantir o acesso e a permanência do portador de necessidades especiais, seja aluno ou colaborador, no sentido de promover a inclusão de forma qualitativa que a inserção pode possibilitar aos portadores de necessidades especiais, no tempo em que estiverem na universidade.

12.4 Infraestrutura de Segurança

A UNIT possui um setor de Segurança no Trabalho que tem por objetivo desenvolver ações de prevenção, com vistas a uma melhor condição de trabalho, evitando acidentes e protegendo o trabalhador em seu local de trabalho, tanto no que se refere à segurança quanto à higiene.

ATIVIDADE

EPI – Equipamento de Proteção Individual

DESENVOLVIMENTO

O empregado que irá executar atividades em áreas de risco, quando contratado, passa por um treinamento em que o mesmo é informado quanto aos riscos a que estará exposto e os equipamentos de proteção a serem usados.

Serão fornecidos ao empregado recém-admitido todos os EPI 's para realização de suas atividades, onde o mesmo deverá assinar uma ficha de recebimento e responsabilidade. Deverá o empregado deslocar-se ao Setor de Segurança do Trabalho para troca dos EPI's ou dúvidas referente aos mesmos. “No ato da entrega dos EPI's os empregados recebem orientações específicas para cada equipamento quanto ao uso e manutenção”.

Quanto à solicitação de EPI's deverá ser feita por escrito (e-mail) pelo Coordenador, Gerente ou responsável do setor, ao Setor de Segurança do Trabalho, para ser avaliado e em seguida encaminhado ao setor de compras com suas respectivas referências.

Estão autorizados a solicitar Equipamento de Proteção Individual – EPI ao setor de compras, os Técnicos de Segurança do Trabalho, devido ao conhecimento e especificações técnicas.

SETORES ENVOLVIDOS

SESMT - Serviço Especializado em Segurança e Medicina do Trabalho

DIM - Departamento de Infraestrutura de Manutenção

DRH - Diretoria de Recursos Humanos

Coordenação Colaboradores

ATIVIDADE

Equipamento de Combate a Incêndio

DESENVOLVIMENTO

Os extintores e hidrantes em toda a Instituição foram dimensionados para as diversas áreas e setores, sendo feito um redimensionamento quando a mudança de layout ou construção de novas instalações.

Os extintores obedecem a um cronograma de recarga dentro das datas de vencimentos e testes hidrostáticos.

São realizados treinamentos específicos (teoria e prática) de princípio e combate a incêndio, utilizando os extintores vencidos que estão indo para recarga.

Os extintores são identificados por número de ordem e posto. Os hidrantes são testados semestralmente quanto ao estado de conservação das mangueiras, bicos, bombas de incêndio e a vazão da água se atende à necessidade.

SETORES ENVOLVIDOS

SESMT - Serviço Especializado em Segurança e Medicina do Trabalho

DIM - Departamento de Infraestrutura de Manutenção

DRH - Diretoria de Recursos Humanos

Coordenação Colaboradores

ATIVIDADE

Equipamento de Medição Ambiental

DESENVOLVIMENTO

O setor de Segurança do Trabalho dispõe de equipamentos de medição, facilitando os trabalhos de avaliação de ruído, temperatura e luminosidade para adicionais de insalubridade e aposentadoria especial.

Dos equipamentos temos: Decibelímetro, Luxímetro e um Termômetro de Globo (IBUTG). Os equipamentos são usados também na confecção do PPRA – Programa de Prevenção de Riscos Ambientais, no PPA – Programa de Proteção Auditiva.

SETORES ENVOLVIDOS

SESMT - Serviço Especializado em Segurança e Medicina do Trabalho

DIM - Departamento de Infraestrutura de Manutenção

DRH - Diretoria de Recursos Humanos

Coordenação Colaboradores

ATIVIDADE

Treinamento

DESENVOLVIMENTO

Os treinamentos seguem um cronograma, em que são divididos por área, dando prioridade às atividades de maior risco de acidente.

Os treinamentos são ministrados no setor de trabalho, na sala de treinamento do DRH, nos auditórios, etc.

São utilizados nos treinamentos efeitos visuais como data show, slides e estudos de casos práticos.

O SESMT, convidado pelos coordenadores da área da saúde, realiza treinamento sobre Biossegurança em laboratórios para os alunos dos cursos de: Fisioterapia, Farmácia, Biomedicina e enfermagem, orientando sobre como se proteger dos riscos biológicos e acerca da necessidade de adotar uma conduta profissional segura nos diversos laboratórios, evitando acidentes e doenças do trabalho.

Nos treinamentos de combate a princípio de incêndio a parte prática está sendo realizada em uma área aberta, onde são realizadas as simulações com os tambores cheios de combustível em chamas.

SETORES ENVOLVIDOS

SESMT - Serviço Especializado em Segurança e Medicina do Trabalho

DRH - Diretoria de Recursos Humanos

ATIVIDADE

Sinalização

DESENVOLVIMENTO

As sinalizações da Instituição dividem-se em: Horizontais – São sinalizados pisos com diferença de níveis, pisos escorregadios (fitas antiderrapante), sinalização das áreas de limitação de hidrantes e extintores, demarcações em volta das máquinas que oferecem risco de acidente, etc.

Verticais - São vistas em toda área externa do Campus como placas de indicação de estacionamento, quebra mola, faixa de pedestre, placas de velocidade, etc.

Placas e Cartazes Indicativos e Educativos – São placas que indicam condição de risco, de perigo, de higiene, de material contaminante etc.

SETORES ENVOLVIDOS

SESMT - Serviço Especializado em Segurança e Medicina do Trabalho

DIM - Departamento de Infraestrutura de Manutenção

Gráfica

ATIVIDADE

Serviços Terceirizados

DESENVOLVIMENTO

Toda contratação de prestadores de serviços (empregados) que envolvam em construção, manutenção, reparos e mudanças no ambiente físico e equipamentos da Instituição, deverá ser comunicada ao SESMT antes que estas iniciem suas atividades.

O SESMT solicitará à empresa contratada, documentações necessárias, equipamento de proteção individual e outros dispositivos que as tornem aptas para realização de suas atividades dentro dos padrões de Segurança normatizados pelo SESMT e preceitos exigidos pelo Ministério do Trabalho.

SETORES ENVOLVIDOS

SESMT - Serviço Especializado em Segurança e Medicina do Trabalho

DRH - Diretoria de Recursos Humanos

DIM - Departamento de Infraestrutura de Manutenção

ATIVIDADE

Dos Programas de Segurança do Trabalho

DESENVOLVIMENTO

A Instituição dispõe de programas de segurança que possibilitam a realização de suas atividades, evitando riscos de acidentes. Onde temos:

- PPRA – Programa de Prevenção a Riscos Ambientais;
- PCMSO – Programa de Controle Médico e Saúde Ocupacional;
- PGRSS – Programa de Gerenciamento de Resíduos de Serviço e Saúde;
- Programa Qualidade de vida no Trabalho – Programa de reeducação postural e ginástica laboral;
- SIPAT – Semana Interna de Prevenção de Acidentes com o objetivo de conscientizar os colaboradores sobre a necessidade de se proteger, abordando temas de interesses gerais com a participação dos colaboradores.
- Programa Mexa-se - programa de ginástica laboral disponível aos colaboradores

SETORES ENVOLVIDOS

SESMT - Serviço Especializado em Segurança e Medicina do Trabalho

DRH - Diretoria de Recursos Humanos

DIM - Departamento de Infraestrutura de Manutenção

Coordenação CIPA

Colaboradores

ATIVIDADE

Acidente do Trabalho

DESENVOLVIMENTO

Todos os colaboradores que sofram acidentes de trabalho ocorridos, seja ele típico ou de trajeto, devem comparecer ao setor Médico para atendimento dos primeiros socorros e em seguida ao setor de Segurança do trabalho para prestar informações necessárias para investigação do acidente.

A emissão da CAT – Comunicação de Acidente do Trabalho, será preenchida a parte médica no ato do atendimento e em seguida complementar a outra parte, onde pode ser preenchida no próprio setor médico ou encaminhada ao setor de Segurança do Trabalho.

SETORES ENVOLVIDOS

SESMT - Serviço Especializado em Segurança e Medicina do Trabalho

DRH - Diretoria de Recursos Humanos

Colaboradores

ATIVIDADE

Inspeções

DESENVOLVIMENTO

Regularmente e obedecendo a cronograma de visitas, serão realizadas inspeções de Segurança nos diversos setores da Instituição a fim de anteciparem-se aos acontecimentos inesperados por consequência da exposição aos agentes / riscos contidos nos setores.

As inspeções periódicas de Segurança serão realizadas nos horários relativos à execução das atividades desenvolvidas pelos setores para avaliar a eficiência das ações aplicadas pelo SESMT. Poderão ser solicitadas inspeções ou visitas em caráter de urgência pelos coordenadores por escrito (e-mail) informando a necessidade da visita. Esta será avaliada e priorizada.

SETORES ENVOLVIDOS

SESMT - Serviço Especializado em Segurança e Medicina do Trabalho

DRH - Diretoria de Recursos Humanos

DIM - Departamento de Infraestrutura de Manutenção Coordenações

12.5 Complexo de Comunicação Social

Inaugurado em setembro de 1999, o Complexo de Comunicação Social da UNIT – CCS disponibiliza para os alunos da UNIT, um dos mais completos centros de áudio e vídeo das escolas de comunicação do país.

Composto por modernos e estruturados laboratórios, o CCS está instalado no Campus Aracaju Farolândia da Universidade Tiradentes. Em sua ampla área, estão distribuídos laboratórios, além de estúdios de televisão e de fotografia. O Complexo possui, também, dois camarins para facilitar o aprendizado dos alunos matriculados no curso de Comunicação Social da Universidade.

Entre os seus laboratórios estão os de Relações Públicas, rádio, áudio, fotografia, estúdio de televisão, editoração eletrônica, redação, produção, agência experimental, ilhas de edição em corte seco e não-linear, além de uma sala de controle pertencente ao estúdio de TV. Diversos trabalhos realizados pelo CCS, com os alunos em suas disciplinas práticas, fazem o diferencial do ensino na Instituição e atestam a importância do espaço como sendo mais um dos diferenciais oportunizados pelos cursos da UNIT, para seus discentes.



Figura 30 - Estúdios de gravação do CCS

12.6 Condições de conservação das instalações

A conservação, limpeza, reparo e segurança de todas as instalações físicas da Universidade Tiradentes é realizada pelo Departamento de Infraestrutura e Manutenção (DIM), em consonância com outros departamentos e setores tecnológicos da UNIT. No entanto, considerando a demanda de serviços a IES contratou empresa especializada para manter a qualidade nos serviços oferecidos.

12.7 Manutenção e Conservação dos Equipamentos

A Política de Expansão da Universidade rege compra de equipamentos. Os novos laboratórios são implementados de acordo com a demanda dos diferentes cursos e a manutenção dos equipamentos se realiza por meio de licitação de preços dos serviços

13. BIBLIOTECA

13.1 Instalações da Biblioteca

As Bibliotecas da Universidade Tiradentes, vinculadas ao Sistema Integrado de Bibliotecas, através da sua Mantenedora Sociedade Educacional Tiradentes, tem por objetivo a prestação de serviços e produtos de informação voltados ao universo acadêmico.

Em todas as Bibliotecas, o acervo encontra-se organizado em estantes próprias, instalado em local com iluminação natural e artificial adequadas, acessibilidade e as condições para armazenagem, preservação e disponibilização atendem aos padrões exigidos. Situada no Campus Aracaju Farolândia, conta com uma área de 7.391,00 m², em três pavimentos, com ambientes de estudo em grupo, estudo individual, 2 auditórios, pinacoteca, sala de Multimeios, Setor de periódicos, biblioteca inclusiva equipada com equipamentos para ampliação de textos, software de leitura do texto e livros sonoros. A Biblioteca oferece aos professores espaço com recursos de filmes, TV e últimos lançamentos dos livros. Abaixo seguem imagens que podem ilustrar a infraestrutura disponibilizada a estudantes e docentes, além da comunidade externa.

A distribuição da área física construída da Biblioteca Central e das Bibliotecas Setoriais I, III, IV e V estão descritos nos quadros a seguir:

Quadro 16 - Distribuição da área física construída da Biblioteca Central

Especificação	Área(m ²)
Jornais	80,00
Referência	129,51
Monografias	140,30
Reprografia	12,00
Sala de Aula (Sala 01)	78,46
Sala de Aula (Sala 02)	82,22
Mini -auditório (Sala 03)	95,48
Sala de jogos	68,75
Área de Acervo	1.179,00
Gerência administrativa	40,50
Área de Processamento Técnico	75,00

Especificação	Área(m²)
Pesquisa Internet	156,01
Área Para Periódicos	298,80
Recepção	83,11
Galeria de Arte	104,80
Área de Leitura	2.761,37
Circulação	1.130,38
Restauração	53,35
Aquisição	49,00
Empréstimos CD-Rom	25,46
Foyer	233,21
Área Banheiros	162,03
Lanchonetes	146,01
Cabines Individuais Leitura	31,22
Cabines de Vídeo em Grupo	52,41
Cabines Individuais Video	15,61
Sala Pesquisados Professores	107,01
Total	7.391,00

Fonte: Unit/DIM

Quadro 17 - Distribuição da área física construída da Biblioteca Setorial I

Especificação	Área(m²)
Recepção	19,07
Referência	32,62
Acervo	219,92
Área de Leitura	75,84
Periódicos	25,50
Reprografia	12,65
Monografias	16,85

Fonte: Unit/DIM

Quadro 18 - Distribuição da área física construída da Biblioteca Setorial II

Especificação	Área(m²)
Recepção	46,35

Acervo	218,15
Área de Leitura	125,50
Periódicos	23,75
Monografias	14,40
Setor de Informática/Vídeos	64,25
Depósito	2,00
Sala de Leitura	53,00
Sanitários	31,00
Total	578,4

Fonte: Unit/DIM

Quadro 19 - Distribuição da área física construída biblioteca Setorial III.

Especificação	Área(m²)
Acervo	39,19
Coletivo	43,31
Individual	22,00
Total	104,50

Fonte: Unit/DIM

Quadro 20 - Distribuição da área física construída biblioteca Setorial IV.

Especificação	Área(m²)
Acervo	66,06
Coletivo	-----
Individual	23,45
Total	89,51

Fonte: Unit/DIM

13.2 Instalações e mobílias para estudos individuais e/ou grupos.

A Universidade Tiradentes disponibiliza nas bibliotecas de seus campi espaços com mobiliários e equipamentos adequados aos estudos individuais e em grupo. O quadro abaixo informa o tipo e quantidade.

Quadro 21 - Distribuição Das instalações e mobílias para estudos

Cabines e Mobílias	Biblioteca					
	Central	Centro	Estância	Itabaiana	Propriá	TOTAL
Mesas	92	38	15	08	02	155
Cadeiras	426	200	92	42	8	768
Cabines individuais Para Estudo	36	23	06	04	---	69
Cabines individuais Para TV-Vídeo	12	01	05	04	04	26
Cabines em grupo	04	02	02	--	--	08

Fonte: Unit/DIM

13.3 Acessibilidade Informacional – Biblioteca Inclusiva

O programa de inclusão e acessibilidade tem como missão garantir, de modo sistêmico, a inclusão informacional, comunicacional e pedagógica de toda a comunidade, além de promover o acesso aberto e fácil às bibliotecas físicas e digitais do Sistema Integrado de Biblioteca (SIB), a partir do atendimento qualificado e oferta de serviços, equipamentos e softwares adequados às pessoas com deficiência, de acordo com Plano Institucional de Acessibilidade.

Acessibilidade comunicacional e informacional se dá através dos recursos que a Biblioteca Inclusiva disponibiliza: espaço, software, equipamentos e acervo para deficientes visuais. Em parceria com o Núcleo de Apoio Pedagógico e Psicossocial, e presta os seguintes serviços:

- ✓ Orientação aos usuários no uso adequado das fontes de informação e recursos tecnológicos;
- ✓ Impressão do conteúdo em Braille, serviço prestado pela Central de Serviços compartilhados na Biblioteca Sede da Rede de Bibliotecas;
- ✓ Acervo digital acessível e falado; (Bases de dados)
- ✓ Disponibiliza computador, com softwares específicos para os usuários;
- ✓ Espaço de estudo;
- ✓ Impressão (texto em fonte maior para baixa visão, etc.) e cópias ampliadas.
- ✓ Lupa

Equipamentos instalados na Biblioteca Sede da Unit SE da Rede, para serviços compartilhados de impressão em Braille:

- ✓ Impressora Braille Columbia
- ✓ Máquina de escrever Braille Standard Perkins (Central de Serviços – SIB)
- ✓ Scanner com voz-Alladin Voice 3.1

Para acesso a estes serviços foram instalados, os seguintes softwares e equipamentos:

- ✓ Jaws (sintetizador de voz);
- ✓ Open book (converte materiais impressos em imagens digitais, cujo conteúdo textual é reconhecido e convertido em texto para ser falado por um sintetizador de voz);
- ✓ Ampliador de tela ZoomText;
- ✓ Sintetizador de voz para o leitor de tela NVDA;
- ✓ Teclado Linha Braille Edge 40
- ✓ Lupa Candy 5 HD II;
- ✓ Capacitar os colaboradores em Libras para o atendimento aos produtos e serviços.

Todas as Bibliotecas da rede contam com o acervo da biblioteca virtual Dorinateca, que disponibiliza livros para download nos formatos Braille, Falado e Digital Acessível DAISY para pessoas com deficiência visual. Desta forma, é possível ter o livro acessível, onde estiver, e usufruir deste benefício tecnológico que permite o acesso ao mundo da informação, cultura e educação com facilidade (www.dorinateca.org.br).

O Sistema de Bibliotecas integra a Rede Nacional de Leitura Inclusiva, mobilizada pela Fundação Dorina Nowill, de São Paulo, que conta hoje com a participação de todos os estados brasileiros. Instalada no dia 14 de outubro de 2015, reúne diversas organizações e pessoas comprometidas em ampliar as oportunidades de acesso ao livro e à leitura.

13.4 Política de Aquisição, Expansão e Atualização do Acervo

A Direção do Sistema Integrado de Bibliotecas da Sociedade Educacional Tiradentes - SIB é responsável pela manutenção, atualização do acervo e controle do Orçamento, seleção das bases de dados e suporte nos serviços e produtos para as Bibliotecas do Grupo. O trabalho desenvolvido pelas bibliotecas está intimamente ligado às áreas acadêmicas, uma vez que acervos e serviços prestados são dirigidos essencialmente a essa comunidade. Na indicação de títulos para compor o acervo dos cursos ressalta-se a atuação do Núcleo Docente Estruturante

de cada curso que semestralmente através da Campanha para Atualização do Acervo, juntamente com os professores específicos das disciplinas, indicam novas aquisições e após análise do coordenador e seus órgãos colegiados, a indicação para aquisição é encaminhada através do Pergamum, ferramenta na qual a coordenação pode acompanhar o status da solicitação. Toda a comunidade acadêmica tem acesso ao sistema on-line de sugestões de compra, que é avaliado pela Direção do SIB e adquirido quando autorizado pelos órgãos competentes.

As bibliotecas do SIB estão subordinadas à Direção da Unidade em que estão instaladas e à Direção do SIB. Dessa forma, as bibliotecas interagem com sua comunidade no que se refere à identificação de necessidades de uso e à produção da informação especializada para o desenvolvimento das atividades acadêmicas, em todas as suas vertentes.

13.5 A Expansão e Consulta ao Acervo

O acervo é distribuído entre as bibliotecas da IES: Bibliotecas Universidade Tiradentes – UNIT (Biblioteca Central da Universidade Tiradentes – Campus Farolândia, Biblioteca Centro – Campus Centro Aracaju, Biblioteca Estância, Biblioteca Itabaiana, Biblioteca Propriá, Bibliotecas Setoriais e Bibliotecas dos Polos de Ensino a Distância);

Essas unidades colocam à disposição dos usuários um acervo de cerca de mais 581.243 mil itens, compreendendo livros, obras de referência, periódicos, monografias, mapas, filmes, documentários e outros materiais. Todas as bibliotecas estão informatizadas, permitindo consultas nos terminais de computadores da Biblioteca e acesso através do portal da Instituição de Ensino. Também oferta serviços, tais como a renovação de empréstimos, a alteração da senha e sugestão de material para aquisição. Através da Biblioteca Virtual acessam as bases assinadas de periódicos, livros, normas e produção acadêmica em formato eletrônico.

13.6 Política de Atualização e Desenvolvimento de Acervo

A política de expansão e atualização do acervo das bibliotecas do SIB, está alicerçada na verificação semestral da bibliografia constante dos planos de ensino e na avaliação da demanda de estudantes pelo Sistema de Integrado de Biblioteca, docentes, coordenadores de cursos e seus órgãos colegiados, principalmente o Núcleo Docente Estruturante (NDE). Objetiva-se atender satisfatoriamente a proposta pedagógica prevista nos projetos pedagógicos de cada curso bem como da instituição, em relação ao Projeto Pedagógico Institucional (PPI).

Em sua política de expansão do acervo, a Unit trabalha com a filosofia do orçamento participativo, alocando antecipadamente recursos para investimentos na ampliação e atualização do acervo, em consonância com a oferta de cursos de graduação, pós-graduação, projetos de pesquisa, projetos de extensão, bem como demais atividades desenvolvidas na área acadêmica.

Os principais objetivos da Política das bibliotecas do SIB são: delinear e implementar critérios para aquisição, expansão e atualização do acervo como suporte às atividades de ensino, pesquisa e extensão; estabelecer critérios da infraestrutura física das bibliotecas em todos os seus aspectos, como ampliação, novos espaços, o estado ideal de conservação do espaço físico, qualidade do ambiente interno, recursos e equipamentos e organização e disponibilidade do espaço e acessibilidade com rampas de acesso, mapa tátil, prateleiras adequadas, sinalização que atendam a toda comunidade interna e externa; prever e Incorporar novas tecnologias para a implantação ou reestruturação dos serviços de informação.

Semestralmente através da Campanha para Atualização do Acervo os professores indicam novas aquisições e após análise do coordenador de cursos e seus órgãos colegiados, a indicação para aquisição é encaminhada através do Pergamum, ferramenta na qual a coordenação pode acompanhar o status da solicitação. Toda a comunidade acadêmica tem acesso ao sistema on-line de sugestões de compra, que é avaliado pela Direção do SIB e adquirido quando autorizado pelos órgãos competentes.

13.7 Programa de Atendimento ao Usuário - Serviços

Tem como objetivo criar mecanismos de atendimento ao usuário através da consolidação de Serviço de Referência descentralizado, cobrindo áreas diversas do conhecimento; estimular o uso de recursos informacionais existentes no âmbito da instituição, facilitando o acesso dos usuários aos novos meios de comunicação em redes locais e remotas.

13.8 Horário de funcionamento das Bibliotecas

O horário de funcionamento das Bibliotecas Central e Setoriais está discriminado na tabela abaixo.

Quadro 22 – Horário de funcionamento das bibliotecas

Campi	Biblioteca	Horário De Funcionamento
--------------	-------------------	---------------------------------

Aracaju–Farolândia	Biblioteca Central	De 2ª a 6ª das 07 às 21h; aos sábados, das 07 às 13h.
Aracaju–Centro	Biblioteca do Centro	De 2ª a 6ª das 07 às 22h; aos sábados, das 08 às 13h.
Estância	Biblioteca de Estância	De 2ª a 6ª das 09 às 22h; aos sábados das 09 às 13h.
Itabaiana	Biblioteca de Itabaiana	De 2ª a 6ª das 13 às 22h; aos sábados das 09 às 13h.
Propriá	Biblioteca de Propriá	De 2ª a 6ª das 13 às 22h; aos sábados das 09 às 13h.

13.9 Pessoal técnico e administrativo

As bibliotecas dispõem de uma equipe capacitada para desenvolver as atividades de suporte a apoio à comunidade acadêmica auxiliando nos serviços de pesquisa, organização, conservação e guarda de livros, revistas e jornais na biblioteca. A equipe conta com 24 colaboradores, sendo 2 bibliotecários, 2 Assistentes de Bibliotecas e 17 auxiliares e 3 menores aprendizes, distribuídos nas Bibliotecas da UNIT-SE.

Quadro 23 – Gestão Administrativas das bibliotecas

BIBLIOTECA SEDE-SISTEMA INTEGRADA DE BIBLIOTECA/SIB	
Identificação	Qualificação Acadêmica
Direção do Sistema de Bibliotecas Marcos Wandir Nery Lobão	Doutorado em Engenharia Industrial – UFBA (2012)
Bibliotecária do SIB Delvania Rodrigues dos Santos Macedo	Graduação em Biblioteconomia - CRB/51425
Bibliotecário do SIB Francisco Santana Neto	Graduação em Biblioteconomia - CRB:1780/5

BIBLIOTECA FAROLÂNDIA	Qualificação Acadêmica
Gislene Maria da Silva Dias	Graduado em Biblioteconomia-CRB/51410

BIBLIOTECA ESTÂNCIA	Qualificação Acadêmica
Karolinne de Santana Boto	Graduado em Biblioteconomia-CRB/51/5-P

Fonte: UNIT/Biblioteca

13.10 Outros Serviços da Biblioteca

Todas as bibliotecas da rede também prestam os seguintes serviços:

- **Apoio em trabalhos acadêmicos** - padronização e normalização, segundo as normas da ABNT, dos trabalhos científicos realizados pelos alunos da Universidade. Os alunos de EAD devem solicitar aos Bibliotecários responsáveis pelas Bibliotecas dos Pólos, de acordo com a Normativa SIB 01.

- **Base de dados por assinatura** - a Biblioteca assina e disponibiliza bases de dados nas diversas áreas do conhecimento.

- **Bibliotecas digitais** - o Sistema Integrado de Bibliotecas disponibiliza aos usuários através do site de pesquisa acervos digitais.

- **Consulta ao catálogo on-line** - o acervo da Biblioteca pode ser consultado através do site: <https://portal.unit.br/biblioteca/>

- **Consulta local aberta à comunidade em geral** - as Bibliotecas disponibilizam seus acervos para consulta local à comunidade em geral.

- **Empréstimo domiciliar** - empréstimo domiciliar restrito aos alunos, professores, funcionários, de todos os itens do acervo, segundo políticas estabelecidas pela Biblioteca Central, relativas a cada tipo de usuário. Não há distinção entre alunos da graduação presencial ou EAD.

- **Recepção aos calouros** - no início letivo, as bibliotecas recebem os alunos calouros, promovendo a integração, apresentando seus serviços e normas através do vídeo institucional; visita monitorada e treinamentos específicos.

- **Renovação e reserva on-line** – os usuários do Sistema de Bibliotecas contam com a facilidade da renovação on-line.

- **Serviço de informação e documentação** – proporciona aos usuários a extensão do nosso acervo através de intercâmbios mantidos com outras instituições:

- **Empréstimos entre bibliotecas** - O EEB (Empréstimo Entre Bibliotecas) entre o Sistema de Bibliotecas tem a finalidade de facilitar e estimular a pesquisa do usuário, que pode consultar materiais disponíveis nos outros campi.

13.11 Indexação

O Sistema Integrado de Bibliotecas através da catalogação consiste em registrar um conjunto de informações sobre determinados documentos, objetivando a padronização de normas para a descrição do material bibliográfico e não bibliográfico a ser incluído no acervo. A catalogação aplica-se a todo e qualquer suporte existente como acervos digitais, livros, monografias, CD-ROM e etc. É utilizado o AACR2 – Código de Catalogação Anglo-Americano, o qual fixa normas para descrição de todos os elementos que identificam uma obra, visando sua posterior recuperação. O principal procedimento da catalogação consiste na análise da fonte principal de informação dos materiais para identificação de todos os elementos essenciais da obra. É importante ressaltar que é através da catalogação que se determinam as entradas, tais como: autor (es), tradutor (es), título, número de edição, editor, local e data de publicação, número de páginas, ISBN e ISSN. Quanto à classificação do acervo, é utilizada a tabela CDU – Classificação Decimal Universal que é a representação temática do documento a qual consiste numa tabela hierárquica para determinação dos conteúdos dos documentos e a tabela CUTTER para designação de autoria. A CDU objetiva representar através de um sistema de classificação alfanumérico (números, palavras e sinais) os conteúdos dos documentos que compõem o acervo; essa por sua vez é aplicada a todo material bibliográfico e não bibliográfico a ser classificado. A classificação visa a organizar o conhecimento de modo que o mesmo seja dividido por áreas para facilitar que o usuário encontre o documento, visa a determinação dos assuntos de que trata o documento através dos números autorizados pela CDU e o principal procedimento consiste em fazer uma leitura técnica do material a ser classificado, para determinação do assunto principal. O MARC – Registro de Catalogação Legível por Máquina – objetiva servir de formato padrão para intercâmbio de registros bibliográficos e catalográficos, possibilitando agilização dos processos técnicos, melhoria no atendimento ao usuário, recuperação da informação através de qualquer dado identificável do registro, entre outros.

14. PLANOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

14.1 1º PERÍODO

 PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO VICE-PRESIDÊNCIA ACADÊMICA	Área de Ciências Exatas e Tecnológicas			
	DISCIPLINA: Metodologia Científica			
	CÓDIGO	CR	PERÍODO	CARGA HORÁRIA
	H111900	04	1º	80
PLANO DE ENSINO E APRENDIZAGEM - Cód. Acervo Acadêmico – 122.3				

MATRIZ DE REFERÊNCIA DE FORMAÇÃO

Perfil do Egresso e as Competências que a disciplina contribui para formar.

- Perfil de egresso que contribui:

Cria, projeta, implementa, testa, implanta e mantém jogos digitais de gêneros diversos em plataformas computacionais. Gerencia projetos de jogos digitais com equipes multidisciplinares. Avalia, seleciona e utiliza metodologias, tecnologias e ferramentas para o desenvolvimento de jogos digitais.

- Competências que contribui:

Elabora e desenvolve roteiros, cenários, personagens e mecânicas para jogos digitais adequados às plataformas selecionadas. Avalia e emite parecer técnico em sua área de formação.

1. EMENTA

Finalidade da metodologia científica. Importância da metodologia no âmbito das ciências. Metodologia de estudos. O conhecimento e suas formas. Os métodos científicos. A pesquisa enquanto instrumento de ação reflexiva, crítica e ética. Tipos, níveis, etapas e planejamento da pesquisa científica. Procedimentos materiais e técnicos da pesquisa científica. Diretrizes básicas para elaboração de trabalhos didáticos, acadêmicos e científicos. Normas técnicas da ABNT para referências, citações e notas de rodapé. Projeto de Pesquisa.

Unidades de Ensino (Conceitos-chave): Desenvolvimento Projetual; Descrição do GDD.

2. OBJETIVO DA DISCIPLINA

O objetivo desta disciplina é proporcionar ao docente conhecimento necessário à elaboração e apresentação de trabalhos acadêmicos e científicos, por meio da utilização do raciocínio analítico, sistemático, crítico e reflexivo. Além de, instrumentalizar os discentes para a elaboração de um projeto de pesquisa.

3. COMPETÊNCIAS

Elaborar e apresentar trabalhos acadêmicos e científicos de acordo com procedimentos metodológicos e Normas da ABNT. Aplicar métodos e técnicas na pesquisa científica. Utilizar o conhecimento científico. Elaborar projetos de pesquisa. Aplicar a linguagem científica. Utilizar o raciocínio analítico, sistemático, crítico e reflexivo.

4. DESENVOLVIMENTO DO PLANEJAMENTO DE ENSINO

4.1 SABERES POR UNIDADE DE ENSINO

UNIDADE I

Conceito-Chave 1: Procedimentos didáticos, Acadêmicos e Científicos

1. Metodologia Científica e técnicas de estudo.
2. Finalidade e importância.
3. Organização dos estudos.
4. Técnicas de sublinhar e esquema.
5. Resumos e fichamento.
6. Trabalhos acadêmicos/científicos.
7. Pesquisa científica/Ética e Pesquisa.
8. Pesquisa bibliográfica e normas de referências, citações e notas de rodapé.
9. Artigo e Relatório Técnico/científica.
10. Monografia e Seminário.

UNIDADE II

Conceito-Chave 2: Conhecimento, Ciência, Método Científico e Projeto de Pesquisa

1. Conhecimento, Ciência e Método.
2. O Conhecimento.
3. A Ciência.
4. Métodos de abordagens.

5. Métodos de procedimentos.
6. Elaboração do Projeto de Pesquisa.
7. Tema e problema de pesquisa.
8. Questões, hipóteses e objetivos da pesquisa.
9. Técnicas de coleta de dados.
10. Estrutura do projeto de pesquisa.

4.2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Aulas expositivas e dialogadas, sendo desenvolvidas de acordo com os conteúdos a serem trabalhados, através de dinâmicas, filmes e debates em grupos para apresentação dos conceitos fundamentais relacionados ao tema; fixando os conceitos (re) construídos na interação professor-aluno-conhecimento.

4.3 PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

Será desenvolvida por intermédio de prova contextualizada e individual com questões objetivas e por meio de atividades em grupo, bem como apresentação de seminários, trabalhos científicos e medida de eficiência.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

5.1 Básica

ANDRADE, Maria Margarida de. **Introdução à metodologia do trabalho científico: elaboração de trabalhos na graduação**. 10. ed. 7. impr. São Paulo, SP: Atlas, 2010.

CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, P. A.; SILVA, Roberto da. **Metodologia científica**. 6. ed., 10. reimpr. São Paulo, SP: Pearson Prentice Hall, 2014. 162 p.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed., rev. e atual., 9. reimpr. São Paulo, SP: Cortez, 2013. 304 p.

5.2 Complementar

BASTOS, Cleverson Leite; KELLER, Vicente. **Aprendendo a aprender: introdução à metodologia científica**. Petrópolis: Vozes, 2004.

GONÇALVES, Hortência de Abreu. **Manual de metodologia da pesquisa científica**. 2. ed. São Paulo, SP: Avercamp, 2014. 168 p.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia científica**, 6ª edição. Atlas, 2011. VitalBook file.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**, 7ª edição. Atlas, 2010. VitalBook file

RODRIGUES, Auro de Jesus. **Metodologia científica**. Aracaju: UNIT, 2011. v. 1 (Série Bibliográfica. UNIT).

ACESSO VIRTUAL

DEMO, Pedro. **Introdução à metodologia da ciência**, 2ª edição. Atlas, 1985. VitalBook file.

APOLINÁRIO, Fabio. **Dicionário de metodologia científica: um guia para a produção do conhecimento científico**, 2ª edição. Atlas, 2011. VitalBook file

MATTAR Neto, João Augusto. **Metodologia Científica na Era da Informática - 3ª Edição**. Saraiva, 2008. VitalBook file.

SORDI, José Osvaldo de. **Elaboração de pesquisa científica**, 1ª edição. Saraiva, 2013. VitalBook file.

MATIAS-PEREIRA, José. **Manual de metodologia da pesquisa científica**, 3ª edição. Atlas, 2012. VitalBook file.

 VICE-PRESIDÊNCIA ACADÊMICA PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO	Área de Ciências Exatas e Tecnológicas			
	Fundamentos de Programação			
	CÓDIGO	CRÉDITOS	PERÍODO	CARGA HORÁRIA
	F112461	04	1º	80
PLANO DE ENSINO E APRENDIZAGEM - CÓD. ACERVO ACADÊMICO 122.3				

1. EMENTA

O conceito de algoritmo. A Lógica de programação e a programação estruturada. Uso de fluxograma para criação de algoritmos. Estruturas básicas de controle. Entrada e saída. Uso de uma linguagem de programação. Ambiente de programação. Componentes da linguagem. Palavras reservadas da linguagem. Estrutura de um programa. Identificadores. Variáveis e constantes. Declaração de variáveis. Operações básicas. Comandos de entrada e saída. Comandos de controle. Estruturas de dados simples (listas). Depuração de código.

Unidades de Ensino (Conceitos-chave): Lógica e Estrutura; Conceitos e Pesquisa.

Código de Acervo Acadêmico 121.1

2. OBJETIVO DA DISCIPLINA

Estimular o raciocínio lógico na busca da solução de problemas. Propiciar conceitos básicos objetivando traduzir em algoritmos estruturados a solução de problemas de modo que permitam a implementação em uma linguagem de programação.

3. COMPETÊNCIAS

Identificar problemas que tenham solução algorítmica; Desenvolver conhecimento técnico para traduzir em algoritmo estruturado a lógica de solução de problemas; Desenvolver algoritmos estruturados usando uma linguagem de programação.

4. DESENVOLVIMENTO DO PLANEJAMENTO DE ENSINO

4.1 SABERES POR UNIDADE DE ENSINO

UNIDADE I

Conceito-Chave 1: Lógica e Estrutura

1. O conceito de algoritmo
2. Lógica de programação
3. Programação estruturada
4. Uso de fluxograma para criação de algoritmos
 - 4.1 – Estruturas de controle
 - 4.2 – Entrada e saída
5. Linguagem de Programação – C#
 - 5.1. Estrutura de um programa
 - 5.2. Identificadores
 - 5.3. Constantes
 - 5.4. Variáveis
 - 5.5. Tipos de Variáveis
 - 5.6. Operações Básicas
 - 5.7. Comandos de Entrada e Saída
 - 5.8. Comandos de Controle.

UNIDADE II

Conceito-Chave 2: Conceitos e Pesquisa

1. Depuração de código
2. Geração de números aleatórios
2. Estrutura de dados simples (listas)
 - 2.1 – Conceito
 - 2.2 – Declaração
 - 2.3 – Aplicação
 - 2.4 – Pesquisa sequencial
 - 2.5 – Classificação de listas

4.2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

As atividades didático/pedagógicas serão desenvolvidas através de aulas expositivas e aulas práticas em laboratório. Os recursos didáticos e tecnológicos para tais fins compreendem: lousa e microcomputadores. Realização de seminários para apresentação de trabalhos individuais e em grupos objetivando a melhor relação teoria-prática no processo de formação acadêmica-profissional do discente.

4.3. PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

No processo de avaliação serão utilizadas provas individuais escritas, com perguntas subjetivas e contextualizadas; serão realizados trabalhos individuais e em grupo para a avaliação como: desenvolvimento de aplicações práticas em laboratório.

5. REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

5.1 Básica

ASCENCIO Ana Fernanda Gomes, CAMPOS Edilene Aparecida Veneruchi de. **Fundamentos da programação de computadores**. São Paulo: Editora Pearson Education do Brasil Ltda. 2012.

FORBELLONE, Andre Luis; EBERSPACHER, Henri. **Lógica de programação: A Construção de Algoritmos e Estruturas de Dados**. São Paulo: Editora Pearson Education do Brasil Ltda. 2005.

RIBEIRO, João Araujo. **Introdução à programação e aos algoritmos**. São Paulo: Editora LTC. 2019.

5.2 COMPLEMENTAR

FARRER, Harry; BECKER, Christiano Gonçalves; FARIA, Eduardo Chaves. **Algoritmos estruturados**. 3. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1999.

MANZANO, José Augusto N. G.; OLIVEIRA, Jayr Figueiredo de. **Algoritmos: lógica para desenvolvimento de programação de computadores**. 18. ed. São Paulo: Érica, 2006.

GUIMARÃES, Ângelo de Moura; LAGES, Newton Alberto de Castilho. **Algoritmos e estruturas de dados**. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos. (Ciências da computação).

SOUZA, Marco Antonio Furlan de (et al.). **Algoritmos e lógica de programação**. São Paulo: IOB, 2005.

 PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO VICE-PRESIDÊNCIA ACADÊMICA	Área de Ciências Exatas e Tecnológicas			
	DISCIPLINA: Desenho Livre			
	CÓDIGO	CR	PERÍODO	CARGA HORÁRIA
	F112470	04	1º	80
PLANO DE ENSINO E APRENDIZAGEM - Cód. Acervo Acadêmico – 122.3				

MATRIZ DE REFERÊNCIA DE FORMAÇÃO

Perfil do Egresso e as Competências que a disciplina contribui para formar.

- Perfil de egresso que contribui:

Cria, projeta, implementa, testa, implanta e mantém jogos digitais de gêneros diversos em plataformas computacionais. Gerencia projetos de jogos digitais com equipes multidisciplinares. Avalia, seleciona e utiliza metodologias, tecnologias e ferramentas para o desenvolvimento de jogos digitais.

- Competências que contribui:

Elabora e desenvolve roteiros, cenários, personagens e mecânicas para jogos digitais adequados às plataformas selecionadas. Avalia e emite parecer técnico em sua área de formação.

1. EMENTA

Técnicas de representação; Materiais específicos; Percepção visual; volumetria, perspectiva artística e relação proporcional.

Unidades de Ensino (Conceitos-chave): Introdução à prática do desenho; Técnicas para o

desenho de observação.

2. OBJETIVO DA DISCIPLINA

Desenvolver conhecimentos técnicos e habilidades psicomotoras para a elaboração do desenho. Aplicar conhecimentos do desenho como forma de representação e expressão, utilizando-se o desenho à mão livre com diferentes técnicas e materiais e específicos. Relacionar os conhecimentos para produzir o desenho com noção de perspectiva artística, relação proporcional e composição de elementos.

3. COMPETÊNCIAS

Desenvolver a base prática para o desenho objetivando a representação de objetos e conjuntos. Capacitar o aluno a observação de modelos/desenhos bi e tridimensionais e posterior representação. Compreender o desenho como ferramenta de observação e representação.

4. DESENVOLVIMENTO DO PLANEJAMENTO DE ENSINO

4.1 SABERES POR UNIDADE DE ENSINO UNIDADE I

Conceito-Chave 1: Introdução à prática do desenho

1. Sensibilização para o desenho: ver e representar. Lista de Materiais.
2. Materiais de desenho e tipos de aplicação.
3. Elementos e Princípios do desenho.
4. A linha e suas qualidades expressivas.
5. Efeitos: hachuras, texturas, grafismos, tons e volume.
6. Desenho abstrato e desenho figurativo
7. Percepção da forma: figura e fundo
8. Simetria e assimetria da forma.

UNIDADE II

Conceito-Chave 2: Técnicas para o desenho de observação

1. Perspectiva tonal.
2. Perspectiva artística.
3. Figuras geométricas.
4. Luz e Sombra.
5. Estrutura dos objetos.

6. Composição. Equilíbrio. Proporção. Volume.

4.2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

As aulas de Desenho são de caráter prático no entendimento de um ateliê livre e, usualmente precedidas por exposições teóricas. A disciplina será conduzida numa estrutura de aula baseada em duas etapas: uma reservada à apresentação de técnicas, conceitos e modos de representação e outra a exercícios elaborados em sala sob orientação (ateliê). Comentários gerais sobre os desenhos elaborados pelos alunos serão rotina. Exercícios práticos, voltados para a construção de desenho bi e tridimensionais; ênfase em exercícios à mão livre, tanto no que se refere à geometria da forma quanto à forma orgânica. Para inspiração de temáticas para o desenho são utilizados modelos, cenas e objetos do cotidiano.

4.3 PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

Avaliação Processual: não haverá 2º Chamada (entrega com tolerância e desconto de pontuação); não haverá Prova Final. Aplicação de exercícios que envolvem conteúdos teóricos e práticos em formato estabelecido pelo professor o qual terá uma pontuação dada sobre o resultado do trabalho realizado individualmente ou em grupo, podendo ocorrer exposição dos trabalhos no final do período. Presença e participação, qualidade técnica e expressiva dos desenhos, bem como o atendimento aos prazos de entrega final dos trabalhos para verificação da habilidade adquirida.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

5.1 Básica

- ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual**. 12. ed. São Paulo: Pioneira, 1998.
- CHING, Francis D. K. **Arquitetura: forma, espaço e ordem**. 2. ed. São Paulo, SP: Livraria Martins Fontes, 2012.
- GOMES FILHO, João. **Gestalt do objeto: sistema de leitura visual de forma**. 8. ed. São Paulo: Escrituras, 2008.

5.2 Complementar

- WONG, Wucius. **Princípios de Forma e Desenho**. 13 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- MARTÍN ROIG, Gabriel. **Fundamentos do desenho artístico: aula de desenho**. São Paulo:

Martins Fontes, 2009.

HALLAWELL, Philip. **A mão livre: Linguagem e as técnicas do desenho**. São Paulo: Melhoramentos, 2006.

PANOFSKY, Erwin. **Significado nas artes visuais**. 3. ed., reimpr. São Paulo: Perspectiva, 2002

LIMA, Alessandro; **Design de personagens para games Next-Gen**. Ed. Ciência Moderna; 2011.

 PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO VICE-PRESIDÊNCIA ACADÊMICA	Área de Ciências Exatas e Tecnológicas			
	DISCIPLINA: Cultura e História dos Jogos Digitais			
	CÓDIGO	CR	PERÍODO	CARGA HORÁRIA
	F112488	04	1º	80
PLANO DE ENSINO E APRENDIZAGEM - Cód. Acervo Acadêmico – 122.3				

MATRIZ DE REFERÊNCIA DE FORMAÇÃO

Perfil do Egresso e as Competências que a disciplina contribui para formar.

- Perfil de egresso que contribui:

Cria, projeta, implementa, testa, implanta e mantém jogos digitais de gêneros diversos em plataformas computacionais. Gerencia projetos de jogos digitais com equipes multidisciplinares. Avalia, seleciona e utiliza metodologias, tecnologias e ferramentas para o desenvolvimento de jogos digitais.

- Competências que contribui:

Elabora e desenvolve roteiros, cenários, personagens e mecânicas para jogos digitais adequados às plataformas selecionadas. Avalia e emite parecer técnico em sua área de formação.

1. EMENTA

Análise da dimensão social dos jogos digitais: os tipos de jogos e plataformas e a adesão de jogadores. História dos games. Indústria dos jogos eletrônicos. Filosofia do entretenimento. Jogos digitais e educação. Aspectos do game: narrativa, interface, jogabilidade, personagens.

Unidades de Ensino (Conceitos-chave): Histórico dos Games; Aspectos culturais e lúdicos.

2. OBJETIVO DA DISCIPLINA

Reconhecer os diferentes eventos e artefatos associados à história dos Jogos Digitais (Games) e fundamentar a cultura no domínio dos conceitos, técnicas e princípios da parte lúdica associada aos sistemas informacionais, para suas devidas aplicações em projetos de games em diferentes suportes.

3. COMPETÊNCIAS

Proporcionar fundamentação teórica e prática para a aplicação na criação do design de jogos digitais; Conhecimentos relativos à pesquisa e reflexão acerca da história dos jogos digitais nos âmbitos nacional e internacional; Fornecer os métodos para análise de jogos digitais em sistemas informacionais; Capacidade de relacionar a história dos jogos digitais e a prática profissional.

4. DESENVOLVIMENTO DO PLANEJAMENTO DE ENSINO

4.1 SABERES POR UNIDADE DE ENSINO

UNIDADE I

Conceito-Chave 1: Histórico dos Games

1. Origens dos jogos;
2. História dos Jogos Digitais;
3. Sistemas e Plataformas X Capacidade e tecnologia;
4. Desenvolvimento dos Games em diferentes países;
5. Capacidade perceptiva: Interfaces e temáticas dos games
6. Tipos de jogos digitais;
7. Princípios compositivos aplicados aos jogos digitais;

UNIDADE II

Conceito-Chave 2: Aspectos culturais e lúdicos

8. Aspectos da interface gráfica;
9. Classificação dos jogos digitais;
10. Cultura dos games: Narrativa, interface, jogabilidade, personagens;
11. Origens e desenvolvimento dos jogos digitais no Brasil;

12. Indústria e mercado em transformação;
13. Filosofia do entretenimento.
14. Criatividade e Inovação: as possibilidades dos games.

4.2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A prática do ensino se dará a partir de aulas expositivas com projeção de slides e vídeos, debates, exercícios, contextualizações e reflexões com o apoio de metodologias ativas. A utilização do manancial bibliográfico terá a contribuição contínua de visitas técnicas, fichamentos e exposições imagéticas em slides e filmes que possam ser relacionados às temáticas do programa de aprendizagem, sempre valorizando a autonomia do aluno e favorecendo trabalhos em grupo com pesquisas e relatórios. Os recursos didáticos e tecnológicos para tais fins compreendem: lousa, retroprojetor, computador e outros, conforme as necessidades. A interdisciplinaridade será provocada pelos conteúdos e práticas de forma a propor uma visão do conhecimento relacional e aplicado à realidade profissional e social do estudante.

4.3 PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

As avaliações privilegiam uma abordagem crítica frente à história, de forma contextualizada processual e contínua durante as unidades, privilegiando a participação do aluno por meio de atividades práticas supervisionadas que poderão ser computadas como Medida de Eficiência (ME), correspondente a até 20% da nota da unidade. Acrescentando a este processo, os alunos serão submetidos a uma prova escrita composta por questões que considerem o contexto profissional, correspondente a até 80% da nota da unidade, com base nos objetivos de aprendizagem.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

5.1 Básica

HUIZINGA, Joan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2005

JONES, Gerard. **Brincando de Matar Monstros: por que as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta**. São Paulo: Conrad, 2004. 3.

LUZ, Alan Richard da. **Vídeo Games - História, Linguagem e Expressão Gráfica**. São Paulo: Editora Blucher. 2010.

5.2 Complementar

Código de Acervo Acadêmico 121.1

ALVES, Lynn. **Game Over: Jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2005.

JOHNSON, Steven. **Surpreendente! A televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

NATALIE, Adriano A. **A ciência dos videogames**. Rio de Janeiro: Vieira & Lent, 2013.

SINGER, Dorothy G e SINGER, JEROME L. **Imaginação e os jogos na era eletrônica**. Porto Alegre: ARTMED, 2007.

FRANCHINI, A. S. e SEGANFREDO, C. **As Melhores Histórias da Mitologia Nórdica**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2004.

 PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO VICE-PRESIDÊNCIA ACADÊMICA	Área de Ciências Exatas e Tecnológicas			
	DISCIPLINA: Fundamentos do Design de Jogos			
	CÓDIGO	CR	PERÍODO	CARGA HORÁRIA
	F112496	04	1º	80
PLANO DE ENSINO E APRENDIZAGEM - Cód. Acervo Acadêmico – 122.3				

MATRIZ DE REFERÊNCIA DE FORMAÇÃO

Perfil do Egresso e as Competências que a disciplina contribui para formar.

- Perfil de egresso que contribui:

Cria, projeta, implementa, testa, implanta e mantém jogos digitais de gêneros diversos em plataformas computacionais. Gerencia projetos de jogos digitais com equipes multidisciplinares. Avalia, seleciona e utiliza metodologias, tecnologias e ferramentas para o desenvolvimento de jogos digitais.

- Competências que contribui:

Elabora e desenvolve roteiros, cenários, personagens e mecânicas para jogos digitais adequados às plataformas selecionadas. Avalia e emite parecer técnico em sua área de formação.

1. EMENTA

Jogos e sociedade; O ser humano lúdico. Fundamentos dos jogos digitais. Estética dos jogos e sua relação com o Design. Direção de Arte: sua lógica e princípios compositivos. Estruturas-base dos jogos: interfaces digitais, interação e imersão. Design e Usabilidade. Linguagem visual e os aspectos gráficos dos jogos. Composição e sistemas digitais, Princípios dos sistemas jogáveis e Criatividade e Jogabilidade.

Unidades de Ensino (Conceitos-chave): Jogos e Sociedade; Fundamentos Visuais; Design e Imersão Linguagem Visual.

2. OBJETIVO DA DISCIPLINA

Possibilitar ao estudante o desenvolvimento de habilidades teóricas para a construção e planejamento de jogos, levando em consideração a lógica, o design e a usabilidade para a sua inserção no mercado de trabalho de forma consistente.

3. COMPETÊNCIAS

Dominar os principais conceitos relacionados à produção de jogos digitais.

Articular as questões teóricas verificadas na disciplina com a realidade desse mercado.

Aplicar os fundamentos dos jogos digitais, utilizando os princípios e elementos associados aos seus desenvolvimentos formais.

Problematizar os diferentes contextos da área para desenvolver sempre uma constante reflexão sobre os jogos digitais.

4. DESENVOLVIMENTO DO PLANEJAMENTO DE ENSINO

4.1 SABERES POR UNIDADE DE ENSINO

Unidade 1

Conceito-Chave 1: Jogos e Sociedade

1. Conceito de jogos digitais
2. O ser humano lúdico
3. Fundamentos dos jogos digitais
4. Características e gêneros

Conceito-Chave 2: Fundamentos Visuais

5. Estética dos jogos
6. Relações com o Design
7. Direção de Arte
8. Lógica e princípios compositivos

Unidade 2

Conceito-Chave 3: Design e Imersão

9. Estruturas-base dos jogos
10. Interfaces digitais
11. Interação e Imersão
12. Design e Usabilidade

Conceito-Chave 4: Design e Linguagem Visual

13. Aspectos gráficos dos jogos
14. Composição e sistemas digitais
15. Princípios dos sistemas jogáveis
16. Criatividade e Jogabilidade.

4.2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para objetivar a disciplina os procedimentos metodológicos se desenvolvem a partir de processos que vislumbrem a formação tecnológica, criativa, comunicacional, cultural e crítica no atendimento às demandas dessa área e o seu público-alvo, sempre com apoio de debates, exposições dialogadas, dinâmicas de grupo, seminários, etc. As metodologias ativas, que impulsionam o “Saber”, o “Ser”, o “Fazer” e o “Saber fazer” permitem novos estímulos educacionais com maior envolvimento da teoria, da prática e, também, a autonomia do aluno. Desse modo, os procedimentos adotados na disciplina, tendo como foco a construção do conhecimento, estarão direcionados ao desenvolvimento de competências e levarão em consideração os movimentos do domínio teórico, da aplicabilidade do conhecimento e da problematização. Para a verificação do conhecimento prévio serão realizadas aulas expositivas, debates, pesquisas em distintas fontes, debates e estudos dirigidos. A aplicabilidade será trabalhada na perspectiva de valorização dos elementos que reforcem as conexões entre os estudos teóricos e as vivências problematizadas a partir dos estudos de casos resultante das observações estruturadas mediadas. A problematização do conhecimento terá como foco o desenvolvimento de projetos. No desenvolvimento da disciplina será promovida a interação de atividades síncronas e assíncronas com a utilização de recursos tecnológicos priorizando as ferramentas Google e do Ambiente Virtual de Aprendizagem – AVA

4.3 PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

As avaliações serão trabalhadas de acordo com os direcionamentos obtidos através das competências e o aprendizado realizado, com uma divisão formativa incluindo a etapa de esforço acadêmico e apoio das metodologias ativas e outros exercícios como uma “Medida de Eficiência”, correspondente a 20% da nota, somadas à parte somativa compreendendo uma avaliação individual contextualizada com prova ou projeto correspondente a 80% da nota, com questões objetivas e subjetivas que problematizem os diferentes desafios da área associados aos nossos conceitos.

A avaliação terá um foco formativo, processual e contínuo levando em consideração os conceitos chaves e as normativas institucionais. Será privilegiada a participação do aluno, com objetivo de mensurar as competências previstas na matriz de referência.

Excepcionalmente, poderão ser adotadas estratégias virtuais de avaliação, desde que estejam alinhados aos objetivos de aprendizagem e primem pela integralização das competências previstas no componente curricular. Serão realizadas atividades teóricas e práticas nos encontros presenciais, bem como no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) ao longo processo. Utilizar-se-á também de aplicação de prova presencial, contendo questões contextualizadas (objetivas e subjetivas), com vistas a consolidar a aprendizagem interativa e colaborativa.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

5.1 BÁSICA

MEIRA, Luciano; BLIKSTEIN, Paulo. **Ludicidade, Jogos Digitais e Gamificação na Aprendizagem**. São Paulo: Editora Penso, 2019.

Pozzebon, ELiane. **Jogos Digitais e Analógicos: Novas Perspectivas em Computação, Design, Educação e Arte**. JUNDIAÍ: Paco Editorial, 2017.

SALLEN, Kate; ZIMMERMAN, Eric . **Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos** Volume 1. São Paulo: Blucher, 2012.

5.2 COMPLEMENTAR

ARRUDA, Eucídio Pimenta. **Fundamentos para o desenvolvimentos de Jogos Digitais**. São Paulo: Blucher, 2013.

CHANDLER, Heather Maxuell. **Manual de Produção de Jogos Digitais**. Porto Alegre: Bookman, 2012.

SALLEN, Kate; ZIMMERMAN, Eric . **Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos Volume 2**. São Paulo: Blucher, 2012.

SALLEN, Kate; ZIMMERMAN, Eric . **Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos Volume 3**. São Paulo: Blucher, 2012.

SALLEN, Kate; ZIMMERMAN, Eric . **Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos Volume 4**. São Paulo: Blucher, 2012.

14.2 2º PERÍODO

 PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO VICE-PRESIDÊNCIA ACADÊMICA	Área de Ciências Exatas e Tecnológicas			
	DISCIPLINA:			Fundamentos Antropológicos e Sociológicos
	CÓDIGO	CR	PERÍODO	CARGA HORÁRIA
	H113341	04	2º	80
PLANO DE ENSINO E APRENDIZAGEM - Cód. Acervo Acadêmico – 122.3				

MATRIZ DE REFERÊNCIA DE FORMAÇÃO

Perfil do Egresso e as Competências que a disciplina contribui para formar.

- Perfil de egresso que contribui:

Cria, projeta, implementa, testa, implanta e mantém jogos digitais de gêneros diversos em plataformas computacionais. Gerencia projetos de jogos digitais com equipes multidisciplinares. Avalia, seleciona e utiliza metodologias, tecnologias e ferramentas para o desenvolvimento de jogos digitais.

- Competências que contribui:

Elabora e desenvolve roteiros, cenários, personagens e mecânicas para jogos digitais adequados às plataformas selecionadas. Avalia e emite parecer técnico em sua área de formação.

1. EMENTA

A Antropologia e o estudo da cultura. Conceitos de etnocentrismo e Relativismo cultural. A etnografia como recurso metodológico. Interpretações da cultura brasileira. Multiculturalismo,

diversidade de gênero, religião e família. Consumo e meio ambiente. O surgimento da Sociologia e os teóricos clássicos. Indivíduo, classe, desigualdade social e globalização. Estado, relações de poder e participação política. Movimentos sociais na construção da cidadania.

Unidades de Ensino (Conceitos-chave): Antropologia e o estudo da cultura e culturas contemporâneas; Indivíduo, trabalho e sociedade, estado, sociedade e poder.

2. OBJETIVO DA DISCIPLINA

Apropriar-se dos estudos antropológicos e sociológicos com vistas a aplicá-los na vida social e profissional, desenvolvendo habilidades de reflexão e análise científica acerca da cultura e da sociedade para desnaturalizar crenças e práticas do cotidiano. Compreender a Antropologia enquanto ciência a partir dos seus aspectos teórico- metodológicos, apropriando-se do conceito de cultura como referência para analisar e interpretar diferentes manifestações na sociedade.

3. COMPETÊNCIAS

Compreensão da Antropologia e da Sociologia como ciências importantes tanto na vida pessoal quanto na vida profissional; Capacitação dos alunos a valorizar e a relativizar as diferenças (étnicas, raciais, geracionais, sexuais e religiosas) no intuito de respeitar a diversidade; Consolidação de um pensamento reflexivo e crítico diante da relação entre indivíduo/sociedade.

4. DESENVOLVIMENTO DO PLANEJAMENTO DE ENSINO

4.1 SABERES POR UNIDADE DE ENSINO

UNIDADE I

Conceito-Chave 1: Antropologia e o estudo da cultura e culturas contemporâneas

1. Diferenças culturais: o estranhamento do “outro”
2. A cultura como lente para enxergar o mundo
3. A pesquisa antropológica (etnografia): colocar-se no lugar do “outro”
4. Contribuições da antropologia no brasil
5. Nós e os outros: raça, etnia e multiculturalismo
6. Olhar para as diferenças: sexualidade, gênero e religião
7. Diversidade familiar e parentesco
8. Consumo e meio ambiente

UNIDADE II

Conceito-Chave 2: Indivíduo, trabalho e sociedade, estado, sociedade e poder

9. Sociologia: surgimento e atualidade
10. Indivíduo e sociedade
11. Classe e desigualdade
12. Desafios do mundo globalizado
13. As micro e macro relações de poder
14. Estado e sociedade
15. Cidadania e institucionalização dos direitos humanos
16. Participação política e movimentos sociais

4.2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A disciplina utilizar-se-á de diversas mídias, tendo a prática como fio condutor do processo de aprendizagem a partir da pesquisa como princípio educativo. As atividades serão desenvolvidas por meio de conteúdos disponíveis no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), visando à sinergia entre as estratégias de inovação no uso de tecnologias de informação e comunicação (TIC) e os objetivos da disciplina, com vistas a promover aprendizagem significativa e colaborativa.

4.3 PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

A Avaliação será realizada a partir das atividades de autoaprendizagem e da Produção de Aprendizagem Significativa (PAS) no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) ao longo processo. Utilizar-se-á também de aplicação de prova presencial, contendo questões contextualizadas (objetivas e subjetivas), com vistas a consolidar a aprendizagem interativa e colaborativa.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**5.1 Básica**

COSTA, Cristina. **Sociologia: introdução à ciência da sociedade**. 3ª ed. São Paulo, SP: Moderna, 2016.

LARAIA, Roque B. **Cultura: Um conceito antropológico**. 22ª ed. Rio de Janeiro, RJ: Jorge Zahar, 2015.

BARRETO, Raylane A. D. N. **Fundamentos Antropológicos e Sociológicos**. Aracaju, SE:

Editora da UNIT, 2014.

5.2 Complementar

BERGER, Peter. **Perspectivas sociológicas: uma visão humanística**. 27ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

DA MATTA, Roberto. **Relativizando: uma introdução à antropologia social**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

LAPLANTINE, François. **Aprender antropologia**. São Paulo, SP: Brasiliense, 2014.

MARCONI, Maria De A. **Antropologia: uma introdução**. 7ª ed. São Paulo, SP: Atlas, 2015.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. 8ª ed. Brasília, DF: Cortez, 2014.

Acervo Virtual:

PLUMMER, Ken. **Sociologia**. São Paulo, SP: Saraiva, 2014.

 PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO VICE-PRESIDÊNCIA ACADÊMICA	Área de Ciências Exatas e Tecnológicas			
	DISCIPLINA: Construção de Roteiro e Worldbuilding			
	CÓDIGO	CR	PERÍODO	CARGA HORÁRIA
	F112500	04	2º	80
PLANO DE ENSINO E APRENDIZAGEM - Cód. Acervo Acadêmico – 122.3				

MATRIZ DE REFERÊNCIA DE FORMAÇÃO

Perfil do Egresso e as Competências que a disciplina contribui para formar.

- Perfil de egresso que contribui:

Cria, projeta, implementa, testa, implanta e mantém jogos digitais de gêneros diversos em plataformas computacionais. Gerencia projetos de jogos digitais com equipes multidisciplinares. Avalia, seleciona e utiliza metodologias, tecnologias e ferramentas para o desenvolvimento de jogos digitais.

- Competências que contribui:

Elabora e desenvolve roteiros, cenários, personagens e mecânicas para jogos digitais adequados às plataformas selecionadas. Avalia e emite parecer técnico em sua área de formação.

1. EMENTA

Código de Acervo Acadêmico 121.1

Fundamentação Criativa visando a coerência estético-narrativa no desenvolvimento de jogos digitais; Criação textual; Contexto e modelos de roteiros em jogos; Games e Interatividade; Jogos digitais entre a arte e o entretenimento; Fatores de Diversão; Brainstorm e construções de desafios e estímulos textuais; Motivação do jogador; Narrativa, realidade e representação; Desenvolvimento do arco narrativo; A polêmica da violência nos jogos digitais; Imersão Argumentativa; Jogos como cibertextos; Narrativa literária; Elementos da comunicação; e Criatividade.

Unidades de Ensino (Conceitos-chave): Jogos e Sociedade; Fundamentos Visuais; Design e Imersão Linguagem Visual.

2. OBJETIVO DA DISCIPLINA

A disciplina oportuniza ao estudante o progresso nas competências teóricas que otimizam as práticas de criação e formalização de roteiros específicos para os jogos digitais, valorizando as narrativas associadas às ações desses artefatos e a geração de mundos ficcionais relacionados como worldbuilding.

3. COMPETÊNCIAS

Reconhecer e produzir roteiros direcionados para a produção de jogos digitais.

Dominar as principais diretrizes na construção de roteiros para audiovisual.

Aplicar os conceitos dos games associados às demandas da sua própria narrativa, desenvolvendo personagens, tramas, curva dramática, desfecho e outros argumentos.

Propor e aplicar diferentes possibilidades de mundos ficcionais úteis para os contextos da área dos jogos digitais, integrados ao “worldbuilding”.

Articular as sistemáticas da história a realidade dos jogos digitais.

4. DESENVOLVIMENTO DO PLANEJAMENTO DE ENSINO

4.1 SABERES POR UNIDADE DE ENSINO

Unidade 1

Conceito-Chave 1: Fundamentos Criativos

1. Desenvolvimento de jogos digitais: coerência estético-narrativa

2. Composição textual
3. Contexto em jogos
4. Modelos de roteiros

Conceito-Chave 2: Games e Interatividade

5. Art games: jogos digitais entre a arte e o entretenimento
6. Fatores de Diversão
7. Brainstorm de projetos de jogos
8. Construções de desafios

Unidade 2

Conceito-Chave 3: Estímulos Textuais

9. Motivação do jogador
10. Narrativa, realidade e representação: Questões de princípio
11. O desenvolvimento do arco narrativo em jogos-texto
12. A polêmica da violência nos jogos digitais

Conceito-Chave 4: Imersão Argumentativa

13. Jogos como cibertextos
14. Narrativa literária
15. Elementos da comunicação
16. Criatividade e criação

4.2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

As atividades didático-pedagógicas serão construídas a partir de aulas expositivas, exposições de estudos de caso fundamentados, apresentações audiovisuais sobre os temas trabalhados nas aulas, seguidas de orientação individual/coletiva, estudos de texto, discussões e tarefas em grupo, sempre como estratégia para a aprendizagem e favorecendo a interdisciplinaridade do período. As metodologias ativas, que podem impulsionar o “Saber”, o “Ser”, o “Fazer” e o “Saber fazer” possibilitam novos estímulos educacionais com maior envolvimento da teoria, da prática e, também, a autonomia buscada por todo aluno. Assim, os procedimentos adotados na disciplina, tendo como foco a construção do conhecimento, estarão direcionados ao desenvolvimento de competências diferenciadas, trabalhadas na perspectiva de valorização

das conexões entre o comprometimento teórico e o esforço prático para os jogos digitais projetos. No desenvolvimento da disciplina será promovida a interação de atividades síncronas e assíncronas com a utilização de recursos tecnológicos priorizando as ferramentas Google e do Ambiente Virtual de Aprendizagem – AVA.

4.3 PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

As avaliações serão trabalhadas de acordo com os direcionamentos obtidos através das competências e o aprendizado realizado, com uma divisão formativa incluindo a etapa de esforço acadêmico e apoio das metodologias ativas e outros exercícios como uma “Medida de Eficiência”, correspondente a 20% da nota, somadas à avaliação individual contextualizada com prova ou projeto que corresponde a 80% da nota, com questões objetivas e subjetivas que problematizem os diferentes desafios da área associados aos nossos conceitos. Ou seja, terá um foco formativo, processual e contínuo levando em conta os conceitos chaves e as normativas institucionais. Será privilegiada a participação do aluno, com objetivo de mensurar as competências previstas na matriz de referência. Outras estratégias virtuais de avaliação podem ser propostas, desde que estejam alinhadas à aprendizagem e competências previstas no componente curricular. Serão realizadas atividades teóricas e práticas nos encontros presenciais, bem como no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) ao longo do processo.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

5.1 BÁSICA

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro: Teoria e prática.** SÃO PAULO: Summus Editorial, 2018.

MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro.** CURITIBA: Arte & Letra, 2017.

NETO, Ernane Guimarães; LIMA, Leonardo Lima. **Narrativas e Personagens para Jogos.** SÃO PAULO: Editora Érica, 2014.

5.2 COMPLEMENTAR

JUUL, Jesper. **Half-Real: Videogames Entre Regras Reais e Mundos Ficticiais.** SÃO PAULO: Editora Blucher, 2019.

LUZ, Alan Richard da. **Vídeo Games: História, Linguagem e Expressão Gráfica.** SÃO

PAULO: Editora Blucher, 2010.

SALEN, Katie. **Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos (Volume 1)**. SÃO PAULO: Editora Blucher, 2012.

SHELDON, Lee. **Desenvolvimento de personagens e narrativas para games**. SÃO PAULO: Cengage Learning, 2017.

 PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO VICE-PRESIDÊNCIA ACADÊMICA	Área de Ciências Exatas e Tecnológicas			
	DISCIPLINA: Ilustração			
	CÓDIGO	CR	PERÍODO	CARGA HORÁRIA
	F112518	4	1º	80
PLANO DE ENSINO E APRENDIZAGEM - Cód. Acervo Acadêmico – 122.3				

MATRIZ DE REFERÊNCIA DE FORMAÇÃO

Perfil do Egresso e as Competências que a disciplina contribui para formar.

- Perfil de egresso que contribui:

Cria, projeta, implementa, testa, implanta e mantém jogos digitais de gêneros diversos em plataformas computacionais. Gerencia projetos de jogos digitais com equipes multidisciplinares. Avalia, seleciona e utiliza metodologias, tecnologias e ferramentas para o desenvolvimento de jogos digitais.

- Competências que contribui:

Elabora e desenvolve roteiros, cenários, personagens e mecânicas para jogos digitais adequados às plataformas selecionadas. Avalia e emite parecer técnico em sua área de formação.

1. EMENTA

A Ilustração como recurso de expressão gráfica. Técnicas de ilustração; O texto visual; Gravura e fotomontagem; Representação Gráfica Digital.

Unidades de Ensino (Conceitos-chave): Instrumentação; Experimentação.

2. OBJETIVO DA DISCIPLINA

Capacitar o aluno através do exercício da interação linguagem textual e a imagem. Entendimento das relações entre os conceitos de representação gráfica, a fotografia e a noção de composição para valorizar, difundir e estabelecer mais informações.

3. COMPETÊNCIAS

Capacidade de comunicação de ideias através das diversas técnicas de ilustração; Performance de percepção, observação, expressão e criatividade; Conhecimento de várias técnicas ilustrativas, suportes e materiais, levando-se em consideração critérios de proporção, escala, luz, sombra, superfícies e texturas; Competência de representação visual e senso de estética associados aos conteúdos textuais.

4. DESENVOLVIMENTO DO PLANEJAMENTO DE ENSINO

4.1 SABERES POR UNIDADE DE ENSINO

UNIDADE I

Conceito-Chave 1: Instrumentação

1. Histórico da Ilustração.
2. Princípios de desenho, colagem e gravura.
3. O poder do texto.
4. Princípios das formas e das cores.
5. Diferentes suportes para a ilustração.

UNIDADE II

Conceito-Chave 2: Experimentação

1. Rendering.
2. Técnicas de ilustração (manual e digital).
3. Fotomontagem e Apropriação.
4. Técnicas de computação gráfica.
5. Projeto Ilustrativo.
6. Exposição Didática.

4.2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

As aulas serão estruturadas a partir de exposições teóricas e práticas, utilizando textos de apoio, vídeos e materiais ilustrativos. A disciplina será desenvolvida de forma investigativa, contando com a autonomia dos alunos, e também com dinâmicas onde serão aplicados exercícios visando a aplicação dos conceitos abordados e conferência dos rendimentos. As atividades extencionistas

são utilizadas como estratégia de aprendizagem e favorecem a interdisciplinaridade do período.

4.3 PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

Mediante trabalhos em sala de aula (exercícios), sendo relevantes a organização, limpeza e criatividade dos mesmos; é considerada como processo contínuo do processo formativo, proporcionando vários momentos de verificação da aprendizagem, que fazem parte da nota final, sendo efetuadas ao final das unidades. Abrange Prova Contextualizada, valendo 8,0 pontos, portanto 80% da nota final, abordando conteúdos ministrados e habilidades e competências adquiridas e executadas, verificadas por meio de correção dos exercícios que serão solicitados em sala de aula; é contada também a Média de Eficiência, valendo 2,0 pontos, 20% da nota final, com verificação do rendimento do aluno em atividades práticas em sala de aula, comportamento, interesse e participação.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

5.1 Básica

JULIÁN, Fernando; ALBARRACÍN, Jesús. **Desenho para designers industriais: aula de desenho profissional**. Lisboa: Estampa, 2005.

OLIVEIRA, Ieda de (org). **O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil: com a palavra o ilustrador**. São Paulo: DCL, 2008.

ZEEGEN & CRUSH, Lawrence. **Fundamentos de Ilustração**. Porto Alegre: Editora Bookman, 2009.

5.2 Complementar

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual**. 12. ed. São Paulo: Pioneira, 1998.

CASTILHO, Marcelo; STRAUB, Ericson; BIONDAN, Paulo; QUEIROZ, Hélio de. **ABC do rendering**. 2. ed. Curitiba: Infolio, 2006.

CHAVES, Dario; JUBRAN, Alexandre. **Manual prático de desenho**. São Paulo: Tipo, 2002.

ELAM, Kimberly. **Geometria do Design**. São Paulo: Cosac & Naify, 2009.

MARSHAL, Lindsey; MEACHEM, Lester. Tradução de Milton Camargo Mota. **Como usar imagens**. São Paulo: Rosari, 2010.

 PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO VICE-PRESIDÊNCIA ACADÊMICA	Área de Ciências Exatas e Tecnológicas			
	DISCIPLINA: Programação Aplicada a Jogos Digitais			
	CÓDIGO	CR	PERÍODO	CARGA HORÁRIA
	F112534	04	2º	80
PLANO DE ENSINO E APRENDIZAGEM - Cód. Acervo Acadêmico – 122.3				

MATRIZ DE REFERÊNCIA DE FORMAÇÃO

Perfil do Egresso e as Competências que a disciplina contribui para formar.

- Perfil de egresso que contribui:

Cria, projeta, implementa, testa, implanta e mantém jogos digitais de gêneros diversos em plataformas computacionais. Gerencia projetos de jogos digitais com equipes multidisciplinares. Avalia, seleciona e utiliza metodologias, tecnologias e ferramentas para o desenvolvimento de jogos digitais.

- Competências que contribui:

Elabora e desenvolve roteiros, cenários, personagens e mecânicas para jogos digitais adequados às plataformas selecionadas. Avalia e emite parecer técnico em sua área de formação.

1. EMENTA

Programação orientada a objetos: classes, pacotes, modelagem, interfaces, herança, polimorfismo. Tipos abstratos de dados. Tratamento de exceções. Projeto de soluções usando programação orientada a objetos.

Unidades de Ensino (Conceitos-chave): Métodos; Princípios.

2. OBJETIVO DA DISCIPLINA

Capacitar alunos para o desenvolvimento de softwares e jogos utilizando os conceitos de programação orientada a objetos.

3. COMPETÊNCIAS

Compreender os principais conceitos de programação orientada a objetos; Introduzir o processo

de desenvolvimento de jogos; Desenvolver projetos de jogos utilizando programação orientada a objetos.

4. DESENVOLVIMENTO DO PLANEJAMENTO DE ENSINO

4.1 SABERES POR UNIDADE DE ENSINO

UNIDADE I

Conceito-Chave 1: Métodos

1. Introdução a modelagem de objetos
2. Programação orientada a objetos
 - 2.1. Introdução aos conceitos de classes
 - 2.2. Protegendo o código com encapsulamento
3. Estativo x instância
 - 3.1. Introdução ao conceito de métodos e atributos estáticos
4. Reutilização de código
 - 4.1. Introdução ao conceito de herança
 - 4.2. Reaproveitamento de código com herança
 - 4.3. Introdução ao conceito de interface e classes abstratas.

UNIDADE II

Conceito-Chave 2: Princípios

5. Polimorfismos
 - 5.1. Introdução ao conceito de polimorfismos
 - 5.2. Modularização de código com polimorfismo
6. Desenvolvimento de um projeto de jogo.

4.2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A atividades serão realizadas através de aulas teórico-práticas, nas quais serão apresentados os conceitos de programação orientada a objetos, sendo cada um dos conceitos seguidos pela resolução de exercícios com foco no aprendizado através da prática.

4.3 PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

Mediante trabalhos em sala de aula (exercícios), sendo relevantes a organização e criatividade

dos mesmos, serão consideradas provas e projetos de jogos desenvolvidos com os conceitos de programação orientada a objetos cujos resultados serão apresentados para os demais alunos, como parte da avaliação que compreende o processo contínuo do processo formativo, proporcionando vários momentos de verificação da aprendizagem, que fazem parte da nota final, valendo 8,0 pontos, portanto 80% da nota final, abordando os conteúdos e competências adquiridas; é contada também a Média de Eficiência, valendo 2,0 pontos, 20% da nota final, com verificação do rendimento do aluno em atividades práticas em sala de aula, comportamento, interesse e participação.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

5.1 Básica

HORSTMANN C.S., CORNELL G. **Core Java 2**. Vol 1 - Fundamentos. Alta Books 2005.

DEITEL, P.J. **Java Como Programar**. Editora Pearson, 2005.

BARNES, D., KOLLING M. **Programação Orientada a Objetos com Java**. Makron Books, 2006.

5.2 Complementar

KEOGH J., GRANNINI M. **OOP Desmistificado - Programação Orientada a Objetos**. Alta Books 2005.

GAMMA, E., HELM, R., JOHNSON, R., VLISSIDES, J. **Padrões de Projeto: Soluções Reutilizáveis de Software Orientado a Objetos**. Bookman, 2005.

SANTOS, R. **Introdução a Programação Orientada a Objetos usando Java**. Ed Elsevier Editora LTDA, 2007.

SINTES, A. **Aprenda Programação Orientada a Objetos**. Pearson Education do Brasil LTDA, 2006.

MANZANO, José Augusto N. G.; OLIVEIRA, Jayr Figueiredo de. **Algoritmos: lógica para desenvolvimento de programação de computadores**. 26. ed., rev., 4. reimpr. São Paulo: Érica, 2013.

 UNIVERSIDADE TIRADENTES PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO VICE-PRESIDÊNCIA ACADÊMICA	Área de Ciências Exatas e Tecnológicas			
	DISCIPLINA: Design de Interface Aplicada a Jogos			
	CÓDIGO	CR	PERÍODO	CARGA HORÁRIA
	F112542	04	2º	80
PLANO DE ENSINO E APRENDIZAGEM - Cód. Acervo Acadêmico – 122.3				

MATRIZ DE REFERÊNCIA DE FORMAÇÃO

Perfil do Egresso e as Competências que a disciplina contribui para formar.

- Perfil de egresso que contribui:

Cria, projeta, implementa, testa, implanta e mantém jogos digitais de gêneros diversos em plataformas computacionais. Gerencia projetos de jogos digitais com equipes multidisciplinares. Avalia, seleciona e utiliza metodologias, tecnologias e ferramentas para o desenvolvimento de jogos digitais.

- Competências que contribui:

Elabora e desenvolve roteiros, cenários, personagens e mecânicas para jogos digitais adequados às plataformas selecionadas. Avalia e emite parecer técnico em sua área de formação.

1. EMENTA

Introdução às interfaces gráficas. Tipos de usuários e de interfaces. Técnicas de Interação. Modelagem de interação homem-máquina. Conceitos de usabilidade e acessibilidade. Métodos e ferramentas de avaliação de interface de usuário. Paradigmas, modelos e métodos de projeto de interfaces. Construção de interfaces para jogos aplicando conceitos de usabilidade e o seu mapa de acessibilidade. Criação de uma interface completa para um jogo.

Unidades de Ensino (Conceitos-chave): A evolução da interface digital e as ferramentas de construção; Design de interface para jogo digital

2. OBJETIVO DA DISCIPLINA

Permitir o desenvolvimento de interface gráfica para aplicação em jogos em mídia digital, valorizando a interação técnica da representação e o lúdico, com foco na funcionalidade e usabilidade do sistema.

3. COMPETÊNCIAS

Conhecimento da evolução da interface digital. Conhecimento dos conceitos de design digital e produção digital. Análise e crítica de interface digital. Produção de ideias para projeção digital. Produção do design de interface para jogos digitais.

4. DESENVOLVIMENTO DO PLANEJAMENTO DE ENSINO

4.1 SABERES POR UNIDADE DE ENSINO

UNIDADE I

Conceito-Chave 1: A evolução da interface digital e as ferramentas de construção

1. A evolução da internet.
2. O que são jogos digitais.
3. Gamificação.
4. Interface humano-computador.
5. Usabilidade.
6. Diferença entre Vetor e Bitmap.
7. Introdução ao software vetorial.

UNIDADE II

Conceito-Chave 2: Design de interface para jogo digital

8. Apresentação do relatório da idéia do jogo.
9. Estudo de Mercado.
10. Mapa de fluxo/navegação.
11. Roughs do fluxograma.
12. Análise de similares
13. Identidade verbal e visual.
14. Layout de interface.
15. Prototipação.

4.2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Aulas teórico-práticas, relacionando e aplicando os conhecimentos metodológicos para o desenvolvimento de uma interface. Pesquisas sobre interfaces, análise de similares e

prototipação para uma interface de um jogo. Utilização de software vetorial para a concepção e finalização da interface.

4.3 PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação de cada unidade da disciplina acontecerá em duas etapas: desempenho do aluno entendida como a “Medida de Eficiência”, valendo 2,0 pontos, ou até 20% da nota final, com verificação do seu rendimento em atividades práticas em sala de aula, comportamento, interesse e participação; e a Prova teórica-prática, valendo 8,0 pontos, portanto 80% da nota final, abordando os conteúdos e competências adquiridas em cada unidade. Todas essas etapas funcionam como parte do processo contínuo de avaliação que compreende a demanda formativa que proporciona vários momentos de verificação da aprendizagem.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

5.1 Básica

RAYO, Javier. **Design digital**. São Paulo: Rosari, 2008. 169p. SANTA ROSA, José Guilherme; MORAES, Anamaria de. **Design participativo: técnicas para a inclusão de usuários no processo ergodesign de interfaces**. Rio de Janeiro: Rio Books, 2012. 170p.

SANTA ROSA, José Guilherme; MORAES, Anamaria de. **Avaliação e projeto no design de interfaces**. Teresópolis: 2AB, 2012.

5.2 Complementar

GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. **Design gráfico: do invisível ao ilegível**. 2ª ed. São Paulo: Rosari, 2008. 118p.

HELLER, Steven. **Linguagens do design: compreendendo o design gráfico**. São Paulo: Rosari, 2007. 452p.

BATINI, Carlo; CERI, Stefano. **Conceptual Database Design: an entity-relationship approach**. Califórnia: BENJAMIN/CUMMINGS, 1992. 470p

MENEGOTTO, José Luis; ARAUJO, Tereza Cristina Malveira de. **O desenho digital: técnica & arte**. Rio de Janeiro, RJ: Interciência, 2000. 136 p.

MUNARI, Bruno. **Design e comunicação visual: contribuição para uma metodologia didática**. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 2001. 350 p.

 UNIVERSIDADE TIRADENTES PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO VICE-PRESIDÊNCIA ACADÊMICA	Área de Ciências Exatas e Tecnológicas			
	DISCIPLINA: Startups, Incubadoras e Negócios			
	CÓDIGO	CR	PERÍODO	CARGA HORÁRIA
	F112526	04	2º	80
PLANO DE ENSINO E APRENDIZAGEM - Cód. Acervo Acadêmico – 122.3				

MATRIZ DE REFERÊNCIA DE FORMAÇÃO

Perfil do Egresso e as Competências que a disciplina contribui para formar.

- Perfil de egresso que contribui:

Cria, projeta, implementa, testa, implanta e mantém jogos digitais de gêneros diversos em plataformas computacionais. Gerencia projetos de jogos digitais com equipes multidisciplinares. Avalia, seleciona e utiliza metodologias, tecnologias e ferramentas para o desenvolvimento de jogos digitais.

- Competências que contribui:

Elabora e desenvolve roteiros, cenários, personagens e mecânicas para jogos digitais adequados às plataformas selecionadas. Avalia e emite parecer técnico em sua área de formação.

1. EMENTA

Conceito de Startups, Dinâmica de Criação, Modelo e Formas de Gestão. Fases de Desenvolvimento da Startup. Empreendedorismo. Comportamento Empreendedor. Tipos de Empreendedor. Características Empreendedoras. Gestão do Conhecimento. Business Model Canvas. Tipos de Negócios. Pitch. Conceito de Incubadora. Funções de Apoio realizadas pelas Incubadoras. Editais Incubação. Aceleração de Startups. Modelos de Incubadoras. Modalidades de Investimento. Empreendedorismo e Inovação. Validação de Negócios Inovadores. Lean Startup.

Unidades de Ensino (Conceitos-chave): Empreendedorismo & Comportamento Empreendedor; Gestão da Inovação e do Conhecimento.

2. OBJETIVO DA DISCIPLINA

Apresentar ao aluno os princípios de criação de empresas e modelos de negócios escaláveis, ambiente de fomento ao empreendedorismo, incubação de negócios e modalidades de empreendimentos, proporcionando uma visão integrada da implementação de modelos de negócios.

3. COMPETÊNCIAS

Dominar conhecimentos sobre o Comportamento Empreendedor. Aplicar estes conhecimentos para ser capaz de planejar e estabelecer metas com riscos calculados, visando prospectar oportunidades de forma persistente, comprometida e exigente quanto à qualidade e eficiência. Problematizar as situações de Desenvolvimento Empresarial tendo em vista a consolidação do conhecimento.

4. DESENVOLVIMENTO DO PLANEJAMENTO DE ENSINO

4.1 SABERES POR UNIDADE DE ENSINO

UNIDADE I

Conceito-Chave 1: Empreendedorismo

1. Conceito de Startups,
 - a. Dinâmica de Criação,
 - b. Modelo e Formas de Gestão.
 - c. Fases de Desenvolvimento da Startup.
 - d. Hipóteses do Modelo de Negócios
 - e. Teste o problema: as pessoas se importam?
 - f. Teste a solução oferecida pelo Produto.
 - g. Verifique o modelo de negócio: rearticule ou avance

Conceito-Chave 2: Comportamento Empreendedor

2. Empreendedorismo:
 - a. Tipos de Empreendedor.
 - b. Características Empreendedoras.
 - c. Processo versus Método.
 - d. Business ModelCanvas.
 - e. Tipos de Negócios

- f. Elaboração e execução de Pitch de Negócios

UNIDADE II

Conceito-Chave 3: Gestão da Inovação e do Conhecimento

3. Incubadoras de Negócios
 - a. Funções de Apoio realizadas pelas Incubadoras.
 - b. Editais de Incubação.
 - c. Modelos de Incubadoras.
 - d. Modalidades de Investimento.
 - e. Aceleração de Startups.
 - f. Empreendedorismo e Inovação.
 - g. Desenvolvimento da Criatividade
 - h. Conceito de Inovação. Aplicação.
 - i. Validação de Negócios Inovadores.
 - j. Lean Startup.

4.2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Emprego de metodologias ativas, na busca e construção do conhecimento, aproximando a teoria com a prática, para que os alunos desenvolvam uma formação profunda e sólida, utilizando-se de meios como: dinâmicas de grupo, utilização de recursos tecnológicos avançados, simulações, aulas expositivas e dialogadas, discussão de casos práticos.

4.3 PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação será processual e contínua por meio da utilização de diferentes instrumentos avaliativos, abrangendo Prova Contextualizada (PC), exame escrito e individual, constituído de questões contextualizadas e Medida de Eficiência (ME) obtida através da verificação do rendimento do aluno nas Atividades Práticas Supervisionadas propostas e descritas no Memorial de Avaliação.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

5.1 Básica

BLANK, Steve; DORF, Bob. **Startup: manual do empreendedor: o guia passo a passo para**

construir uma grande empresa. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2014. 536 p. ISBN 9788576087823.

DORNELAS, José **Empreendedorismo para visionários: desenvolvendo negócios inovadores para um mundo em transformação / José Dornelas.** - 1. ed. - Rio de Janeiro: Empreende / LTC, 2014. ISBN 978-85-216-2515-5

OSTERWALDER, Alexander; PIGNEUR, Yves. **Business modelgeneration: inovação em modelos de negócios : um manual para visionários, inovadores e revolucionários.** 6. reimpr. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2013. 278 p. ISBN 9788576085508.

5.2 Complementar

CHIAVENATO, Idalberto. **Empreendedorismo: dando asas ao espírito empreendedor.** 4. ed. 4. reimpr. São Paulo, SP: Manole, 2017. 315 p. ISBN 9788520432778.

DOLABELA, Fernando. **O segredo de Luísa: [uma idéia, uma paixão e um plano de negócios: como nasce o empreendedor e se cria uma empresa].** 2. ed., atual. São Paulo: Cultura, 2006. 301 p. ISBN 8529301021.

DORNELAS, José. **Empreendedorismo na prática: mitos e verdades do empreendedor de sucesso.** 3. Rio de Janeiro LTC 2015 1 recurso online ISBN 978-85-216-2866-8.

DORNELAS, José Carlos Assis. **Empreendedorismo: transformando idéias em negócios.** 5. ed. 4. reimpr. Rio de Janeiro, RJ: Campus, 2015. 267 p. ISBN 9788521624974.

MARIANO, Sandra Regina Holanda **Empreendedorismo: fundamentos e técnicas para criatividade / Sandra R. H. Mariano, Verônica Feder Mayer.** - Rio de Janeiro : LTC, 2011.

14.3 3º PERÍODO

 UNIVERSIDADE TIRADENTES PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO VICE-PRESIDÊNCIA ACADÊMICA	Área de Ciências Exatas e Tecnológicas			
	DISCIPLINA: Game Design			
	CÓDIGO	CR	PERÍODO	CARGA HORÁRIA
F112550	04	3º	80	
PLANO DE ENSINO E APRENDIZAGEM - Cód. Acervo Acadêmico – 122.3				

MATRIZ DE REFERÊNCIA DE FORMAÇÃO

Perfil do Egresso e as Competências que a disciplina contribui para formar.

- Perfil de egresso que contribui:

Código de Acervo Acadêmico 121.1

Cria, projeta, implementa, testa, implanta e mantém jogos digitais de gêneros diversos em plataformas computacionais. Gerencia projetos de jogos digitais com equipes multidisciplinares. Avalia, seleciona e utiliza metodologias, tecnologias e ferramentas para o desenvolvimento de jogos digitais.

- Competências que contribui:

Elabora e desenvolve roteiros, cenários, personagens e mecânicas para jogos digitais adequados às plataformas selecionadas. Avalia e emite parecer técnico em sua área de formação.

1. EMENTA

Introdução ao Game Design. Etapas do Desenvolvimento de Jogos Digitais. Público-alvo. High Concepts. Tétrade elementar de Schell. Fluxo de trabalho. Etapas do Game Design Document (GDD). Elaboração do GDD.

Unidades de Ensino (Conceitos-chave): Instrumentação; Produção.

2. OBJETIVO DA DISCIPLINA

Capacitar o aluno no desenvolvimento de jogos digitais com a aplicação de conhecimentos interdisciplinares para a caracterização e detalhamento na produção do Game Design Document (GDD).

3. COMPETÊNCIAS

Articulação dos saberes teóricos e práticos, valorizando as ações individuais e coletivas. Compreensão dos conceitos e etapas no desenvolvimento de Jogos Digitais. Habilidade na construção de um projeto para jogo digital, estruturado como um Game Design Document (GDD). Trabalho em equipe.

4. DESENVOLVIMENTO DO PLANEJAMENTO DE ENSINO

4.1 SABERES POR UNIDADE DE ENSINO

UNIDADE I

Conceito-Chave 1: INSTRUMENTAÇÃO

1. Introdução ao Game Design;
2. Etapas do Desenvolvimento de Jogos Digitais;

3. Público-alvo e High Concepts;
4. Tétrade elementar de Schell: Narrativa, Estética, Mecânica e Tecnologia;
5. Fluxo de trabalho e Fundamentos do Game Design Document (GDD).

UNIDADE II

Conceito-Chave 2: PRODUÇÃO

1. Etapas do Game Design Document (GDD);
2. Orientação;
3. Elaboração do Game Design Document (GDD).
4. Apresentação do GDD.

4.2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

As atividades didático-pedagógicas serão estruturadas a partir de aulas expositivas, exposições de estudos de caso motivadores, apresentação de imagens e vídeos acerca dos temas trabalhados em sala de aula, seguidas de Orientação individual/coletiva, Estudo de texto, Discussões e Trabalho em Equipe, sempre como estratégia de aprendizagem e favorecendo a interdisciplinaridade do período.

4.3 PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação será realizada através de atividades de estudo e contextualização individual, com ênfase nos procedimentos de elaboração de documento do projeto do jogo digital, além de pesquisa em equipe apoiado em estudo bibliográfico e criação original de narrativas para games; consolidação de projeto elementar com fases coerentes e formatação de acordo com os modelos de mercado e divulgação consistente na segunda unidade.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

5.1 Básica

- SCHELL, Jesse. **A Arte do Game Design – O Livro Original**. Editora Campus. 2010
- SCHUYTEMA, Paul. **Design de Games: Uma Abordagem Prática**. Cengage Learning, 2008.
- ZIMMERMAN, Eric; SALEN, Katie. **Regras do Jogo - Fundamentos do Design de Jogos**. São Paulo: Blucher. 2012.

5.2 Complementar

- ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (Orgs.). **Jogos Digitais e Aprendizagem - Fundamentos para uma prática baseada em evidências**. Campinas: Papirus Editora. 2017.
- BOAVENTURA, Edivaldo. **Como ordenar as ideias**. 9. ed. São Paulo: Ática, 2007.
- LUZ, Alan Richard da. **Vídeo Games - História, Linguagem e Expressão Gráfica**. São Paulo: Blucher. 2010.
- MORAES, Roque. LIMA, Valderez Marina do Rosário. **Pesquisa em sala de aula: tendências para a educação em novos tempos**. 2 ed. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2004.
- MUNARI, Bruno. **Design e comunicação visual: contribuição para uma metodologia didática**. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 2001. 350 p.

 PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO VICE-PRESIDÊNCIA ACADÊMICA	Área de Ciências Exatas e Tecnológicas			
	DISCIPLINA: Desenvolvimento de Jogos em Rede			
	CÓDIGO	CR	PERÍODO	CARGA HORÁRIA
	F112596	04	3º	80
PLANO DE ENSINO E APRENDIZAGEM - Cód. Acervo Acadêmico – 122.3				

MATRIZ DE REFERÊNCIA DE FORMAÇÃO

Perfil do Egresso e as Competências que a disciplina contribui para formar.

- Perfil de egresso que contribui:

Cria, projeta, implementa, testa, implanta e mantém jogos digitais de gêneros diversos em plataformas computacionais. Gerencia projetos de jogos digitais com equipes multidisciplinares. Avalia, seleciona e utiliza metodologias, tecnologias e ferramentas para o desenvolvimento de jogos digitais.

- Competências que contribui:

Elabora e desenvolve roteiros, cenários, personagens e mecânicas para jogos digitais adequados às plataformas selecionadas. Avalia e emite parecer técnico em sua área de formação.

1. EMENTA

Introdução a jogos para rede. Redes de Computadores. Arquitetura e topologia das redes. Protocolos de Comunicação e de Rede. Modelo de camadas de rede. Endereçamento e

transmissão de dados. Segurança e controle de acesso. Implementação da comunicação em rede em projetos de jogo utilizando motor de jogo com suporte a conexões p2p. Tipos de jogos Web: Jogos casuais, multiplayer, MMO, sociais. Recursos para recuperação e transmissão de dados em redes sociais. Criação de jogo em rede. Elaborar um projeto final da disciplina com o uso de um jogo em rede. Introdução ao DirectPlay. Sessões. Lobbies. Enviando e recebendo dados. Técnicas de comunicação. Jogos Multi-jogador, servidores de jogos, clientes de jogos, jogos para celulares. Conceitos de emoção, diversão e experiência. Construção de high concepts, construção de game design document (GDD), construção e validação de protótipos, organização e execução de playtest.

Unidades de Ensino (Conceitos-chave): Conceitos de Game Design; Prototipação e Testes.

2. OBJETIVO DA DISCIPLINA

Compreender os principais conceitos do design de jogos; Aplicar técnicas de prototipação para a construção de jogos; Aplicar técnicas de playtest (teste com jogadores) e coleta de feedback para o aprimoramento do protótipo desenvolvido.

3. COMPETÊNCIAS

Dominar conhecimentos sobre o Comportamento Empreendedor. Aplicar estes conhecimentos para ser capaz de planejar e estabelecer metas com riscos calculados, visando prospectar oportunidades de forma persistente, comprometida e exigente quanto à qualidade e eficiência. Problematicar as situações de Desenvolvimento Empresarial tendo em vista a consolidação do conhecimento.

4. DESENVOLVIMENTO DO PLANEJAMENTO DE ENSINO

4.1 SABERES POR UNIDADE DE ENSINO

UNIDADE I

Conceito-Chave 1: Conceitos de Game Design

1. Introdução aos conceitos de game design
2. Visão do Game Designer
3. Olhar para o jogo através dos olhos do jogador
4. Análise de um design de jogo

5. High Concept Document
6. Introdução do documento de high concepts
7. Construção de um documento de high concepts
8. Especificidades do GDD (Documento de Game Design)

UNIDADE II

Conceito-Chave 3: Prototipação e Testes

8. Prototipação
9. Conceitos de prototipação
10. Protótipo físico x protótipo digital
11. Construção de um protótipo
12. Playtest e coleta de feedback
13. Introdução ao processo de teste com jogadores
14. Técnicas para coleta de feedback
15. Jogos Multiplayer

4.2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Emprego de metodologias ativas, na busca e construção do conhecimento, aproximando a teoria com a prática com atividades desenvolvidas em sala de aula voltadas para a prática da ideação, documentação, prototipação e teste de design de jogos, através da formação de equipes para desenvolvimento de projetos de design de jogos, seguindo o processo interativo e incremental do ciclo de vida de um design de jogos, com o objetivo de ensinar através da prática.

4.3 PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

O processo de avaliação será realizado através do acompanhamento do desenvolvimento dos projetos de design de jogos, do acompanhamento das sessões de playtest e coleta de feedback para evolução dos protótipos desenvolvidos, além da apresentação de seminários periódicos e atividades relacionadas ao processo de documentação do design de jogos construído consolidados como a atividade principal (80% da nota), além do acompanhamento dos exercícios, motivação e participação do aluno nas aulas que compreendem a nossa Medida de Eficiência (20% da nota).

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

5.1 Básica

TANENBAUM, A.S. **Redes de Computadores**. RJ; Campus; 2003.

PERUCIA, Alexandre et al; **Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos – 2ª Edição**; SP; Ed. Novatec; 2007.

LUZ, Bruno, Rodrigo Oliveira; ANDRADE, Gustavo Henrique Sarmiento de; RIBEIRO, Alan Gustavo Santana. **Desenvolvimento de Jogos para Web** Cartolaz. Natal: [s.n.], 2014. 59f.

5.2 Complementar

NIEDERAUER, Juliano. **Desenvolvendo web sites com PHP: aprenda a criar websites dinâmicos e interativos com PHP e bancos de dados**. São Paulo: Novatec, 2004. 269p. 7 reimp. 2010.

TORRES, Gabriel; **Redes de Computadores – Curso Completo**; RJ; Axcel Books; 2001.

RUFINO, Nelson M. de O.; **Segurança em Redes sem Fio**; Ed. Novatec; 2005.

ZELDMAN, Jeffrey. **Projetando web sites compatíveis: como construir web sites compatíveis com browsers e dispositivos variados**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003. 412p.

HICKSON, Rosângela. **Projetos de sistemas web orientados a interface**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003. 170p.

 PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO VICE-PRESIDÊNCIA ACADÊMICA	Área de Ciências Exatas e Tecnológicas			
	DISCIPLINA: Princípios de Animação e Modelagem 2D			
	CÓDIGO	CR	PERÍODO	CARGA HORÁRIA
F112577	04	3º	80	
PLANO DE ENSINO E APRENDIZAGEM - Cód. Acervo Acadêmico – 122.3				

MATRIZ DE REFERÊNCIA DE FORMAÇÃO

Perfil do Egresso e as Competências que a disciplina contribui para formar.

- Perfil de egresso que contribui:

Cria, projeta, implementa, testa, implanta e mantém jogos digitais de gêneros diversos em plataformas computacionais. Gerencia projetos de jogos digitais com equipes multidisciplinares. Avalia, seleciona e utiliza metodologias, tecnologias e ferramentas para o desenvolvimento de jogos digitais.

- Competências que contribui:

Elabora e desenvolve roteiros, cenários, personagens e mecânicas para jogos digitais adequados às plataformas selecionadas. Avalia e emite parecer técnico em sua área de formação.

1. EMENTA

História da animação, princípios e planejamento para projetos de animação. Técnicas diversas para animação tradicional e introdução ao vídeo.

Unidades de Ensino (Conceitos-chave): Princípios da Animação; Técnicas de Animação.

2. OBJETIVO DA DISCIPLINA

Proporcionar o entendimento sobre a produção audiovisual, sua história, princípios e construção de projetos básicos, entendendo os princípios básicos para o desenvolvimento de animações, compreendendo a história do cinema e da animação e sua influência nos projetos audiovisuais para, efetivamente, conceber projetos audiovisuais através de técnicas distintas.

3. COMPETÊNCIAS

Conhecimento sobre a história do audiovisual e os princípios básicos para elaboração de projetos.

Domínio sobre o relacionamento da teoria com a prática audiovisual de animação e edição de vídeo.

4. DESENVOLVIMENTO DO PLANEJAMENTO DE ENSINO

4.1 SABERES POR UNIDADE DE ENSINO

UNIDADE I

Conceito-Chave 1: Princípios da Animação

1. História da animação e do cinema.
2. Princípios da animação.
3. Conceitos para criação independente de animações.

UNIDADE II

Conceito-Chave 2: Técnicas de Animação

1. Oficinas de animação.
2. Softwares para a edição de vídeo.
3. Elaboração de projetos audiovisuais independentes e autorais.

4.2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

As aulas serão estruturadas a partir de exposições teóricas e práticas, utilizando textos de apoio, vídeos e materiais ilustrativos. A disciplina será desenvolvida de forma investigativa, contando com a autonomia dos alunos, e também com dinâmicas onde serão aplicados exercícios visando à aplicação dos conceitos abordados e conferência dos rendimentos.

4.3 PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

Durante as unidades estão previstas entregas das etapas do projeto, sendo pontuada a qualidade da comunicação, atendimento as etapas do projeto, qualidade do material desenvolvido em relação ao problema levantado. Avaliação contextualizada – 80% da pontuação da unidade. A medida de eficiência será observada a partir das atividades solicitadas em sala de aula, leituras, debates, execuções de atividades práticas são alguns exemplos que representam 20% da pontuação da unidade. Constam como itens da avaliação: o desempenho do aluno (com acompanhamento de sua participação em sala e resolução dos exercícios propostos) e desenvolvimento de trabalho prático de elaboração de projetos de criação.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

5.1 Básica

LUCENA JÚNIOR, A. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. São Paulo, SP: SENAC, 2001

WILLIAMS, Richard. **Manual de animação: manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet**. São Paulo, SP: SENAC, 2016

FIELD, Syd. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

5.3 Complementar

ANIMATION Now!. Hong Kong: Taschen, 2004. 352 p.

COELHO, Raquel. **A arte da animação**. 3. ed. Belo Horizonte, MG: Formato, 2009. [44] p. (Coleção No caminho das artes) ISBN 9788572082754.

GILLET, Stephen. **World-building (science fiction writing)**. New York: Writer's Digest Books, 1996.

SCHWANITZ, Dietrich. **Cultura geral : tudo o que se deve saber**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

PHOTOSHOP CS2: **guia autorizado Adobe**. 4. tiragem. Rio de Janeiro, RJ: Elsevier, c2005.

PREDEBOM, José. **Criatividade: abrindo o lado inovador da mente**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

 PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO VICE-PRESIDÊNCIA ACADÊMICA	Área de Ciências Exatas e Tecnológicas			
	DISCIPLINA: Laboratório de Jogos I – Jogos Puzzle			
	CÓDIGO	CR	PERÍODO	CARGA HORÁRIA
F112585	08	3º	160	
PLANO DE ENSINO E APRENDIZAGEM - Cód. Acervo Acadêmico – 122.3				

MATRIZ DE REFERÊNCIA DE FORMAÇÃO

Perfil do Egresso e as Competências que a disciplina contribui para formar.

- Perfil de egresso que contribui:

Cria, projeta, implementa, testa, implanta e mantém jogos digitais de gêneros diversos em plataformas computacionais. Gerencia projetos de jogos digitais com equipes multidisciplinares. Avalia, seleciona e utiliza metodologias, tecnologias e ferramentas para o desenvolvimento de jogos digitais.

- Competências que contribui:

Elabora e desenvolve roteiros, cenários, personagens e mecânicas para jogos digitais adequados às plataformas selecionadas. Avalia e emite parecer técnico em sua área de formação.

1. EMENTA

Integração multidisciplinar para a criação de games com ênfase nos conceitos *Indie*. Trabalho teórico-prático supervisionado para desenvolvimento de Jogos em 2D.

Unidades de Ensino (Conceitos-chave): Introdução ao conceito *Indie*; Desenvolvimento Projetual.

2. OBJETIVO DA DISCIPLINA

Capacitar o aluno para desenvolver projetos de jogos utilizando um motor de jogos (game engine) moderno, através da introdução dos conceitos básicos necessários para o desenvolvimento de jogos mais conceituais e do acompanhamento periódico dos projetos desenvolvidos pelos próprios alunos.

3. COMPETÊNCIAS

Proporcionar conhecimentos iniciais relativos à criação de jogos digitais conceituais; Autonomia no desenvolvimento projetual; Compreender os principais aspectos relacionados à gestão do projeto de games e aplicá-los na construção de propostas.

4. DESENVOLVIMENTO DO PLANEJAMENTO DE ENSINO

4.1 SABERES POR UNIDADE DE ENSINO

UNIDADE I

Conceito-Chave 1: Introdução ao conceito

1. Definição de conceitos e jogos Indie;
2. Introdução ao desenvolvimento de jogos utilizando um motor de jogos;
3. Conceito básico do desenvolvimento de jogos em um motor de jogos (*game engine*) moderno;
4. Composição de componentes para a construção de comportamentos complexos em objetos do jogo (GameObject);
5. Planejamento para o projetos de jogos.

UNIDADE II

Conceito-Chave 2: Desenvolvimento Projetual

6. Orientação na concepção do game;
7. Desenvolvimento dos projetos de jogos originais.

4.2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia de ensino adotada na disciplina é voltada para a aplicação prática do conhecimento desde o primeiro dia do semestre letivo, objetivando a construção de conhecimentos concretos através da aplicação de todos os conceitos apresentados, para a construção de jogos planejados e desenvolvidos pelo aluno de forma incremental, onde o professor assume o papel de facilitador, guiando o aluno pela exploração do conhecimento para construção de um projeto de autoria do aluno, como um fator motivacional para o interesse do mesmo na obtenção do conhecimento. Os projetos desenvolvidos são apresentados para os demais alunos através de seminários de acompanhamento, com o objetivo de coletar feedback e estimular o aluno na construção de um projeto de jogo seguindo uma abordagem semelhante ao que é feito no mercado de trabalho.

4.3 PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

O processo de avaliação será realizado através do acompanhamento periódico do desenvolvimento do projeto e da apresentação do projeto desenvolvido para os demais alunos através de seminários periódicos, privilegiando uma abordagem crítica frente à história, de forma contextualizada processual e contínua, com a efetiva participação do aluno nas atividades práticas supervisionadas que poderão ser computadas como Medida de Eficiência (ME), correspondente a até 20% da nota da unidade e as avaliações finais dos projetos, considerando o contexto profissional e os critérios e conceitos iniciais da prática laboratorial, correspondente a até 80% da nota da unidade, com base nos objetivos de aprendizagem.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

5.1 Básica

FINNEY, Kenneth C. **3D Game programming all in one**. 3. ed. New York: Course Technology, 2012.

GOLDSTONE, Will. **Unity 3.x game development essentials**. 2. ed. New York: Packt Publishing, 2011.

PRADA, R.; SANTOS, P; **Design e desenvolvimento de jogos**. FCA Editora, 2014.

5.2 Complementar

CHANDLER, H.M. **Manual de produção de jogos digitais**. 2. Ed. Bookman, 2012.

SANTEE, André. **Programação de jogos com C++ e DirectX**. São Paulo: Novatec, 2005.

ISBISTER, Katherine; SCHAFFER, Noah. **Game usability: advancing the player experience**. New York: Morgan Kaufmann, 2008.

MARKS, Aaron; NOVAK, Jeannie. **Game development essentials: game audio development**. New York: Cengage Learning, 2008.

BYL, Penny de. **Holistic game development with unity: an all-in-one guide to implementing game mechanics, art, design and programming**. Burlington: Focal Press, 2011.

 PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO VICE-PRESIDÊNCIA ACADÊMICA	Área de Ciências Exatas e Tecnológicas			
	DISCIPLINA: Criatividade e Inovação			
	CÓDIGO	CR	PERÍODO	CARGA HORÁRIA
	H121956	04	3º	80
PLANO DE ENSINO E APRENDIZAGEM - Cód. Acervo Acadêmico – 122.3				

MATRIZ DE REFERÊNCIA DE FORMAÇÃO

Perfil do Egresso e as Competências que a disciplina contribui para formar.

- Perfil de egresso que contribui:

Cria, projeta, implementa, testa, implanta e mantém jogos digitais de gêneros diversos em plataformas computacionais. Gerencia projetos de jogos digitais com equipes multidisciplinares. Avalia, seleciona e utiliza metodologias, tecnologias e ferramentas para o desenvolvimento de jogos digitais.

- Competências que contribui:

Elabora e desenvolve roteiros, cenários, personagens e mecânicas para jogos digitais adequados às plataformas selecionadas. Avalia e emite parecer técnico em sua área de formação.

1. EMENTA

A criatividade como um estímulo para o desenvolvimento pessoal e profissional. Criatividade e inovação em ambientes corporativos. Gestão de equipes para a criatividade e inovação. A criatividade como um estímulo para o desenvolvimento pessoal e profissional. Criatividade e inovação em ambientes corporativos. Gestão de equipes para a criatividade e inovação.

Unidades de Ensino (Conceitos-chave): A exigência da criatividade e da inovação no mundo do trabalho; O desenvolvimento da criatividade.

Código de Acervo Acadêmico 121.1

2. OBJETIVO DA DISCIPLINA

Apresentar e desenvolver conhecimentos relativos à criatividade e inovação com intuito de incentivar a autonomia e a atitude cidadã para o mundo do trabalho. Apresentar as questões conceituais entre criatividade e inovação, bem como, capacitá-lo no gerenciamento de equipes criativas.

3. COMPETÊNCIAS

Adquirir a capacidade para estabelecer relações conceituais entre Criatividade e Inovação. Desenvolver a percepção da sua capacidade e potencialidades criativas. Reconhecer a importância da ética e do papel dos gestores de projetos na formação de equipes criativas. Saber implantar e manter projetos criativos observando-se os conceitos científicos, técnicos e administrativos.

4. DESENVOLVIMENTO DO PLANEJAMENTO DE ENSINO

4.1 SABERES POR UNIDADE DE ENSINO

UNIDADE I

Conceito-Chave 1: A exigência da criatividade e da inovação no mundo do trabalho

1. O indivíduo e a criatividade no mundo globalizado: habilidades e competências.
2. A evolução do conceito de criatividade.
3. Relações conceituais entre criatividade e inovação.
4. Motivos e objetivos para treinar a criatividade pessoal.
5. A personalidade criativa e comportamento criativo.
6. Criatividade e subjetividade. O processo de inovação.
7. Contextos criativos: estímulos e barreiras à criatividade e à inovação.
8. Inovação tecnológica em ambientes corporativos como fator de crescimento dos

Negócios.

UNIDADE II

Conceito-Chave 2: O desenvolvimento da criatividade

8. Noções de gerenciamento de projetos.

9. O papel dos gestores de projetos e os aspectos da liderança na formação de equipes criativas.

10. Criatividade e Inovação: aspectos éticos e legais.

11. Estudo de caso.

12. Processo criativo: identificação, preparação, incubação, iluminação, elaboração e verificação.

13. Técnicas: exercícios para a abertura da mente

14. Técnicas: para a resolução de problemas

15. Técnicas para adquirir hábitos que favorecem a criatividade

4.2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para atingir os propósitos da disciplina serão desenvolvidas aulas com aplicação de metodologias ativas. Sendo privilegiado o processo de aprendizagem centrado no aluno com desenvolvimento de competências gerais e específicas para a formação profissional.

4.3 PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

O processo de avaliação da disciplina será realizado a partir da participação e das atividades de autoaprendizagem no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) ao longo das unidades. Utilizar-se-á também desafios de aprendizagem e prova presencial com questões contextualizadas objetivas e subjetivas.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

5.1 Básica

ANDREASSI, Tales. **Gestão da inovação tecnológica**. Rio de Janeiro: Thomson Learning, 2006.

DE MASI, Domenico. **Criatividade e grupos criativos**. Rio de Janeiro: Sextante, 2003.

MASSARETO, Domenico. **Potencializando sua Criatividade**. São Paulo: DVS Editora, 2004.

5.2 Complementar

ALENCAR, Eunice Soriano de; FLEITH, Denise de Souza. **Criatividade: múltiplas perspectivas**. 3. Ed., rev. e ampliada Brasília, DF: UnB, 2003.

CLAXTON, Guy; LUCAS, Bill. **Criative-se: um guia prático para turbinar o seu potencial criativo**. Trad. Cecília Bonamine. São Paulo: Editora Gente, 2005.

DRUCKER, Peter F. **Inovação e Espírito Empreendedor**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

PREDEBON, José. **Criatividade: abrindo o lado inovador da mente: um caminho para o exercício prático dessa potencialidade, esquecida ou reprimida quando deixamos de ser crianças**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GOSWAMI, Amit. **Criatividade para o século 21: uma visão quântica para a expansão do potencial criativo**. 2. reimp. São Paulo, SP: Aleph, 2014.

PERIÓDICOS:

CADERNO de Graduação - Ciências Biológicas e da Saúde – UNIT. Disponível em:<
<https://periodicos.set.edu.br/index.php/cadernobiologicas>>. Acesso em: 20 mar. 2014.

CADERNO de Graduação - Ciências Exatas e Tecnológicas – UNIT. Disponível em:<
<https://periodicos.set.edu.br/index.php/cadernoexatas>>. Acesso em: 20 mar. 2014.

CADERNO de Graduação - Ciências Humanas e Sociais – UNIT. Disponível em:<
<https://periodicos.set.edu.br/index.php/cadernohumanas>>. Acesso em: 20 mar. 2014

ACESSO VIRTUAL

DOMÍNIO Público. Disponível em:<<http://www.dominiopublico.gov.br>>. Acesso em: 20 mar. 2014.

FUNDAÇÃO BIBLIOTECA NACIONAL. Disponível em:<<http://www.bn.br/portal/>>. Acesso em: 20 mar. 2014.

PERIÓDICOS CAPES. Disponível em:< <http://www.periodicos.capes.gov.br/>>. Acesso em: 20 mar. 2014.

PORTAL de Periódicos. Disponível em:<<https://periodicos.set.edu.br/>>. Acesso em: 20 mar. 2014.

14.4 4º PERÍODO

 UNIVERSIDADE TIRADENTES PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO VICE-PRESIDÊNCIA ACADÊMICA	Área de Ciências Exatas e Tecnológicas			
	DISCIPLINA: Engenharia do Som			
	CÓDIGO	CR	PERÍODO	CARGA HORÁRIA
	F112615	04	4º	80
PLANO DE ENSINO E APRENDIZAGEM - Cód. Acervo Acadêmico – 122.3				

MATRIZ DE REFERÊNCIA DE FORMAÇÃO

Perfil do Egresso e as Competências que a disciplina contribui para formar.

- Perfil de egresso que contribui:

Cria, projeta, implementa, testa, implanta e mantém jogos digitais de gêneros diversos em plataformas computacionais. Gerencia projetos de jogos digitais com equipes multidisciplinares. Avalia, seleciona e utiliza metodologias, tecnologias e ferramentas para o desenvolvimento de jogos digitais.

- Competências que contribui:

Elabora e desenvolve roteiros, cenários, personagens e mecânicas para jogos digitais adequados às plataformas selecionadas. Avalia e emite parecer técnico em sua área de formação.

1. EMENTA

Criação de trilhas, temas e efeitos especiais para jogos digitais. Teoria e técnicas de sonorização de jogos digitais. Composição de trilha sonora musical. Análise sonora e musical da sonorização de jogos digitais. Construção e desenvolvimento temático e formal na composição musical. O som e a trilha sonora utilizada como ferramenta narrativa em jogos digitais. História da composição de som e de música em jogos digitais. Elaborar o projeto final da disciplina que contemple o projeto de sonorização de um jogo ou protótipo.

Unidades de Ensino (Conceitos-chave): Composição de Som; Sonoplastia; e Edição de Som.

2. OBJETIVO DA DISCIPLINA

O objetivo da disciplina é proporcionar a compreensão da importância do som e da música nos jogos digitais, assim como seus princípios, entendendo as diretrizes básicas para o desenvolvimento de efeitos sonoros, compreendendo a história da sonorização em jogos, filmes

e outros projetos midiáticos e da animação e sua influência nos projetos audiovisuais para, efetivamente, criar projetos de jogos que contemplem a sonorização.

3. COMPETÊNCIAS

Conhecimentos teóricos, técnicos e práticos sonoplastia e a criação de trilhas sonoras.

Disposição para gerenciamento das etapas de produção audiovisual.

Observar e julgar criticamente a produção musical nos games.

4. DESENVOLVIMENTO DO PLANEJAMENTO DE ENSINO

4.1 SABERES POR UNIDADE DE ENSINO

UNIDADE I

Conceito-Chave 1: Composição de Som

1. História da sonorização nos jogos.
2. Princípios de composição.
3. Noções musicais e Diegese.
4. Oficinas de sonorização.

Conceito-Chave 2: Sonoplastia

1. Fundamentos da Sonoplastia
2. Manipulação do Som
3. Aplicação de Sonoplastia em Jogos Digitais.

UNIDADE II

Conceito-Chave 3: Edição de Som

1. Programas para elaboração de efeitos sonoros e trilhas.
2. Softwares para edição de sons.
3. Elaboração de trilhas originais para projetos de Jogos.
4. Projeto de áudio sincronizado para Jogos Digitais.

4.2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

As aulas serão estruturadas a partir de exposições teóricas e práticas, utilizando textos de apoio, vídeos e materiais ilustrativos, sempre valorizando as contextualizações que efetivem o

conhecimento dos principais conceitos e princípios relacionados à trilha sonora e efeitos de som para os jogos digitais. A disciplina será desenvolvida de forma investigativa, contando com a autonomia dos alunos, e também com metodologias ativas sempre que possível, com dinâmicas onde serão aplicados exercícios visando à aplicação dos conceitos abordados e conferência dos rendimentos.

4.3 PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação tem uma consideração contínua durante os processos de formação evidenciados nas unidades de aprendizagem, onde estão previstas entregas das etapas do projeto, sendo pontuada a qualidade da comunicação, atendimento as etapas do projeto, qualidade do material desenvolvido em relação ao problema levantado, sempre com o objetivo de verificar a aquisição de competências e o aprendizado dos estudantes. As avaliações formativas (medida de eficiência) terão pontuação correspondente a 20% através de utilização de metodologias ativas. As avaliações somativas (avaliação individual contextualizada) terão pontuação correspondente a 80%, com questões referentes ao domínio teórico e também prático, relacionadas a aplicabilidade do conteúdo e problematizações. Excepcionalmente, poderão ser adotadas estratégias virtuais de avaliação, desde que estejam alinhados aos objetivos de aprendizagem e primem pela integralização das competências previstas no componente curricular.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

5.1 Básica

SÁ, Simone Pereira de (Org.); COSTA, Fernando Morais da (Org.). **Som + imagem**. Rio de Janeiro: 7Letras, 2012.

DANCYGER, Ken. **Técnicas de edição para cinema e vídeo: história, teoria e prática**. 4ª ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007. 522p.

LEONE, Eduardo. **Cinema e montagem**. 2ª ed. São Paulo: Ática, 1993. 84p.

JESUS, Adriano Miranda Vasconcellos de; ALVES, George Santiago. **Som para jogos**. Porto Alegre: SAGAH, 2020.

5.3 Complementar

BONASIO, Valter. **Televisão: manual de produção & direção**. Belo Horizonte: Leitura, 2002. 408p.

CHION, Michel. **A audiovisualização: som e imagem no cinema**. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.

FONSECA, Nuno. **Introdução à Engenharia de Som**. Editora FCA. 2012.

LEONE, Eduardo. **Cinema e montagem**. 2ª ed. São Paulo: Ática, 1993. 84p.

MARKS, Aaron. **The complete guide to game áudio: for composers, musicians, sound designers, and game developers**. 2ed. Massachusetts: Focal Press, 2009.

 PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO VICE-PRESIDÊNCIA ACADÊMICA	Área de Ciências Exatas e Tecnológicas			
	DISCIPLINA: Realidade Virtual e Inteligência Artificial			
	CÓDIGO	CR	PERÍODO	CARGA HORÁRIA
	F122593	04	4º	80
PLANO DE ENSINO E APRENDIZAGEM - Cód. Acervo Acadêmico – 122.3				

MATRIZ DE REFERÊNCIA DE FORMAÇÃO

Perfil do Egresso e as Competências que a disciplina contribui para formar.

- Perfil de egresso que contribui:

Cria, projeta, implementa, testa, implanta e mantém jogos digitais de gêneros diversos em plataformas computacionais. Gerencia projetos de jogos digitais com equipes multidisciplinares. Avalia, seleciona e utiliza metodologias, tecnologias e ferramentas para o desenvolvimento de jogos digitais.

- Competências que contribui:

Elabora e desenvolve roteiros, cenários, personagens e mecânicas para jogos digitais adequados às plataformas selecionadas. Avalia e emite parecer técnico em sua área de formação.

1. EMENTA

Conceitos. História. Tipos de RV. Sistemas de RV. Imersão, interação e envolvimento. Dispositivos de RV. Aplicações da RV. Linguagens de programação. Introdução a IA. Buscas. Agentes inteligentes. Teoria dos Jogos. Maquinas de estado finito. Lógica difusa. Árvores de decisão. Redes neurais. Aprendizado de máquina. IA baseado em regras. Algoritmos genéticos. Técnicas aplicadas em: planejamento de trajetória e ação, perseguição e fuga, busca em caminhos e pontos de passagem, comportamento e controle, aprendizado autônomo.

Unidades de Ensino (Conceitos-chave): Conceitos de Realidade Virtual; Agentes Inteligentes.

2. OBJETIVO DA DISCIPLINA

Capacitar o aluno a compreender, descrever e aplicar as características dos ambiente virtuais no desenvolvimento de jogos.

3. COMPETÊNCIAS

Compreender os principais aspectos relacionados aplicações da realidade virtual e inteligência artificial no desenvolvimento de jogos.

4. DESENVOLVIMENTO DO PLANEJAMENTO DE ENSINO

4.1 SABERES POR UNIDADE DE ENSINO

UNIDADE I

Conceito-Chave 1: Conceitos de Realidade Virtual

1. História da realidade Virtual
2. Tipos e conceitos de RV.
3. Imersão, interação e envolvimento
4. Dispositivos e Aplicações da RV.

UNIDADE II

Conceito-Chave 2: Agentes Inteligentes

5. Introdução a IA
6. Agentes Inteligentes e Teoria dos Jogos.
7. Lógica Difusa
8. Árvores de decisão.
9. Introdução as Redes Neurais
10. IA baseado em regras.

4.2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia de ensino adotada na disciplina é voltada para a aplicação prática do conhecimento desde o primeiro dia do semestre letivo, objetivando a construção de conhecimentos concretos através da aplicação de todos os conceitos apresentados, para a construção de jogos planejados e desenvolvidos pelo alunos de forma incremental, onde o

professor assume o papel de facilitador, guiando o aluno pela exploração do conhecimento para construção de um projeto de autoria do aluno, como um fator motivacional para o interesse do mesmo na obtenção do conhecimento. Os projetos desenvolvidos são apresentados para os demais alunos através de seminários de acompanhamento, com o objetivo de coletar feedback e estimular o aluno na construção de um projeto de jogo seguindo uma abordagem semelhante ao que é feito no mercado de trabalho.

4.3 PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

O processo de avaliação será realizado através do acompanhamento periódico do desenvolvimento do projeto e da apresentação do projeto desenvolvido para os demais alunos através de seminários periódicos formalizando a atividade principal (80% da nota), além de desafios de aprendizagem, participação e motivação nas aulas que formam a Medida de Eficiência (20% da aula).

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

5.1 Básica

COSTA, Rosa Maria E. M.; RIBEIRO, Marcos Wagner S. **Aplicações de realidade virtual e aumentada**. Porto Alegre: SBC, 2009.

CRAIG, A. SHERMAN, W. WILL, J. **Developing virtual reality applications: foundations of effective design**. Morgan Kaufmann, 2009.

NUNES, Fátima L. S. et al. **Abordagens práticas de realidade virtual e aumentada**. Porto Alegre: SBC, 2009.

5.2 Complementar

KIM, Gerard. **Designing virtual reality systems: the structured approach**. New York: Springer, 2005.

MADDEN, Lester. **Professional augmented reality browsers for smartphones: programming for junaio**, New York: Layar and Wikitude. Wrox, 2011.

SHERMAN, William R.; CRAIG, Alan B. **Understanding virtual reality: interface, application, and design**. New York: Morgan Kaufmann, 2002.

MONTOLA, Markus; STENROS, Jaakko; WAERN, Annika. **Pervasive games: theory and design**. New York: Morgan Kaufmann, 2009.

RUSSELL, Stuart J.; NORVIG, Peter. **Inteligência artificial**. 2. ed. São Paulo: Elsevier, 2004.

 UNIVERSIDADE TIRADENTES PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO VICE-PRESIDÊNCIA ACADÊMICA	Área de Ciências Exatas e Tecnológicas			
	DISCIPLINA: Modelagem e Animação 3D			
	CÓDIGO	CR	PERÍODO	CARGA HORÁRIA
	F112607	04	4º	80
PLANO DE ENSINO E APRENDIZAGEM - Cód. Acervo Acadêmico – 122.3				

MATRIZ DE REFERÊNCIA DE FORMAÇÃO

Perfil do Egresso e as Competências que a disciplina contribui para formar.

- Perfil de egresso que contribui:

Cria, projeta, implementa, testa, implanta e mantém jogos digitais de gêneros diversos em plataformas computacionais. Gerencia projetos de jogos digitais com equipes multidisciplinares. Avalia, seleciona e utiliza metodologias, tecnologias e ferramentas para o desenvolvimento de jogos digitais.

- Competências que contribui:

Elabora e desenvolve roteiros, cenários, personagens e mecânicas para jogos digitais adequados às plataformas selecionadas. Avalia e emite parecer técnico em sua área de formação.

1. EMENTA

Princípios da Geometria Descritiva. Modelagem 3D. Criação e aplicação de materiais e texturas. Ferramentas tecnológicas para a modelagem tridimensional. Projetos de Animação 3D.

Unidades de Ensino (Conceitos-chave): Expressão Tridimensional; Modelagem 3D.

2. OBJETIVO DA DISCIPLINA

O objetivo geral é gerar com realismo propostas de personagens, objetos e cenários tridimensionais com os recursos de softwares de modelagem 3D, compreendendo as sistemáticas e conceitos para a criação e manipulação de objetos e cenas, seus diferentes métodos de modelagem computacional efetivando projetos de Animação 3D voltados para o contexto dos games.

3. COMPETÊNCIAS

Código de Acervo Acadêmico 121.1

Desenvolver as práticas e teorias para a melhor capacitação do estudante;

Melhorar a percepção dos espaços e formas tridimensionais.

Capacitar o aluno na produção de modelagens e animações 3D com o apoio da computação gráfica.

4. DESENVOLVIMENTO DO PLANEJAMENTO DE ENSINO

4.1 SABERES POR UNIDADE DE ENSINO

UNIDADE I

Conceito-Chave 1: Expressão Tridimensional

1. Expressão Tridimensional
2. Introdução à geometria descritiva
3. Perspectivas Paralelas
4. Softwares de Modelagem 3D
5. Conceitos e técnicas para modelagens 3D
6. Projeto de elemento 3D para Game

UNIDADE II

Conceito-Chave 2: Modelagem 3D

1. Escultura Digital
2. Princípios de Animação Tridimensional
3. Técnicas de Animação com ferramentas 3D
4. Projeto de Animação 3D.

4.2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

As aulas serão estruturadas a partir de exposições teóricas e práticas, utilizando textos de apoio, vídeos e materiais ilustrativos para proporcionar uma melhor imersão nos conceitos da expressão tridimensional e nos princípios de modelagem voltados aos jogos digitais. A disciplina será desenvolvida de forma investigativa, contando com a autonomia dos alunos, e também com dinâmicas onde serão aplicados exercícios visando à aplicação dos conceitos abordados e conferência dos rendimentos.

4.3 PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

Durante as unidades estão previstas entregas das etapas do projeto, sendo pontuada a qualidade da comunicação, atendimento as etapas do projeto, qualidade do material desenvolvido em relação ao problema levantado. As avaliações vão valorizar o empenho prático, pontuando também a qualidade da comunicação, atendimento as etapas do projeto e qualidade do material desenvolvido em relação ao problema levantado. A avaliação contextualizada corresponde a 80% da pontuação e a “Medida de Eficiência” (observando as atividades solicitadas em sala, leituras, debates e outras atividades práticas educativas) representa 20% da pontuação.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

5.1 Básica

ANDALÓ, Flávio. **Modelagem e Animação 2D e 3D para Jogos**. S. J. dos Campos: Editora Érica. 2014.

PINHO, Diego Martins de. **O Básico da Modelagem 3D com o Blender**. Cruz do Rio Pardo: Editora Viena. 2019.

WILLIAMS, Richard. **Manual de animação: Manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de Stop motion e de internet**. São Paulo: Editora Senac SP. 2016

5.2 Complementar

KRUG, Steve. **Não me Faça Pensar**. Rio de Janeiro: Editora Alta Books. 2014.

NATALIE, Adriano A. **A ciência dos videogames**. Rio de Janeiro: Vieira & Lent, 2013.

ROGERS, Scott. **Level UP: um guia para o design de grandes jogos**. Editora: Blucher, 2013.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos (Volume 1)**. São Paulo: Blucher. 2012.

BONELLI, Enivaldo. **Animação Gráfica em 3D Usando Java**. Joinville: Clube de Autores. 2018

 UNIVERSIDADE TIRADENTES PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO VICE-PRESIDÊNCIA ACADÊMICA	Área de Ciências Exatas e Tecnológicas			
	DISCIPLINA: Empreendedorismo			
	CÓDIGO	CR	PERÍODO	CARGA HORÁRIA
	H122537	04	4º	80
PLANO DE ENSINO E APRENDIZAGEM - Cód. Acervo Acadêmico – 122.3				

MATRIZ DE REFERÊNCIA DE FORMAÇÃO

Perfil do Egresso e as Competências que a disciplina contribui para formar.

- Perfil de egresso que contribui:

Cria, projeta, implementa, testa, implanta e mantém jogos digitais de gêneros diversos em plataformas computacionais. Gerencia projetos de jogos digitais com equipes multidisciplinares. Avalia, seleciona e utiliza metodologias, tecnologias e ferramentas para o desenvolvimento de jogos digitais.

- Competências que contribui:

Elabora e desenvolve roteiros, cenários, personagens e mecânicas para jogos digitais adequados às plataformas selecionadas. Avalia e emite parecer técnico em sua área de formação.

1. EMENTA

Mecanismos e procedimentos para criação de empresas. A gestão do negócio. Análise de Investimentos. Conceito de Planejamento. Elaborando e implementando estratégias. Elaboração de um Plano de Negócios.

Unidades de Ensino (Conceitos-chave): O Processo Empreendedor e a Criação de Negócios; Desenvolvendo um Plano de Negócio.

2. OBJETIVO DA DISCIPLINA

Despertar nos alunos uma postura empreendedora que os motive a construir projetos e desenvolver ideias de novos negócios.

3. COMPETÊNCIAS

Elaborar e apresentar trabalhos acadêmicos e científicos de acordo com procedimentos

metodológicos e Normas da ABNT. Compreender os conceitos fundamentais do empreendedorismo. Conhecer e entender o intra-empreendedorismo. Domínio de conhecimentos teóricos, técnicos e instrumentais que possibilitem a criação e gerenciamento de novos empreendimentos. Elaborar planos de negócios. Capacidade de propor planos de informatização que inovem os processos empresariais. Capacidade de elaborar trabalho individual ou em grupo e apresentação em seminário.

4. DESENVOLVIMENTO DO PLANEJAMENTO DE ENSINO

4.1 SABERES POR UNIDADE DE ENSINO

UNIDADE I

Conceito-Chave 1: O Processo Empreendedor e a Criação de Negócios

1. A figura e a ação de empreendedores no processo de criação de novas empresas.
2. Análise Histórica e o empreendedorismo no Brasil.
3. Identificando oportunidades de negócios.
4. Processo de constituição de empresas e seus componentes.
5. Tecnologia da Informação modernizando as empresas.
6. Planejamento: conceitos e estruturação.

UNIDADE II

Conceito-Chave 2: Desenvolvendo um Plano de Negócio

7. Plano de negócios como ferramenta de gerenciamento.
8. Criando um plano de negócios.
9. Financiamentos para os negócios.
10. Assessorias para o negócio: apoios institucionais.
11. Plano financeiro e cronograma de implantação.
12. Elaboração de um plano de negócios.

4.2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

As atividades didático/pedagógicas serão desenvolvidas através de aulas expositivas, seguidas de debates: questionamento, contextualização e reflexão. Leituras de livros e artigos com elaboração de resenha e posterior discussão; haverá seminários com temas e assuntos que serão realizados de forma individual e em grupo, com exposição e debate; trabalhos em grupos com pesquisa bibliográfica; pesquisa de campo objetivando o domínio de instrumentais

metodológicos, a investigação científica e a relação teoria-prática. Elaboração e apresentação do relatório de pesquisa. Os recursos didáticos e tecnológicos para tais fins compreendem: lousa, datashow e outros, conforme as necessidades.

4.3 PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

No processo de avaliação serão utilizadas provas escritas com perguntas objetivas e subjetivas, abertas e fechadas, e contextualizadas; serão realizados trabalhos para a avaliação como: fichamento de textos a partir das técnicas e dos diversos tipos de resumos; pesquisas bibliográficas com visita à biblioteca; pesquisa de campo com elaboração de relatório escrito; seminários individuais e em grupo levando-se em consideração apresentação e produção escrita; no decorrer do curso ocorrerão debates, questionamentos, indagações para a verificação da aprendizagem, considerando as habilidades e competências.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

5.1 Básica

DORNELAS, José Carlos Assis. **Empreendedorismo: transformando idéias em negócios**. 5. ed. Rio de Janeiro, RJ: Campus, 2014. 267 p. ISBN 9788521624974.

CHIAVENATO, Idalberto. **Empreendedorismo: dando asas ao espírito empreendedor**. 4. ed. 2. reimpr. São Paulo, SP: Manole, 2014. 315 p. ISBN 9788520432778.

PEIXOTO FILHO, Heitor Mello. **Empreendedorismo de A a Z: casos de quem começou bem e terminou melhor ainda**. São Paulo, SP: Saint Paul, c2011. 142 p.

5.2 Complementar

BARON, Robert A.; SHANE, Scott A. **Empreendedorismo: uma visão do processo**. São Paulo, SP: Cengage Learning; Thomson, c2007. 443 p. ISBN 9788522105335.

BERNARDI, Luiz Antonio. **Manual de empreendedorismo e gestão: fundamentos, estratégias e dinâmicas**. 9. reimpr. São Paulo, SP: Atlas, 2012. 314 p. ISBN 9788522433384.

HASHIMOTO, Marcos. **Espírito empreendedor nas organizações: aumentando a competitividade através do intra-empreendedorismo**. São Paulo: Saraiva Siciliano S/A, 2006. 277 p.

SALIM, Cesar Simões et al. **Construindo planos de negócios: todos os passos necessários para planejar e desenvolver negócios de sucesso**. 3. ed., 10. tiragem. Rio de Janeiro:

Elsevier/Campus, 2005.

OSTERWALDER, Alexander; PIGNEUR, Yves. **Business model generation - inovação em modelos de negócios: um manual para visionários, inovadores e revolucionários**. 6. reimpr. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2013. 278 p. ISBN 9788576085508.

ACESSO VIRTUAL

Aveni., and Alessandro. **Empreendedorismo Contemporâneo: Teorias e Tipologias**. Atlas, 2014. VitalBook file.

John, BESSANT, and TIDD, Joe. **Inovação e Empreendedorismo - Administração**. Bookman, 2009. VitalBook file.

 PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO VICE-PRESIDÊNCIA ACADÊMICA	Área de Ciências Exatas e Tecnológicas			
	DISCIPLINA: Laboratório de Jogos II – Jogos 2D			
	CÓDIGO	CR	PERÍODO	CARGA HORÁRIA
	F112623	08	4º	160
PLANO DE ENSINO E APRENDIZAGEM - Cód. Acervo Acadêmico – 122.3				

MATRIZ DE REFERÊNCIA DE FORMAÇÃO

Perfil do Egresso e as Competências que a disciplina contribui para formar.

- Perfil de egresso que contribui:

Cria, projeta, implementa, testa, implanta e mantém jogos digitais de gêneros diversos em plataformas computacionais. Gerencia projetos de jogos digitais com equipes multidisciplinares. Avalia, seleciona e utiliza metodologias, tecnologias e ferramentas para o desenvolvimento de jogos digitais.

- Competências que contribui:

Elabora e desenvolve roteiros, cenários, personagens e mecânicas para jogos digitais adequados às plataformas selecionadas. Avalia e emite parecer técnico em sua área de formação.

1. EMENTA

Ênfase na integração de elementos próprios dos games AAA a partir da pluralidade de conceitos e disciplinas integradas para a criação de projetos relevantes para o mercado. Trabalho teórico-

prático supervisionado para desenvolvimento de Games com estruturas avançadas e plurais.

Unidades de Ensino (Conceitos-chave): Integração de elementos; Desenvolvimento Projetual.

2. OBJETIVO DA DISCIPLINA

Capacitar o aluno para desenvolver projetos de jogos utilizando um motor de jogos (*game engine*) moderno, através da introdução dos conceitos básicos necessários para o desenvolvimento de jogos mais avançados na integração com elementos formais como *Assets* originais, trilha sonora, narrativa, animação, etc. além do acompanhamento periódico dos projetos desenvolvidos pelos próprios alunos.

3. COMPETÊNCIAS

Proporcionar conhecimentos iniciais relativos à criação de jogos digitais conceituais; Autonomia no desenvolvimento projetual; Compreender os principais aspectos relacionados à gestão do projeto de games e aplicá-los na construção de Games 2.5D ou 3D.

4. DESENVOLVIMENTO DO PLANEJAMENTO DE ENSINO

4.1 SABERES POR UNIDADE DE ENSINO

UNIDADE I

Conceito-Chave 1: Integração de elementos

1. Aplicação formal de *Assets*, narrativa, animação, trilha sonora e efeitos de áudio;
2. Desenvolvimento de jogos utilizando um motor de jogos;
3. Composição de componentes integrados com programas de modelagem tridimensional;
5. Planejamento para o projeto de jogos.

UNIDADE II

Conceito-Chave 2: Desenvolvimento Projetual

6. Orientação na concepção do game;
7. Desenvolvimento dos projetos de jogos originais.

4.2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia de ensino adotada na disciplina é voltada para a aplicação prática do

conhecimento desde o primeiro dia do semestre letivo, objetivando a construção de conhecimentos concretos através da aplicação de todos os conceitos apresentados, para a construção de jogos planejados e desenvolvidos pelo alunos de forma incremental, onde o professor assume o papel de facilitador, guiando o aluno pela exploração do conhecimento para construção de um projeto de autoria do aluno, como um fator motivacional para o interesse do mesmo na obtenção do conhecimento. Os projetos desenvolvidos são apresentados para os demais alunos através de seminários de acompanhamento, com o objetivo de coletar feedback e estimular o aluno na construção de um projeto de jogo seguindo uma abordagem semelhante ao que é feito no mercado de trabalho.

4.3 PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

O processo de avaliação será realizado através do acompanhamento periódico do desenvolvimento do projeto e da apresentação do projeto desenvolvido para os demais alunos através de seminários periódicos, privilegiando uma abordagem crítica frente à história, de forma contextualizada processual e contínua, com a efetiva participação do aluno nas atividades práticas supervisionadas que poderão ser computadas como Medida de Eficiência (ME), correspondente a até 20% da nota da unidade e as avaliações finais dos projetos, considerando o contexto profissional e os critérios e conceitos iniciais da prática laboratorial, correspondente a até 80% da nota da unidade, com base nos objetivos de aprendizagem.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

5.1 Básica

- BRITO, Allan. **Blender 3D: jogos e animações interativas**. São Paulo: Novatec, 2011. 365 p.
- GOLDSTONE, Will. **Unity 3.x game development essentials**. 2. ed. New York: Packt Publishing, 2011.
- NETO, E.G.; LIMA, L. **Narrativas e personagens para jogos**. Erica, 2014.

5.2 Complementar

- CHANDLER, H.M. **Manual de produção de jogos digitais**. 2. Ed. Bookman, 2012.
- SANTEE, André. **Programação de jogos com C++ e DirectX**. São Paulo: Novatec, 2005.
- ISBISTER, Katherine; SCHAFFER, Noah. **Game usability: advancing the player experience**. New York: Morgan Kaufmann, 2008.
- MARKS, Aaron; NOVAK, Jeannie. **Game development essentials: game audio development**.

New York: Cengage Learning, 2008.

PRADA, R.; SANTOS, P; **Design e desenvolvimento de jogos**. FCA Editora, 2014.

14.5 5º PERÍODO

 UNIVERSIDADE TIRADENTES PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO VICE-PRESIDÊNCIA ACADÊMICA	Área de Ciências Exatas e Tecnológicas			
	DISCIPLINA: Tópicos Especiais do Desenvolvimento de Jogos			
	CÓDIGO	CR	PERÍODO	CARGA HORÁRIA
	F112658	04	5º	80
PLANO DE ENSINO E APRENDIZAGEM - Cód. Acervo Acadêmico – 122.3				

MATRIZ DE REFERÊNCIA DE FORMAÇÃO

Perfil do Egresso e as Competências que a disciplina contribui para formar.

●Perfil de egresso que contribui:

Cria, projeta, implementa, testa, implanta e mantém jogos digitais de gêneros diversos em plataformas computacionais. Gerencia projetos de jogos digitais com equipes multidisciplinares. Avalia, seleciona e utiliza metodologias, tecnologias e ferramentas para o desenvolvimento de jogos digitais.

●Competências que contribui:

Elabora e desenvolve roteiros, cenários, personagens e mecânicas para jogos digitais adequados às plataformas selecionadas. Avalia e emite parecer técnico em sua área de formação.

1. EMENTA

Temáticas modernas no desenvolvimento de Games. HCI (Human Computer Interface) e Interações nos jogos digitais. Sociedade e Mercado consumidor. Novas tecnologias de produção de games.

Unidades de Ensino (Conceitos-chave): Instrumentação; e Produção Avaliativa.

2. OBJETIVO DA DISCIPLINA

Capacitar o aluno na criação de games com apoio dos princípios de HCI e apoio nas produções consistente com as novas tendências tecnológicas. Compreender a importância das novas tecnologias para os games e sua sistematização. Elaborar jogos digitais com base no HCI.

3. COMPETÊNCIAS

Compreensão dos conceitos e etapas no desenvolvimento de Jogos Digitais. Habilidade na construção de um projeto para jogo digital, estruturado como um *Game Design Document* (GDD). Trabalho em equipe e domínio dos conceitos pertinentes à avaliação crítica de projetos de jogos digitais.

4. DESENVOLVIMENTO DO PLANEJAMENTO DE ENSINO

4.1 SABERES POR UNIDADE DE ENSINO

UNIDADE I

Conceito-Chave 1: Instrumentação.

1. Introdução a Interface e Interação;
2. IHC e Usabilidade;
3. Avaliações Heurísticas.
4. Questionários para Games.

UNIDADE II: Produção Avaliativa.

1. Novas Tecnologias e Mercado;
2. Estratégias de Análise, Roteiro e Imagem;
3. Apresentação de Projeto e Prototipação.

4.2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

As atividades didático-pedagógicas serão estruturadas a partir de aulas expositivas, exposições de estudos de caso motivadores, apresentação de imagens e vídeos acerca dos temas trabalhados em sala de aula, seguidas de Orientação individual/coletiva, Estudo de texto, Discussões e Trabalho em Equipe, sempre como estratégia de aprendizagem e favorecendo a interdisciplinaridade do período.

4.3 PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação será realizada através de atividades de estudo e contextualização individual, com ênfase nos procedimentos de elaboração de documento do projeto do jogo digital, além de pesquisa em equipe apoiado em estudo bibliográfico e criação original de narrativas para games;

consolidação de projeto elementar com fases coerentes e formatação de acordo com os modelos de mercado e divulgação consistente na segunda unidade.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

5.1 Básica

SCHELL, Jesse. **A Arte do Game Design – O Livro Original**. Editora Campus. 2010

SCHUYTEMA, Paul. **Design de Games: Uma Abordagem Prática**. Cengage Learning, 2008.

ZIMMERMAN, Eric; SALEN, Katie. **Regras do Jogo - Fundamentos do Design de Jogos**. São Paulo: Blucher. 2012.

5.2 Complementar

ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (Orgs.). **Jogos Digitais e Aprendizagem - Fundamentos para uma prática baseada em evidências**. Campinas: Papirus Editora. 2017.

BOAVENTURA, Edivaldo. **Como ordenar as ideias**. 9. ed. São Paulo: Ática, 2007.

LUZ, Alan Richard da. **Vídeo Games - História, Linguagem e Expressão Gráfica**. São Paulo: Blucher. 2010.

MORAES, Roque. LIMA, Valderez Marina do Rosário. **Pesquisa em sala de aula: tendências para a educação em novos tempos**. 2 ed. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2004.

GAMMA, Eric; Helm, Richard; Johnson, Ralph and Vlissides, John, **Design Patterns: Elements of Reusable Software**. Addison-Wesley, Reading, MA, 1995.

 PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO VICE-PRESIDÊNCIA ACADÊMICA	Área de Ciências Exatas e Tecnológicas			
	DISCIPLINA: Marketing Aplicado aos Jogos Digitais			
	CÓDIGO	CR	PERÍODO	CARGA HORÁRIA
	F112631	04	5º	80
PLANO DE ENSINO E APRENDIZAGEM - Cód. Acervo Acadêmico – 122.3				

MATRIZ DE REFERÊNCIA DE FORMAÇÃO

Perfil do Egresso e as Competências que a disciplina contribui para formar.

- Perfil de egresso que contribui:

Cria, projeta, implementa, testa, implanta e mantém jogos digitais de gêneros diversos em plataformas computacionais. Gerencia projetos de jogos digitais com equipes multidisciplinares.

Avalia, seleciona e utiliza metodologias, tecnologias e ferramentas para o desenvolvimento de jogos digitais.

- Competências que contribui:

Elabora e desenvolve roteiros, cenários, personagens e mecânicas para jogos digitais adequados às plataformas selecionadas. Avalia e emite parecer técnico em sua área de formação.

1. EMENTA

Inteligência Digital. Comportamento do consumidor no ambiente digital. Pesquisa de Mercado e Monitoramento Social. Gestão da Comunicação Digital. Marketing Móvel. Modelos de Negócios Digitais. Marca e Reputação Corporativa. Planejamento Estratégico de Marketing Digital.

Unidades de Ensino (Conceitos-chave): Relações e Princípios; Estratégias.

2. OBJETIVO DA DISCIPLINA

Capacitar o aluno a utilizar ferramentas de estudo do comportamento do consumidor no ambiente do jogo.

3. COMPETÊNCIAS

Estudar e ser capaz de aplicar os princípios do marketing aplicado aos jogos digitais levando em consideração as características da indústria e dos jogos desenvolvidos.

4. DESENVOLVIMENTO DO PLANEJAMENTO DE ENSINO

4.1 SABERES POR UNIDADE DE ENSINO

UNIDADE I

Conceito-Chave 1: Relações e Princípios

1. Noções Gerais de Marketing para Jogos Digitais;
2. Inteligência Digital
3. Relações entre Redes Sociais e Games;
4. Marketing de Relacionamento Aplicado à área de Jogos Digitais;
5. Princípios Avançados de Marketing.

UNIDADE II

Conceito-Chave 2: Estratégias

1. Estratégias para a gestão da comunicação e modelos de negócios;
2. Marca e Planejamento Estratégico;
3. Comportamento do consumidor e Monetização;
4. Criação de Materiais de Divulgação para Jogos;
5. Orientação para projeto de Marketing Digital.

4.2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

As atividades didático/pedagógicas serão desenvolvidas através de aulas expositivas, seguidas de debates: questionamento, contextualização, reflexão, elaboração de resenhas e seminários; trabalhos em grupos com pesquisa bibliográfica; pesquisa de campo objetivando o domínio de instrumentais metodológicos, a investigação científica e a relação teoria-prática. Os recursos didáticos e tecnológicos para tais fins compreendem: lousa, computador, datashow e outros, conforme as necessidades.

4.3 PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

No processo de avaliação, além de exercícios e seminários, serão utilizadas provas escritas com perguntas objetivas e subjetivas, abertas e fechadas, e contextualizadas, formalizando a atividade principal (80% da nota); Além disso, serão realizados trabalhos como fichamento de textos, debates, pesquisas bibliográficas, pesquisa de campo e atividades dinâmicas levando em consideração a apresentação e produção escrita que formalizam a Medida de Eficiência (20% da nota), considerando as habilidades e competências dos estudantes.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

5.1 Básica

TORRES, Claudio; TORRES, Claudio. **A Bíblia do Marketing Digital**. Editora: Novatec. 2009.

VAZ, Conrado Adolpho. **Os 8 Ps do Marketing Digital - o Seu Guia Estratégico de Marketing Digital**. Editora: Novatec. 2011.

GABRIEL, Martha. **Marketing Na Era Digital - Conceitos, Plataformas e Estratégias**. Editora: Novatec. 2010.

5.2 Complementar

CASAS, Alexandre Las. **Marketing Interativo - A Utilização de Ferramentas e Mídias Digitais**. Editora: Saint Paul. 2010. RUSSELL, Peter. **Game Changers**. Editora: Taschen - Id. 2013.

HASHIMOTO, Marcos. **Espírito empreendedor nas organizações: aumentando a competitividade através do intra-empendedorismo**. São Paulo: Saraiva Siciliano S/A, 2006. 277 p.

JÚNIOR, Duarte; Francisco, João. **Montanha e o Video Game - Escritos Sobre Educação**. Editora: Papirus. 2010.

MOSSO, Maria Manhães. **Pequena Empresa e Empreendedorismo Eternamente Fenix**. Editora: Quality Mark. 2010.

SCHELL, Jesse. **A Arte de Game Design: O Livro Original**. Editora Campus/Elsevier. 2010.

 <p>PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO VICE-PRESIDÊNCIA ACADÊMICA</p>	Área de Ciências Exatas e Tecnológicas			
	DISCIPLINA: Laboratório de Jogos III – Jogos 3D			
	CÓDIGO	CR	PERÍODO	CARGA HORÁRIA
	F112640	08	5º	160
PLANO DE ENSINO E APRENDIZAGEM - Cód. Acervo Acadêmico – 122.3				

MATRIZ DE REFERÊNCIA DE FORMAÇÃO

Perfil do Egresso e as Competências que a disciplina contribui para formar.

- Perfil de egresso que contribui:

Cria, projeta, implementa, testa, implanta e mantém jogos digitais de gêneros diversos em plataformas computacionais. Gerencia projetos de jogos digitais com equipes multidisciplinares. Avalia, seleciona e utiliza metodologias, tecnologias e ferramentas para o desenvolvimento de jogos digitais.

- Competências que contribui:

Elabora e desenvolve roteiros, cenários, personagens e mecânicas para jogos digitais adequados às plataformas selecionadas. Avalia e emite parecer técnico em sua área de formação.

1. EMENTA

Multidisciplinaridade integrada na criação de games com foco nos conceitos tridimensionais.

Código de Acervo Acadêmico 121.1

Trabalho teórico-prático supervisionado para desenvolvimento de Games 2.5D ou 3D.

Unidades de Ensino (Conceitos-chave): Expressão Tridimensional; Desenvolvimento Projetual.

2. OBJETIVO DA DISCIPLINA

Capacitar o aluno para desenvolver projetos de jogos utilizando um motor de jogos (game engine) moderno, através da introdução dos conceitos básicos necessários para o desenvolvimento de jogos com o paradigma tridimensional e do acompanhamento periódico dos projetos desenvolvidos pelos próprios alunos.

3. COMPETÊNCIAS

Proporcionar conhecimentos iniciais relativos à criação de jogos digitais conceituais; Autonomia no desenvolvimento projetual; Compreender os principais aspectos relacionados à gestão do projeto de games e aplicá-los na construção de Games preferencialmente 2.5D ou 3D.

4. DESENVOLVIMENTO DO PLANEJAMENTO DE ENSINO

4.1 SABERES POR UNIDADE DE ENSINO

UNIDADE I

Conceito-Chave 1: Expressão Tridimensional

1. Definições sobre Games Isométricos e 3D;
2. Desenvolvimento de jogos utilizando um motor de jogos;
3. Composição de componentes integrados com programas de modelagem tridimensional;
5. Planejamento para o projeto de jogos.

UNIDADE II

Conceito-Chave 2: Desenvolvimento Projetual

6. Orientação na concepção do game;
7. Desenvolvimento dos projetos de jogos originais.

4.2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia de ensino adotada na disciplina é voltada para a aplicação prática do

conhecimento desde o primeiro dia do semestre letivo, objetivando a construção de conhecimentos concretos através da aplicação de todos os conceitos apresentados, para a construção de jogos planejados e desenvolvidos pelo alunos de forma incremental, onde o professor assume o papel de facilitador, guiando o aluno pela exploração do conhecimento para construção de um projeto de autoria do aluno, como um fator motivacional para o interesse do mesmo na obtenção do conhecimento. Os projetos desenvolvidos são apresentados para os demais alunos através de seminários de acompanhamento, com o objetivo de coletar feedback e estimular o aluno na construção de um projeto de jogo seguindo uma abordagem semelhante ao que é feito no mercado de trabalho.

4.3 PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

O processo de avaliação será realizado através do acompanhamento periódico do desenvolvimento do projeto e da apresentação do projeto desenvolvido para os demais alunos através de seminários periódicos, privilegiando uma abordagem crítica frente à história, de forma contextualizada processual e contínua, com a efetiva participação do aluno nas atividades práticas supervisionadas que poderão ser computadas como Medida de Eficiência (ME), correspondente a até 20% da nota da unidade e as avaliações finais dos projetos, considerando o contexto profissional e os critérios e conceitos iniciais da prática laboratorial, correspondente a até 80% da nota da unidade, com base nos objetivos de aprendizagem.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

5.1 Básica

- BRITO, Allan. **Blender 3D: jogos e animações interativas**. São Paulo: Novatec, 2011. 365 p.
- GOLDSTONE, Will. **Unity 3.x game development essentials**. 2. ed. New York: Packt Publishing, 2011.
- PRADA, R.; SANTOS, P; **Design e desenvolvimento de jogos**. FCA Editora, 2014.

5.2 Complementar

- CHANDLER, H.M. **Manual de produção de jogos digitais**. 2. Ed. Bookman, 2012.
- SANTEE, André. **Programação de jogos com C++ e DirectX**. São Paulo: Novatec, 2005.
- ISBISTER, Katherine; SCHAFFER, Noah. **Game usability: advancing the player experience**. New York: Morgan Kaufmann, 2008.
- MARKS, Aaron; NOVAK, Jeannie. **Game development essentials: game audio development**.

New York: Cengage Learning, 2008.

RABIN, S. **Introdução ao desenvolvimento de games**. Cengage Learning, 2012.

 PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO VICE-PRESIDÊNCIA ACADEMICA	Área de Ciências Exatas e Tecnológicas			
	DISCIPLINA: Design e Desenvolvimento de Games Multiplataformas			
	CÓDIGO	CR	PERÍODO	CARGA HORÁRIA
	F112666	04	5º	80
PLANO DE ENSINO E APRENDIZAGEM - Cód. Acervo Acadêmico – 122.3				

MATRIZ DE REFERÊNCIA DE FORMAÇÃO

Perfil do Egresso e as Competências que a disciplina contribui para formar.

- Perfil de egresso que contribui:

Cria, projeta, implementa, testa, implanta e mantém jogos digitais de gêneros diversos em plataformas computacionais. Gerencia projetos de jogos digitais com equipes multidisciplinares. Avalia, seleciona e utiliza metodologias, tecnologias e ferramentas para o desenvolvimento de jogos digitais.

- Competências que contribui:

Elabora e desenvolve roteiros, cenários, personagens e mecânicas para jogos digitais adequados às plataformas selecionadas. Avalia e emite parecer técnico em sua área de formação.

1. EMENTA

Princípios do design transmídia; Estrutura e organização visual ajustável; Direção e criação em diferentes sistemas informacionais para mídias digitais.

Unidades de Ensino (Conceitos-chave): Sistemas Plurais; e Produção Multiplataforma.

2. OBJETIVO DA DISCIPLINA

Conhecer o que se define como um jogo digital multiplataforma, suas características e conceitos. Especificidades das principais plataformas relacionadas aos games. Diferenças entre os diversos tipos de jogos e os impactos nas mudanças de sistemas. Projeto de desenvolvimento de um jogo digital para mais de uma plataforma.

3. COMPETÊNCIAS

Domínio sobre os princípios e definições acerca da especificidade dos jogos digitais multiplataformas, trabalho em equipe, além da habilidade na construção dos principais processos para um projeto de jogo digital transmídia.

4. DESENVOLVIMENTO DO PLANEJAMENTO DE ENSINO

4.1 SABERES POR UNIDADE DE ENSINO

UNIDADE I

Conceito-Chave 1: Sistemas Plurais.

1. Introdução aos jogos digitais multiplataformas;
2. Motores de games;
3. SDK;
4. Sistemas informacionais e Consoles do mercado.

UNIDADE II: Produção Multiplataforma.

1. Especificidades das plataformas de jogos digitais;
2. Criação e Prototipagem de game transmídia;
3. Apresentação de Projeto Multiplataforma.

4.2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

As atividades didático-pedagógicas serão estruturadas a partir de aulas expositivas, exposições de estudos de caso motivadores, apresentação de imagens e vídeos acerca dos temas trabalhados em sala de aula, seguidas de Orientação individual/coletiva, Estudo de texto, Discussões e Trabalhos em Equipe que valorizem a pluralidade de sistemas e plataformas existentes na área dos Jogos Digitais, sempre como estratégia de aprendizagem e favorecendo a interdisciplinaridade do período.

4.3 PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação será realizada através de atividades de estudo e contextualização individual, com ênfase nos procedimentos de elaboração de documento do projeto do jogo digital, além de pesquisa em equipe apoiado em estudo bibliográfico e criação original de narrativas para games;

consolidação de projeto elementar com fases coerentes e formatação de acordo com os modelos de mercado e divulgação consistente na segunda unidade.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

5.1 Básica

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Fundamentos de design criativo**. Porto Alegre: Bookman, 2012.

SCHUYTEMA, Paul. **Design de Games: Uma Abordagem Prática**. Cengage Learning, 2008.

ZIMMERMAN, Eric; SALEN, Katie. **Regras do Jogo - Fundamentos do Design de Jogos**. São Paulo: Blucher. 2012.

5.2 Complementar

ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (Orgs.). **Jogos Digitais e Aprendizagem - Fundamentos para uma prática baseada em evidências**. Campinas: Papyrus Editora. 2017.

BOAVENTURA, Edivaldo. **Como ordenar as ideias**. 9. ed. São Paulo: Ática, 2007.

LUZ, Alan Richard da. **Vídeo Games - História, Linguagem e Expressão Gráfica**. São Paulo: Blucher. 2010.

MORAES, Roque. LIMA, Valdeez Marina do Rosário. **Pesquisa em sala de aula: tendências para a educação em novos tempos**. 2 ed. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2004.

GAMMA, Eric; Helm, Richard; Johnson, Ralph and Vlissides, John, **Design Patterns: Elements of Reusable Software**. Addison-Wesley, Reading, MA, 1995.

Optativas

 PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO VICE-PRESIDÊNCIA ACADÊMICA	Área de Ciências Exatas e Tecnológicas			
	DISCIPLINA: Libras			
	CÓDIGO	CR	PERÍODO	CARGA HORÁRIA
	H113457	04	5º	80
PLANO DE ENSINO E APRENDIZAGEM - Cód. Acervo Acadêmico – 122.3				

MATRIZ DE REFERÊNCIA DE FORMAÇÃO

Perfil do Egresso e as Competências que a disciplina contribui para formar.

- Perfil de egresso que contribui:

Cria, projeta, implementa, testa, implanta e mantém jogos digitais de gêneros diversos em plataformas computacionais. Gerencia projetos de jogos digitais com equipes multidisciplinares. Avalia, seleciona e utiliza metodologias, tecnologias e ferramentas para o desenvolvimento de jogos digitais.

- Competências que contribui:

Elabora e desenvolve roteiros, cenários, personagens e mecânicas para jogos digitais adequados às plataformas selecionadas. Avalia e emite parecer técnico em sua área de formação.

1. EMENTA

Fundamentos históricos, socioculturais e definições referentes à língua de sinais. Legislação e conceitos sobre língua e linguagem. Entendimentos dos conhecimentos necessários para a inclusão dos surdos quanto aos aspectos Biológicos, Pedagógicos e Psicossociais.

Unidades de Ensino (Conceitos-chave): Fundamentos históricos, sócio-culturais e linguístico da LIBRAS; Surdez: interação e implicações.

2. OBJETIVO DA DISCIPLINA

Propiciar conhecimentos teóricos, técnicos e instrumentais de Libras, possibilitando a interação social. Despertar o espírito colaborativo com a inclusão social dos surdos, possibilitando a relação interpessoal através da utilização da Libras.

3. COMPETÊNCIAS

Compreender os fundamentos históricos, culturais e psicossociais da Língua de Sinais, nomenclaturas e seus conceitos, auxiliando no processo das ações inclusivas. Desenvolver noções legislativas, utilizando-a de forma coesa. Reconhecer os aspectos patológicos da surdez, possibilitando uma reflexão sobre o preconceito vivido nos contextos destes indivíduos. Desenvolver práticas de verbalização e Sinalização da Língua de Sinais junto a sua estrutura lexical, morfológica, sintaxe, semântica e pragmática, colocando em prática a Língua Brasileira de Sinais. Aplicar conhecimento teórico, prático, técnico e pedagógico em suas práticas interpretativas. Desenvolver noções técnicas de conversação, facilitando a informações aos surdos. Utilizar os conhecimentos básicos e domínios necessários para a comunicação com

pessoas surdas, facilitando a inclusão social.

4. DESENVOLVIMENTO DO PLANEJAMENTO DE ENSINO

4.1 SABERES POR UNIDADE DE ENSINO

UNIDADE I

Conceito-Chave 1: Fundamentos históricos, sócio–culturais e linguístico da LIBRAS

1. Aspectos históricos, conceituais e sociais.
2. Nomenclaturas e conceitos sobre língua e linguagem.
3. Fundamentos históricos e culturais da Libras.
4. Aspectos biológicos e suas definições.
5. Iniciação a Língua.
6. Estudos linguísticos
7. Léxico, vocabulários icônicos e arbitrários.
8. Estrutura sub-lexical e expressões não manuais.
9. Morfologia e seus estudos internos.
10. Diferenças Básicas em Libras.

UNIDADE II

Conceito-Chave 2: Surdez: interação e implicações

1. Surdez e interação.
2. Aspectos comunicativos corporais e classificadores.
3. Interação argumentativa com estrutura da surdez e família.
4. Interação através da língua de sinais.
5. Surdez, sociedade e seu processo de inclusão.
6. Saberes e fazeres.
7. Aspectos pedagógicos em suas possibilidades no contexto de ensino aprendizagem.
8. Possibilidades de trabalho.
9. Conduta e Legislação.
10. Frases em expressões da Libras.

4.2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Aulas expositivas e dialogadas com utilização de recursos visuais, realização de seminários, estudo dirigido, dramatizações, debates, pesquisa e trabalho individual e em grupo.

4.3 PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

A nota de cada unidade programática, duas por semestre, será obtida pela realização de provas teóricas contextualizadas, medida de eficiência, seminários, estudos dirigidos, relatórios, trabalhos e avaliações práticas, quando possível, verificando o nível da aprendizagem, considerando as habilidades e competências desenvolvidas pelo discente.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

5.1 Básica

MOURA, Maria Cecilia de; VERGAMINI, Sabine Antonialli Arena; CAMPOS, Sandra Regina Leite de (Org.). **Educação para surdos: práticas e perspectivas**. São Paulo, SP: Santos, 2011. 197 p. ISBN 9788572887267.

PINTO, Daniel Neves. **Língua brasileira de sinais-libras**. Aracaju, SE: UNIT, 2010. 168 p. (Série Bibliográfica Unit).

QUADROS, Ronice Müller de; KARNOPP, Lodenir Becker. **Língua de sinais brasileira: estudos lingüísticos**. reimpr. Porto Alegre, RS: ARTMED, 2009. 221 p. ISBN 9788536303086

5.2 Complementar

BOTELHO, Paula. **Linguagem e letramento na educação dos surdos: ideologias e práticas pedagógicas**. 4. ed. Belo Horizonte, MG: Autêntica, 2010. 158 p. (Coleção Trajetória). ISBN 9788575260012.

CAPOVILLA, Fernando César; RAPHAEL, Walkiria Duarte; MAURICIO, Aline Cristina. **Dicionário enciclopédico ilustrado trilingue da língua de sinais brasileira**. São Paulo, SP: Edusp, 2009. 2 v. ISBN 9788531411786 (V.1).

GESSER, Audrei. **Libras? Que língua é essa? Crenças e preconceitos em torno da língua de sinais e da realidade surda**. 8. reimpr. São Paulo, SP: Parábola, 2013. 87 p.

QUADROS, Ronice Müller de. **O tradutor e intérprete de língua brasileira de sinais e língua portuguesa**. Brasília, DF: MEC, 2004. 94 p. (Programa Nacional de Apoio à Educação de Surdos)

SOUZA, Regina Maria de; SILVESTRE, Núria. **Educação de surdos: pontos e contra pontos**. São Paulo, SP: Summus, c2007. 207 p. ISBN 9788532304001.

 PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO VICE-REITORIA ACADÊMICA	Área de Ciências Exatas e Tecnológicas			
	DISCIPLINA: História e Cultura Afro-Brasileira e Africana			
	CÓDIGO	CR	PERÍODO	CARGA HORÁRIA
	H119315	04	5º	80
PLANO DE ENSINO E APRENDIZAGEM - Cód. Acervo Acadêmico – 122.3				

MATRIZ DE REFERÊNCIA DE FORMAÇÃO

Perfil do Egresso e as Competências que a disciplina contribui para formar.

- Perfil de egresso que contribui:

Cria, projeta, implementa, testa, implanta e mantém jogos digitais de gêneros diversos em plataformas computacionais. Gerencia projetos de jogos digitais com equipes multidisciplinares. Avalia, seleciona e utiliza metodologias, tecnologias e ferramentas para o desenvolvimento de jogos digitais.

- Competências que contribui:

Elabora e desenvolve roteiros, cenários, personagens e mecânicas para jogos digitais adequados às plataformas selecionadas. Avalia e emite parecer técnico em sua área de formação.

1. EMENTA

Analisar os principais aspectos da história da África. O processo de colonização e independência. O negro no Brasil. Identificação e análise dos aspectos culturais relevantes da cultura afro-brasileira. Analisar a Lei 10.639/03 e sua implementação. Comunidades negras no Brasil.

Unidades de Ensino (Conceitos-chave): Os paradigmas ambientais; A gestão ambiental.

2. OBJETIVO DA DISCIPLINA

Propiciar o conhecimento da história da África e a sua contribuição para a formação histórico-cultural do povo brasileiro.

3. COMPETÊNCIAS

Analisar os principais aspectos da história do continente africano desde a formação dos primeiros

reinos ao processo de descolonização; Identificar os aspectos geográficos do continente africano e suas influências no mundo; Identificar e analisar aspectos da cultura afro-brasileira; Compreender o processo de independência dos Estados africanos; Identificar as principais ações do movimento negro organizado e a luta contra o racismo e a discriminação; Analisar a Lei 10.639/03; Identificar e analisar aspectos organizacionais das comunidades negras brasileiras.

4. DESENVOLVIMENTO DO PLANEJAMENTO DE ENSINO

4.1 SABERES POR UNIDADE DE ENSINO

UNIDADE I

Conceito-Chave 1: Os paradigmas ambientais

1. Principais aspectos da história da África;
2. Imaginário europeu sobre a África;
3. Quadro geográfico e suas influências;
4. Processo de colonização e independência;
5. Aspectos culturais do povo africano;
6. O negro no Brasil.

UNIDADE II

Conceito-Chave 2: A gestão ambiental

7. Identificação e análise dos aspectos culturais relevantes da cultura afro-brasileira. Leis 10639/2003 e 11645/2008 e sua implementação.
8. Comunidades negras no Brasil.
9. O negro no livro didático.
10. Políticas afirmativas.

4.2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A disciplina será trabalhada de forma a possibilitar a participação ativa e crítica dos alunos de acordo com os conteúdos a serem trabalhados, proporcionando sempre a intervenção, debates, no qual o professor atue como mediador da aprendizagem. Trabalhar-se-á numa perspectiva crítica utilizando-se de metodologias ativas.

4.3 PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

O processo avaliativo será contínuo, ou seja, será mediante a aplicação de uma prova

contextualizada, a medida de eficiência tem como princípio o acompanhamento dos alunos nas aulas através de suas participações no processo de ensino-aprendizagem.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

5.1 Básica

REIS, João José. **Rebelião escrava no Brasil: a história do levante dos malês em 1835**. 3ª ed. São Paulo, SP: Companhia das Letras, 2012.

SHWARZ, Roberto. **Cultura e política**. 3ª ed. São Paulo, SP: Paz e Terra, 2009.

WEHLING, Arno. **Formação do Brasil colonial**. São Paulo, SP: Nova Fronteira, 2012.

5.2 Complementar

HERNANDEZ, Leila Leite. **A África na sala de aula: visita à história contemporânea**. São Paulo, SP: Selo Negro, 2008.

SILVA, Alberto Da Costa. **A Manilha e o Libambo: A África e a escravidão de 1500 a 1700**. 6ª ed. Rio de Janeiro, RJ: Nova Fronteira, 2006.

BENTO, Maria Aparecida Silva Bento. **Cidadania em preto e branco**. 2ª ed. São Paulo, SP: Ática, 1999.

GIORDANI, Mário Curtis. **História da África: anterior aos descobrimentos: idade moderna**. 7ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

GUIMARÃES, Antonio Sérgio Alfredo. **Classes, raças e democracia**. São Paulo, SP: Fundação de Apoio à Universidade de São Paulo (FUSP), 2002.

MATTOS, Regiane Augusto De. **História e cultura afro-brasileira**. São Paulo, SP: Contexto, 2016.

Acesso Virtual

CARDOSO, Fernando Henrique. **Cultura das Transgressões no Brasil: Cenários do Amanhã**. Saraiva, 08/2011.

 PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO VICE-PRESIDÊNCIA ACADÊMICA	Área de Ciências Exatas e Tecnológicas			
	DISCIPLINA: Relações Étnico-Raciais			
	CÓDIGO	CR	PERÍODO	CARGA HORÁRIA
	H118815	04	5º	80
PLANO DE ENSINO E APRENDIZAGEM - Cód. Acervo Acadêmico – 122.3				

MATRIZ DE REFERÊNCIA DE FORMAÇÃO

Perfil do Egresso e as Competências que a disciplina contribui para formar.

- Perfil de egresso que contribui:

Cria, projeta, implementa, testa, implanta e mantém jogos digitais de gêneros diversos em plataformas computacionais. Gerencia projetos de jogos digitais com equipes multidisciplinares. Avalia, seleciona e utiliza metodologias, tecnologias e ferramentas para o desenvolvimento de jogos digitais.

- Competências que contribui:

Elabora e desenvolve roteiros, cenários, personagens e mecânicas para jogos digitais adequados às plataformas selecionadas. Avalia e emite parecer técnico em sua área de formação.

1. EMENTA

Tratar os conceitos de etnia, raça, racialização, identidade, diversidade, Diferença. Compreender os grupos étnicos “minoritários” e processos de colonização e pós- colonização. Políticas afirmativas para populações étnicas e políticas afirmativas específicas em educação. Populações étnicas e diáspora. Racismo, discriminação e perspectiva didático-pedagógica de educação anti-racista. História e cultura étnica na escola e itinerários pedagógicos. Etnia/Raça e a indissociabilidade de outras categorias da diferença. Cultura e hibridismo culturais. As etnicidades na sala de aula. Movimentos Sociais e educação não formal. Pesquisas em educação no campo da educação e relações étnico-raciais.

Unidades de Ensino (Conceitos-chave): Historicidade; Identidades culturais.

2. OBJETIVO DA DISCIPLINA

Contribuir para mudança do ponto de referência do aluno para pensar o “outro”, o diferente, percebendo a complexidade de outras formações e práticas culturais; Apresentar embasamento teórico sobre a historicidade dos grupos étnicos-raciais no Brasil; Situar o aluno frente às

Código de Acervo Acadêmico 121.1

discussões elementares sobre a importância da prática de um processo educacional voltado para a diversidade e a pluralidade cultural da sociedade brasileira; Possibilitar debate sobre os territórios étnicos no Brasil: Direito, Legalidade, Referências Culturais; Refletir de modo sistemático e crítico sobre as Políticas Públicas de promoção à igualdade racial.

3. COMPETÊNCIAS

Instrumentalização teórico-metodológica sobre a educação e as Relações Étnico-Raciais; Compreender as diversas práticas culturais dentro de uma lógica própria; Construir seus próprios parâmetros, a partir da percepção de que a nossa cultura é apenas uma das formas possíveis de perceber e interpretar o mundo e que todas as culturas são igualmente válidas e fazem sentido para seus participantes; Promover ações afirmativas para os afrodescendentes e indígenas; Produzir conhecimentos e material acadêmico como suporte para ações de educação afirmativa.

4. DESENVOLVIMENTO DO PLANEJAMENTO DE ENSINO

4.1 SABERES POR UNIDADE DE ENSINO

UNIDADE I

Conceito-Chave 1: Historicidade

1. A historicidade dos grupos étnicos-raciais no Brasil
2. Processos de colonização e pós- colonização.
3. A contribuição da matriz indígena na formação cultural do Brasil.
4. Importância da prática de um processo educacional voltado para a diversidade e a pluralidade cultural da sociedade brasileira.
5. Implicações ideológicas e o respeito às particularidades dos diferentes grupos humanos.

UNIDADE II

Conceito-Chave 2: Identidades culturais

6. Identidades culturais e relações étnico-raciais no Brasil
7. Os movimentos sociais étnicos
8. Debates sobre os territórios étnicos no Brasil: Direito, Legalidade, Referências Culturais
9. Políticas Públicas de promoção à igualdade racial:
10. As ações afirmativas na educação brasileira

4.2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Realização de exposição oral dialogada; estudo dirigido; debate; seminários temáticos; fóruns de discussão, trabalho individual e em grupo.

4.3 PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

No processo de avaliação serão utilizadas provas escritas com questões contextualizadas; Seminários; Estudos de Caso e Resenha Crítica, verificando sempre o nível da aprendizagem, considerando as habilidades e competências desenvolvidas pelo discente.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

5.1 Básica

HOLANDA, Sérgio Buarque de. **Raízes do Brasil**. 26. ed. 38. reimpr. São Paulo, SP: Companhia das Letras, 2013. 220 p. ISBN 9788571644489.

RIBEIRO, Darcy. **O povo brasileiro**. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 2006.

LARAIA, Roque de Barros. **Cultura: um conceito antropológico**. 24. ed. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2009. 117 p. (Coleção Antropologia Social)

5.2 Complementar

ALENCASTRO, Luiz Felipe de (Org.). **História da vida privada no Brasil: império: a corte e a modernidade nacional**. 8. reimpr. São Paulo: Companhia das Letras, 2010. v. 2 (História da Vida Privada no Brasil ; v. 2)

NUNES, Maria Thétis. **Sergipe colonial I**. São Cristovão, SE: UFS, 2006. 350 p.

DVDCUCHE, Denys. **A noção de cultura nas ciências sociais**. 2.ed. Bauru, São Paulo: Edusc, 2002.

AZEVEDO, Thales de. **Democracia racial: ideologia e realidade**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1975. 112 p.

 PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO VICE-PRESIDÊNCIA ACADÊMICA	Área de Ciências Exatas e Tecnológicas			
	DISCIPLINA: Meio Ambiente e Sociedade			
	CÓDIGO	CR	PERÍODO	CARGA HORÁRIA
	H112558	04	5º	80
PLANO DE ENSINO E APRENDIZAGEM - Cód. Acervo Acadêmico – 122.3				

MATRIZ DE REFERÊNCIA DE FORMAÇÃO

Perfil do Egresso e as Competências que a disciplina contribui para formar.

- Perfil de egresso que contribui:

Cria, projeta, implementa, testa, implanta e mantém jogos digitais de gêneros diversos em plataformas computacionais. Gerencia projetos de jogos digitais com equipes multidisciplinares. Avalia, seleciona e utiliza metodologias, tecnologias e ferramentas para o desenvolvimento de jogos digitais.

- Competências que contribui:

Elabora e desenvolve roteiros, cenários, personagens e mecânicas para jogos digitais adequados às plataformas selecionadas. Avalia e emite parecer técnico em sua área de formação.

1. EMENTA

Evolução histórica da questão ambiental. O desenvolvimento sustentável como novo paradigma. Meio ambiente. Gestão ambiental: global e regional, empresarial, políticas públicas ambientais, sistemas de gestão ambiental. Problemas Ambientais em Escala Global, Subsídios para a Prática da Educação Ambiental.

Unidades de Ensino (Conceitos-chave): Os paradigmas ambientais; A gestão ambiental.

2. OBJETIVO DA DISCIPLINA

Analisar os pressupostos teóricos metodológicos ambientais para uma atuação profissional pautada na ética ambiental; Promover a prática ambiental, despertando no aluno interesse e valorização desta em sua vida pessoal e profissional; Colaborar para uma nova prática profissional.

3. COMPETÊNCIAS

Aplicar a prática ambiental na atuação profissional; Desenvolver ações de gestão ambiental na sociedade; Reconhecer a importância do paradigma ambiental na atuação profissional; Debater as diferentes políticas ambientais; Conscientizar-se da importância de estudos problemas ambientais.

4. DESENVOLVIMENTO DO PLANEJAMENTO DE ENSINO

4.1 SABERES POR UNIDADE DE ENSINO

Conceito-Chave 1: Os paradigmas ambientais

1. Histórico da questão ambiental
2. Os problemas ambientais do século XX e XXI
3. Desenvolvimento sustentável
4. As empresas e o meio ambiente
5. Políticas públicas ambientais

UNIDADE II

Conceito-Chave 2: A gestão ambiental

1. Sistema de gestão ambiental nas empresas
2. Comercio internacional e gestão ambiental
3. Sistemas de gestão ambiental
4. Estudo de impacto ambiental

4.2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

As atividades didático/pedagógicas serão desenvolvidas através de aulas expositivas dialogadas, seguidas de debates, questionamento, contextualização e reflexão. Para isso haverá exibição de filmes sobre alguns assuntos do conteúdo programático, com elaboração de análise crítica e posterior discussão; pesquisa de campo objetivando o domínio de instrumentais metodológicos, a investigação científica e a relação teoria-prática.

4.3 PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

A composição da avaliação terá a seguinte abordagem: Avaliação contextualizada: deverá ocorrer no final de cada unidade com o conteúdo trabalhado com valor entre 0,0 a 8,0; e a Medida de eficiência: deverá ocorrer durante a unidade e terá valor variando de 0,0 a 2,0, verificando sempre o nível da aprendizagem, considerando as habilidades e competências desenvolvidas

pelo discente.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

5.1 Básica

ALMEIDA, Josimar Ribeiro de. **Ciências ambientais**. Rio de Janeiro: Thex, 2010. 766 p. ISBN 8576030306.

DIAS, Genebaldo Freire. **Educação e gestão ambiental**. reimpr. São Paulo, SP: Gaia, 2010. 118 p. ISBN 8575551140.

DIAS, Reinaldo. **Gestão ambiental: responsabilidade social e sustentabilidade**. 5 reimpr. São Paulo: Atlas, 2009.

5.2 Complementar

PINOTTI, Rafael. **Educação ambiental para o século XXI: no Brasil e no mundo**. São Paulo: Blucher, 2010. 241 p. ISBN 9788521205036.

KIPERSTOK, Asher (Org.). **Prata da casa: construindo produção limpa na Bahia**. Salvador: Teclim, 2008.

LOUREIRO, Carlos Frederico Bernardo (Org.). **Sociedade e meio ambiente: a educação ambiental em debate**. 4.ed. São Paulo: Cortez, 2006.

MEDINA Nana Mininni; SANTOS, Elizabeth da C. **Educação Ambiental: Uma Metodologia Participativa de Formação**. Petrópolis: Vozes, 2000.

STRAUCH, Manuel; ALBUQUERQUE, Paulo Peixoto de (Org.). **Resíduos: como lidar com recursos naturais**. São Leopoldo: Oikos, 2008.



UNIVERSIDADE TIRADENTES – UNIT
Av Murilo Dantas, 300 – Farolândia www.unit.br/ead
Aracaju - Sergipe