

PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO DE DESIGN DE GAMES

CENTRO UNIVERSITÁRIO DOS GUARARAPES

Jaboatão dos Guararapes/PE

1. HISTÓRICO DA INSTITUIÇÃO

O Centro Universitário dos Guararapes – UNIFG (1805), com sede na cidade de Jaboatão dos Guararapes, obteve autorização para o início de suas atividades como Faculdade dos Guararapes, credenciada pela Portaria MEC nº 1.738, de 08/08/2001, publicada no Diário Oficial da União – DOU nº 152-E, seção 1, pág. 219 de 09/08/2001, objetivando desenvolver a formação de profissionais por meio de cursos e atividades acadêmicas diversificadas, contribuindo para o processo de desenvolvimento sustentável de Jaboatão dos Guararapes e do Estado de Pernambuco. Sua oferta acadêmica teve início em 2002, com os cursos de graduação nas áreas de Negócios, Direito e Tecnologia da Informação.

Em 2007, passou a integrar a *Laureate International Universities*, uma rede internacional líder no Ensino Superior, adquirindo assim um diferencial que possibilitava aos alunos a oportunidade de usufruir de um ensino de qualidade internacional e uma oportunidade para redimensionar e fortalecer sua missão institucional, por acreditar que quando os alunos são bem-sucedidos, toda sociedade também se beneficia. Neste mesmo ano, a Instituição iniciou a oferta de pós-graduação lato sensu com os cursos de Enfermagem do Trabalho, Auditoria em Sistemas de Saúde, Microbiologia Médica, Administração de Organização de Saúde Hospitalar e de Saúde Pública.

Em 2008, com a publicação de Portarias de Autorização de novos cursos, a IES inicia a oferta dos Cursos Superiores de Tecnologia, sendo esta uma nova área com demanda crescente em todo o país e especialmente em Pernambuco, que buscava, já na época, a celeridade na capacitação de mão de obra, pela sua explosão de desenvolvimento. Os Cursos Superiores de Tecnologia em Marketing, Gestão da Produção Industrial, Redes de Computadores e Gestão da Tecnologia da Informação foram os primeiros a serem ofertados nessa categoria.

O início da oferta acadêmica na área da saúde também foi proporcionado por essa profusão de desenvolvimento, tendo sido autorizadas, portanto, as graduações em Fisioterapia, Nutrição e Educação Física. Já no ano de 2009, iniciáramos a oferta de Psicologia e, posteriormente, em 2010, do Curso de Enfermagem. Atualmente, além

dos cursos já citados, a Instituição oferece também, o Bacharelado em Ciências Biológicas, CST em Estética e Cosmética, Biomedicina e Serviço Social.

O início da oferta da Licenciatura em Pedagogia aconteceu em 2009 e trouxe como contribuição para Jaboatão dos Guararapes, o incentivo à formação de professores com um projeto pedagógico coerente com as realidades do estado e coerente com o contexto educacional do Município.

Em 2010 passou pelo processo de credenciamento, oficializado pela Portaria MEC nº 1.260, de 16/09/2011, publicada no DOU nº 180, de 19/09/2011, seção 1, pág. 15 - 16.

No ano de 2016 a UNIFG foi credenciada para a oferta de Educação a Distância por meio da Portaria nº 661, de 18 de julho de 2016, DOU nº 137, seção 1, pág. 16, de 19 de julho de 2016. No mesmo ano a IES foi credenciada para a modalidade presencial, o que resultou em sua transformação em Centro Universitário pela Portaria nº 1.342, de 30/11/2016, DOU nº 230, de 01/12/2016, Seção 1, p. 44. A Faculdade dos Guararapes se transformou em Centro Universitário Uniguarares, iniciando uma nova etapa em sua trajetória de sucesso.

No ano seguinte, a instituição solicitou a alteração de denominação do Centro Universitário Uniguarares para Centro Universitário dos Guararapes - UNIFG, o que foi aprovado e oficializado, na forma de aditamento ao ato de credenciamento, por meio da Portaria Nº 402, de 05/05/2017, DOU nº 86, de 08/05/2017, Seção 1, p. 33. Neste período a IES ampliou a oferta de cursos tanto na modalidade presencial quanto a distância, aumentou a quantidade de alunos matriculados, redimensionou o espaço físico, otimizou o uso de laboratórios, materiais e equipamentos, expandiu suas unidades educacionais, resultando numa melhoria na qualidade dos serviços prestados. Essa evolução é reflexo de estratégias implementadas progressivamente, pela administração superior e pela mantenedora, tendo como fio condutor o PDI e resultados da avaliação institucional.

Em 2018, o UNIFG iniciou o processo de Unificação de Mantidas com a Faculdade dos Guararapes (14002), também mantida pela SOCEC – Sociedade Capibaribe de Educação e Cultura Ltda, assim sendo, tal ação foi concretizada por meio da Portaria nº 68, de 06/03/2020, publicada no DOU nº 50 de 13/03/2020, Seção 1, pág. 29,

quando o UNIFG incorporou a FG - Faculdade dos Guararapes, assumindo responsabilidade integral pelos cursos em funcionamento na instituição incorporada, que no mesmo ato foi transformada em campus fora de sede do Centro Universitário, denominado Campus Boa Vista, sediado em Recife, capital de Pernambuco.

No segundo semestre de 2021, o Centro Universitário dos Guararapes - UNIFG passou a integrar a Ânima Educação, uma das maiores organizações educacionais privadas de ensino superior do país, com cerca de 330 mil estudantes e 18 mil educadores e educadoras (entre docentes e colaboradores e colaboradoras), e adotou como inspiração o tripé “prática, próxima e plural”. Isso por conta da aplicabilidade da prática às aulas e projetos, proximidade com o aluno e respeito e valorização das diferenças. O UNIFG disponibiliza infraestrutura moderna e laboratórios, além de equipe de profissionais habilitados. Oferece cursos de graduação, pós-graduação e técnicos.

Nesse contexto histórico é possível constatar uma construção que busca conciliar renovação e tradição - uma o motor da mudança, a outra o nexo de continuidade. Um cenário desafiador - político, social e economicamente - requer uma postura forte e clara da direção a ser seguida, que precisa ser incorporada tanto pela administração geral quanto pelos diversos setores acadêmicos, buscando uma conciliação entre as novas proposições que se quer implementar e as proposições tradicionais que se quer preservar. Frente a novas demandas e contextos, as atuais estruturas precisam responder adequadamente. O tempo é de vislumbrar oportunidades e alavancar mudanças, de modo que as transformações enriqueçam a cultura, a partir de uma visão compartilhada, gerando uma percepção positiva de presente e futuro. A base para uma atuação bem-sucedida é a capacidade de mudar garantindo a qualidade e a sustentabilidade institucional e, assim, permitindo a continuidade e ampliação de uma construção histórica de contribuições do Centro Universitário dos Guararapes em sua região de abrangência.

2. IDENTIFICAÇÃO DO CURSO

Curso: Design de Games
Grau: Bacharelado
Modalidade: Educação a Distância
Duração do curso: 08 semestres
Prazo máximo para integralização do currículo: 13 semestres
Carga horária: 3.070 hora-relógio

3. PERFIL DO CURSO

3.1. JUSTIFICATIVA DE OFERTA DO CURSO

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- interdisciplinaridade, impulsionada pela integração existente entre o curso de graduação em Design de Games e os demais cursos da Instituição, que

possibilita a complementação da formação acadêmica pretendida, no cenário empresarial e internacional;

- fomento à pesquisa, produção científica e sua divulgação;
- responsabilidade conjunta dos docentes e discentes para alcançar os objetivos traçados, buscando a aquisição de habilidades e competências;
- formação técnica abrangente, com especial atenção para desenvolvimento em ambiente web e dispositivos móveis;
- utilização de currículo adaptável e flexível, de acordo com as últimas tendências tecnológicas e requisitos do mercado.

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

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

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

4. FORMAS DE ACESSO

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

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

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

4.1. OBTENÇÃO DE NOVO TÍTULO

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

4.2. MATRÍCULA POR TRANSFERÊNCIA

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei n. 9394/96), no artigo 49, prevê as transferências de estudantes regulares, de uma para outra instituição de ensino, para cursos afins, na hipótese de existência de vagas e mediante processo seletivo. De acordo com as normas internas, a Instituição, no limite das vagas existentes e mediante processo seletivo, pode aceitar transferência de estudantes, para prosseguimento dos estudos no mesmo curso ou em curso afim, ou seja, da mesma área do conhecimento, proveniente de cursos autorizados ou reconhecidos, mantidos por instituições de ensino superior, nacionais ou estrangeiras, com as necessárias adaptações curriculares, em cada caso.

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

5. OBJETIVOS DO CURSO

5.1. OBJETIVO GERAL

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

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

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

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

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

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

5.2. OBJETIVO ESPECÍFICO

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

Competências dos Eixos Formativos de Área, Profissional e Específico:

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

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

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

6. PERFIL DO EGRESSO

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

Uma competência caracteriza-se por selecionar, organizar e mobilizar, na ação, diferentes recursos (como conhecimentos, saberes, processos cognitivos, afetos, habilidades, posturas) para o enfrentamento de uma situação-problema específica. Uma competência se desenvolverá na possibilidade de ampliação, integração e complementação desses recursos, considerando sua transversalidade em diferentes situações (BRASIL Inep, 2019, p. 33).

15

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

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

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

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

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

7. METODOLOGIAS DO ENSINO/APRENDIZAGEM

A UNIFG-PE busca desenvolver os talentos e competências de seus estudantes para que se tornem profissionais éticos, críticos, empreendedores e comprometidos com o desenvolvimento social e ambiental. A aprendizagem é entendida como um processo ativo. Nesse sentido, o papel do educador se transforma e os currículos precisam incorporar a aprendizagem ativa e engajar os estudantes no processo de aprendizagem.

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

No contexto da matriz curricular, estão também previstos projetos ou trabalhos que potencializam a integração entre os saberes construídos e a realidade, fortalecendo a concepção de conhecimento como rede de significações e possibilitando, assim, uma visão global e sistêmica do conhecimento, em que se considera contexto histórico-social numa perspectiva relacional e de interdependência com o universo acadêmico e o mundo do trabalho. As experiências de aprendizagem dos estudantes possibilitam o alinhamento entre seus desejos, interesses e objetivos profissionais às demandas sociais, da comunidade local ratificando a função social da IES e a significatividade da aprendizagem.

Os procedimentos metodológicos adotados colocam ênfase nas metodologias ativas de aprendizagem¹, comumente empregadas com o intuito de favorecer a autonomia e despertar o interesse do estudante, estimulando sua participação nas atividades em grupo ou individuais. As metodologias ativas consideram o estudante como sujeito social, não sendo possível o trabalho sem a análise das questões históricas, sociais e culturais de sua formação. Nesse contexto, em uma abordagem interacionista, o

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

estudante não é visto como um ser passivo, que apenas recebe informações e conhecimentos, mas sim como um ser ativo, que faz uso de objetos e gera suas significações para conhecer, analisar, aprender e, por fim, desenvolver-se. Aqui, o estudante é o autor de sua aprendizagem.

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

As metodologias ativas contribuem para o desenvolvimento, de fato, das competências necessárias ao egresso que se espera formar, considerando atividades pedagógicas que estimulem o pensamento crítico-reflexivo, o autoconhecimento e a autoaprendizagem. Para isso, estão no escopo o uso de diversas metodologias ativas, como a sala de aula invertida (*flipped classroom*), a instrução por pares (*peer instruction*), o PBL (*project based learning* e *problem based learning*), o *storytelling*, dentre outras de acordo com as especificidades do curso e das Unidades Curriculares, havendo inclusive capacitações e programas de treinamento para os educadores. Existe um programa de formação de docentes direcionado para a hibridez, uso de tecnologias no ensino e aplicação das metodologias ativas de ensino e aprendizagem no ambiente digital.

Para que as metodologias ativas aconteçam não nos limitamos a todo aparato oferecido pela infraestrutura. No contexto da proposta pedagógica do curso, subsidiada pelo Ensino para a Compreensão (EpC), o conceito de compreensão está vinculado ao desempenho. Ter desempenho é mais do que "saber" é "pensar a partir do que se sabe".

Dessa forma a organização do trabalho pedagógico é orientada para uma constante atividade cognitiva dos estudantes, para a interação, debate e construção colaborativa dos conhecimentos. Elementos essenciais que embasam as metodologias ativas.

Neste contexto, as ferramentas tecnológicas e o aparato da infraestrutura cumprem papel de apoio e de cenário para o desenvolvimento e construção dos desempenhos a partir de metodologias ativas.

Observe-se que as metodologias ativas promovem a conexão com o sentido do que se constrói como conhecimento, ou seja, não se trata de atividades realizada com um fim em si mesmo.

Em síntese, as metodologias ativas conectam as experiências de aprendizagem à realidade dos estudantes e dos problemas do mundo real. Elas colocam o estudante no centro do processo ensino-aprendizagem, instigando sua autonomia na busca do conhecimento, estimulando sua capacidade crítica e reflexiva em torno do que está aprendendo e promovendo situações em que ele possa vivenciar e colocar em prática suas aprendizagens.

Elas promovem a aprendizagem ativa, possibilitando que os estudantes mobilizem os seus conhecimentos nas mais diversas situações, com flexibilidade e capacidade de resolução de problemas. O professor é um parceiro ativo neste processo, criando experiências de aprendizagem em que os estudantes possam vivenciar a colaboração, o compartilhamento de ideias e a pesquisa ativa.

Os estudantes são instigados a refletir e a se posicionar de forma crítica sobre problemas reais relacionados à futura profissão, a tomar decisões individuais e em grupo, propor soluções e avaliar resultados.

A **acessibilidade metodológica do currículo** concretiza-se nessa diversificação de métodos, adotados em razão da necessidade de atendimento especial. Em relação à acessibilidade plena, diversas ações são realizadas pelo Núcleo de Apoio Psicopedagógico e Inclusão (NAPI).

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

O ensino digital é uma abordagem metodológica, na qual estudantes e educadores desenvolvem suas interações no ambiente digital, buscando o alinhamento das

formas de interação com os objetivos educacionais. Essa modalidade permite maior flexibilidade, maior acessibilidade e interatividade na disponibilização de material didático. Com a constante evolução das tecnologias, as atividades digitais envolvem tanto momentos para autoaprendizagem quanto momentos síncronos, ao vivo, onde educador e estudante podem interagir em tempo real. Estes momentos síncronos são gravados para que o estudante se aproprie das discussões quantas vezes quiser e quando lhe for mais apropriado, além de utilizarem recursos tecnológicos que dão dinamismo aos encontros e atividades.

A partir de uma proposta pedagógica contemporânea, com uso de tecnologia em um cenário digital de aprendizagem, o curso propõe uma formação personalizada dos estudantes para o desenvolvimento de competências, conhecimentos, habilidades e atitudes de forma integrada, relacionando todo o processo de ensino-aprendizagem a uma conexão forte com o mundo do trabalho.

A convicção da necessária reconexão entre os mundos educacional e do trabalho levou à inserção de ferramentas tecnológicas no processo de aprendizagem. Para isso, a Instituição e o curso utilizam a tecnologia, desde sua concepção, como ferramenta de aprimoramento da experiência de aprendizagem e aproximação do educador ao estudante. **Temos nas tecnologias digitais de comunicação e informação um recurso para o aprimoramento da experiência de aprendizagem e de apoio à materialização dos princípios do currículo.**

Os recursos digitais são atrativos e servem como instrumentos de envolvimento e desenvolvimento dos estudantes. Eles são cuidadosamente escolhidos tanto no momento de realização do encontro síncrono com o docente como na elaboração do material didático digital pelo Professor Curador. O ponto de partida para a tomada de decisão, em relação aos recursos digitais a ser utilizados, parte do Plano de Ensino da UCD, visando o atendimento de suas metas de compreensão. Nas Unidades Curriculares Digitais que demandam a mobilização de competências mais práticas, a instituição disponibiliza laboratórios virtuais de aprendizagem como um elemento imersivo no processo de ensino-aprendizagem.

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

De acordo com Moran (2015), há três dimensões importantes do currículo para a inovação na educação híbrida: ênfase no projeto de vida dos estudantes; ênfase em valores e competências amplas; integração de tempos, espaços, metodologias, tecnologias em equilíbrio com aprendizagens individuais e grupais (MORAN, 2015, p.29).

Nos currículos integrados às Unidades Curriculares Digitais, provocam um movimento de cooperação profissional e de integração de pessoas e saberes, que refletem nas diferentes comunidades de aprendizagem, frequentadas pelos estudantes durante o seu percurso formativo, aproximando a experiência acadêmica da realidade social e profissional.

A personalização traduz a hibridez no currículo e revela o modo como entendemos a educação e o seu papel diante das mudanças sociais impactadas pelos avanços tecnológicos. A personalização é uma forma de acolher as individualidades dos estudantes, suas preferências, ritmos e formas de aprender, assim como apoiá-los em suas dificuldades.

Aprender e ensinar em currículos integrados tendo a personalização como premissa da educação é um desafio permanente, que exige dos educadores e gestores, disposição para compartilhar saberes, dúvidas e perspectivas, assim como para planejar em conjunto.

8. ESTRUTURA CURRICULAR

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

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

Figura 1 – Comunidades de aprendizagem e diversidade de ambientes



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

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

8.1. MATRIZ CURRICULAR

Curso: Bacharelado em Design De Games - DL					
Carga Horária Total: 3070 horas					
Tempo de Integralização (em semestres)		Mínimo:	8	Máximo:	13
Tipo	Denominação	CH Digital	Busca Ativa	Total CH	
Unidade Curricular	Metodologia de projeto	120	40	160	h
Unidade Curricular	Expressão visual	120	40	160	h
Vida & Carreira	Vida & Carreira	40	20	60	h
Tipo	Denominação	CH Digital	Busca Ativa	Total CH	
Unidade Curricular	Estudos críticos: história, arte e cultura	120	40	160	h
Unidade Curricular	Programação de soluções computacionais	120	40	160	h
Tipo	Denominação	CH Digital	Busca Ativa	Total CH	
Unidade Curricular	Projeto e desenvolvimento de jogos	120	40	160	h
Unidade Curricular	Modelagem 3D, texturização e arte técnica	120	40	160	h
Tipo	Denominação	CH Digital	Busca Ativa	Total CH	
Unidade Curricular	Criação em audiovisual	120	40	160	h
Unidade Curricular	Game e level design	120	40	160	h
Tipo	Denominação	CH Digital	Busca Ativa	Total CH	
Unidade Curricular	Animação	120	40	160	h
Unidade Curricular	Sistemas de representação e interfaces	120	40	160	h
Tipo	Denominação	CH Digital	Busca Ativa	Total CH	
Unidade Curricular	Usabilidade, desenvolvimento web, mobile e jogos	120	40	160	h
Unidade Curricular	Programação de jogos multiplataforma e engines	120	40	160	h
Tipo	Denominação	CH Digital	Busca Ativa	Total CH	
Unidade Curricular	Game studies	120	40	160	h
Unidade Curricular	Mercado audiovisual	120	40	160	h
Tipo	Denominação	CH Digital	Busca Ativa	Total CH	
Unidade Curricular	Core curriculum	120	40	160	h
Unidade Curricular	Projeto de graduação	120	40	160	h
RESUMO DOS COMPONENTES CURRICULARES				Total CH	
UNIDADES CURRICULARES				2.560	h
VIDA & CARREIRA				60	h
EXTENSÃO				310	h
ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE GRADUAÇÃO				40	h
ESTÁGIO CURRICULAR				100	h
CH TOTAL				3.070	h

De acordo com o Decreto nº 9.057 de 25 de maio de 2017 nos cursos de graduação EAD da instituição, além das possibilidades de interação síncronas e assíncronas entre os atores pedagógicos, há atividades presenciais que podem acontecer no território do estudante, na IES, nos polos de educação a distância ou em ambiente profissional.

Dentre os componentes curriculares com desdobramento presencial, destaca-se o estágio curricular supervisionado, cuja execução obedece a Diretriz Curricular Nacional (DCN) do curso, promove a relação teoria e prática e contempla a articulação entre o currículo e aspectos práticos da profissão. O estudante é assistido, de forma síncrona e assíncrona, durante todo o semestre, por um professor e um tutor que trabalham em parceria na condução deste componente curricular. Cabe ao professor orientar sobre os aspectos pedagógicos e da profissão e ao tutor apoiar o estudante nos elementos com enfoque mais administrativos do estágio. Também é atribuição do professor, acompanhar o estudante durante o período de execução do estágio obrigatório no campo de prática. Professores e tutores se comunicam, organizam e se conectam via AVA. Adicionalmente, utilizam um chat específico no Microsoft Teams, onde se comunicam entre eles, assim como com a respectiva área do conhecimento, gestores acadêmicos dos cursos EAD e time responsável pelos estágios. Há ainda materiais assíncronos de apoio ao estudante tais como FAQ, Manual e Regulamento de Estágio.

8.2. BUSCA ATIVA

A prática pedagógica denominada “**busca ativa**” consiste em uma metodologia ativa de ensino-aprendizagem na qual se busca o desenvolvimento de competências, conhecimentos, habilidades e atitudes por meio de ações dos estudantes, **orientadas e supervisionadas pelos educadores das respectivas Unidades Curriculares Digitais**, com a finalidade de ampliar e problematizar a abordagem dos temas ministrados nos diversos ambientes de aprendizagem, trazendo à discussão novos elementos, promovendo uma reflexão crítica, ética e responsável sobre o tema e sobre o seu impacto na realidade de cada estudante e as possíveis respostas aos problemas da atualidade.

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

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

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

Cabe aos professores de cada Unidade Curricular Digital propor as atividades acadêmicas relacionadas à busca ativa, informando as diferentes possibilidades aos estudantes com vistas a autonomia intelectual dos mesmos.

Os projetos dos cursos fomentam a pesquisa como metodologia de ensino-aprendizagem, por meio da **Busca Ativa** que engaja os estudantes na construção de suas aprendizagens, pelo trabalho de curadoria educacional, **orientada por projetos** cujos princípios norteadores são a pesquisa e a investigação ativa, além de fomentar a utilização dos recursos da plataforma Ulife (o ambiente virtual de aprendizagem da IES) em todas as suas funcionalidades.

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

8.3. ESTÁGIO SUPERVISIONADO

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

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

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

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

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

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

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

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

O acompanhamento às unidades concedentes será organizado pelo responsável pelos estágios da IES. A unidade concedente será responsável em indicar um supervisor de estágio, sendo ele um funcionário de seu quadro de pessoal, com formação ou experiência profissional na área de conhecimento desenvolvida no curso do estagiário. O estudante deverá realizar a apresentação periódica de relatório de atividades, em prazo não superior a seis meses. O relatório deverá ser entregue na instituição de ensino ao responsável pelo estágio, assinado pelo supervisor da unidade concedente e pelo estudante.

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

8.4. TRABALHO DE CONCLUSÃO DO CURSO

O curso de Design de Games não contempla Trabalho de Conclusão de Curso, pois este componente não é exigido pelas Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso.

8.5. ATIVIDADES COMPLEMENTARES DA GRADUAÇÃO (ACGS)

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

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

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

8.6. EMENTÁRIO

BIBLIOGRAFIA - CORE CURRICULUM	
ÉTICA E LÓGICA	
Tipos e possibilidades do conhecimento. Produção de respostas a partir das dúvidas - do mito ao logos. Conhecimento e Ética. Noções de lógica matemática. Uso do raciocínio matemático na organização social. Quantificadores e conectivos. Implicações, negações e equivalências. Tabelas tautológicas. Modelos éticos e lógicos em uma perspectiva histórica. Contribuição da lógica para o debate ético e para a análise de problemas. Solução de problemas contemporâneos em situações complexas e em momentos de crise.	
CULTURA E ARTES	
Conceitos de cultura e arte. Inter-relações entre sociedade, cultura e arte. Identidades culturais. Cultura e relações interpessoais. Cultura e arte sob a perspectiva da ideologia. Cultura, arte, política e direitos humanos. Cidadania cultural. Paradigma da diversidade cultural. Inclusão pela cultura e para a cultura. Cultura e arte no tempo histórico. Cultura e território. Dimensões sustentáveis da cultura. Culturas brasileiras. Cultura e arte sob a perspectiva das relações étnico-raciais. Expressões e manifestações culturais e artísticas. Indústria cultural. Ética e estética. Relações entre gosto e saber. Feio versus bonito. Beleza. Radicalidade e transgressão. As linguagens da arte na realização cotidiana. O ser artístico e o ser artista. Criação, produção, circulação e fruição das artes. Arte e sustentabilidade. Inclusão pela arte. Cultura, arte e pensamento complexo. Cultura e arte na construção do ethos profissional. Vivências culturais. Vivências artísticas.	
MEIO AMBIENTE, SUSTENTABILIDADE E ANÁLISE SOCIAL	
Construção de uma visão macro de questões sociais, políticas, econômicas, culturais, e sua relação com o desenvolvimento humano e o equilíbrio ambiental. Tecnologia, inovação, educação ambiental, ética socioambiental, novas formas de consolidação dos direitos humanos, diversidade étnico racial, questões de gênero, processos de exclusão e inclusão social, pactos para o desenvolvimento sustentável. Criação de uma nova perspectiva destas relações e para a adoção de novas posturas individuais e coletivas voltadas à construção de uma sociedade mais justa e sustentável.	
INGLÊS INSTRUMENTAL E PENSAMENTO DIGITAL	
Vivemos diversas revoluções simultâneas: Cognitiva, Científica, Industrial e Tecnológica. Nesse cenário, a língua inglesa se mostra como uma importante ferramenta de apoio e meio de acesso a esses múltiplos saberes que envolvem o pensamento digital. O Core Curriculum de Inglês Instrumental e Pensamento Digital abordará estratégias e técnicas de leitura e interpretação de textos em inglês para analisar e discutir sistemas digitais de informação e comunicação. Serão abordados temas como: Inteligência Artificial, Pensamento digital e Análise de Dados. Sociedade digital. A revolução tecnológica. Indústria 4.0. Internet das Coisas, com vistas ao desenvolvimento das habilidades de leitura na língua inglesa.	
PORTUGUÊS E LIBRAS	
Língua Portuguesa e Língua Brasileira de Sinais: fundamentos, metodologias e tecnologias para comunicação. Diversidade dos gêneros textuais e literários. Concepções e estratégias de leitura e escrita. História dos direitos humanos; cidadania e democracia. Inclusão social e escolar; multiculturalismo,	

multiculturalidade, diversidades: étnico-racial, sexualidade e gênero. Políticas públicas de inclusão e suas bases legais específicas: PNE e BNCC. A argumentação nos textos orais e escritos. Libras como facilitador da inclusão. Libras: módulo básico, particularidades e práticas.

SAÚDE INTEGRAL E AMPLIAÇÃO DA CONSCIÊNCIA

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

NOVA ECONOMIA E ESPAÇO URBANO

Estudo das relações entre dinâmicas de poder e ocupação do território no mundo globalizado. Cidades globais como polos de poder econômico e político. A distinção entre fronteiras políticas e fluxos econômicos como desafios para a política internacional. Fundamento da economia urbana e regional. Externalidades e economias de aglomeração. Migrações de corpos e cérebros. City branding. O que é marca-lugar? Condições para a diversidade urbana. Economia 4.0, realidade digital e o mundo do trabalho. Políticas públicas para criação de novos negócios, profissões, e espaço para o surgimento de PMEs, em decorrência da informatização dos produtos e serviços. Fundamentos da economia urbana e regional. Direito à cidade, gentrificação e liberdade urbana.

BIBLIOGRAFIA – BACHARELADO EM DESIGN DE GAMES

Animação

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

Bibliografia Básica

ALVES, Marcia Nogueira; ANTONIUTTI, Cleide Luciane; FONTOURA, Mara. **Mídia e produção audiovisual: uma introdução**. Curitiba: Intersaberes, 2012. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/6017>.

BARBOSA JUNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**: técnica e estética através da história. 3. ed. São Paulo: Senac, 2017. *E-book*. Disponível em: <https://www.bibliotecadigitalsenac.com.br/?from=busca%3FcontentInfo%3D977%26term%3Danima%2525C3%2525A7%2525C3%2525A3o&page=2§ion=0#/legacy/977>

WILLIAMS, Richard. **Manual de Animação**: manual de métodos, princípios e formulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet. São Paulo: SENAC, 2017. Disponível em: <https://www.bibliotecadigitalsenac.com.br/?page=0§ion=0#/legacy/9788539614745>

Bibliografia Complementar

GRAÇA, Marina Estela. **Entre o olhar e o gesto**. São Paulo: Senac, 2017. *E-book*. Disponível em: <https://www.bibliotecadigitalsenac.com.br/?from=busca%3FcontentInfo%3D796%26term%3Danima%2525C3%2525A7%2525C3%2525A3o&page=2§ion=0#/legacy/796>

CHONG, Andrew. **Animação digital**. Porto Alegre: Bookman, 2011. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788577809073/cfi/2!/4/2@100:0.00>

WELLS, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Les. **Desenho para animação**. Porto Alegre: Bookman, 2012. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788540701533>

PURVES, Barry. **Stop-motion**: s. m. técnica cinematográfica em que a câmera é parada e iniciada repetidamente. Porto Alegre: Bookman, 2017. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788577809066>

PERUYERA, Matias. **Laboratório de arte visuais**: audiovisual e animação. Curitiba: Intersaberes, 2020. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/177845/pdf/0>

Criação em audiovisual

Pesquisa de processos e produtos audiovisuais. Projeto de linguagem audiovisual. Produção Executiva (custos, tempo, pessoas e orçamentos). Estrutura, funções e etapas do processo produtivo audiovisual. Criatividade visual e sonora. Linguagem audiovisual: gêneros e formatos audiovisuais. O roteiro, suas aplicações e tipologias. Criação narrativa em audiovisual. Produção de narrativas audiovisuais multimidiáticas a partir do estudo de seus elementos (cenário, personagens, ações) e suas aplicações na comunicação. As etapas de roteirização: insights, ideia, storyline, sinopse, argumento, pré-roteiro/escaleta, roteiro literário e técnico. Decupagem de roteiro. Processos de pré-produção. Planimetria: storyboard. Captação de som e de imagens. Decupagem do material bruto: seleção, organização e sincronização. Tipos de Montagem: corte, tempo e ritmo. Linguagem sonora: o som e o sentido, a dimensão sonora, narrativas sonoras e o som como elemento constitutivo da mensagem. Desenho de som e trilha sonora: princípios de diálogos, folley e efeitos. Sistemas de gravação, reprodução e sincronia de áudio. Técnicas de edição de som e mixagem. Decupagem sonora: criação, roteirização, boletim de som, produção, locução, gravação, mixagem e edição de projetos sonoros. Produção de áudio para rádio, televisão, cinema e Internet. Sistema de classificação indicativa. Plano de distribuição e veiculação de projetos audiovisuais.

Pós-produção para o audiovisual. Teste de audiência. Recursos e técnicas para tratamento fílmico. Finalização de material. Preservação e memória audiovisual.

Bibliografia Básica

ALVES, Marcia Nogueira; ANTONIUTTI, Cleide Luciane; FONTOURA, Mara. **Mídia e produção audiovisual**: uma introdução. Curitiba: Intersaberes, 2012. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/6017>.

MOURA, Edgar Peixoto de. **50 anos**: luz, câmera, ação. 5.ed. São Paulo: Ed. Senac, 2017. E-book. Disponível em: <https://www.bibliotecadigitalsenac.com.br/?from=busca%3FcontentInfo%3D1097%26term%3DCinema&page=2§ion=0#/legacy/1097>.

JESUS, Adriano Miranda Vasconcellos de; CÉ, Otavia Alves. **Produção audiovisual**. Porto Alegre : SAGAH, 2019. 9788595029996. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788595029996>.

Bibliografia Complementar

CABRERA, Júlio; TIBURI, Márcia. **Diálogo / Cinema**. São Paulo: Editora SENAC, 2017. E-book. Disponível em: <https://www.bibliotecadigitalsenac.com.br/?from=busca%3FcontentInfo%3D388%26term%3Dcinema#/legacy/epub/388>

CAMPOS, Flávio de. Roteiro de cinema e televisão: a arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória. São Paulo: Zahar, 2007. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788537815946>

MOLETTA, Alex. **Você na tela**: criação audiovisual para a internet. São Paulo: Summus, 2019. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/177960>.

ANDREW, Dudley. As principais teorias do cinema: uma introdução. São Paulo: Zahar, 1989. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788537814819/>

HAGEMEYER, Rafael Rosa. **História & audiovisual**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2012. 9788565381352. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/192531/epub/0>

Estudos críticos: história, arte e cultura

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

Bibliografia Básica

DOTTORI, Maurício; DALDEGAN, Valentina. **Elementos de história das artes**. São Paulo: Editora Pearson, 2016. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/37464>

BUENO, Maria Lúcia; CAMARGO, Luiz Octávio de Lima (orgs.). Cultura e consumo: estilos de vida na contemporaneidade. São Paulo: Editora SENAC, 2019. E-book. Disponível em : https://www.bibliotecadigitalsenac.com.br/?from=busca%3FcontentInfo%3D1264%26term%3D%252520Cultura%252520e%252520consumo#/legacy/epub/1264
PORTO, Humberta Gomes Machado. Estética e história da arte. São Paulo: Editora Pearson, 2016. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/129402
Bibliografia Complementar
PEREIRA, José Ramón Alonso. Introdução à história da arquitetura: das origens ao Século XXI. Porto Alegre: Bookman, 2010. E-book. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788577806645
BARRET, Terry. A crítica de arte: como entender o contemporâneo. 3. ed. Porto Alegre: AMGH, 2014. E-book. Disponível em : https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788580553826
CORTESE, Tatiana Tucunduva. KNISS, Cláudia Terezinha; MACCARI, Emerson Antônio. Cidades inteligentes e sustentáveis. São Paulo: Manole, 2017. E-book. Disponível em : https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788520455760
DEMO, Pedro. Introdução à sociologia: complexidade, interdisciplinaridade e desigualdade social. Rio de Janeiro, Grupo GEN, Editora Atlas, 2013. E-book. Disponível em : https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522466047
PAULA FILHO, Wilson de Pádua. Multimídia: conceitos e aplicações. 2. ed. Rio de Janeiro: Grupo GEN, 2011. E-book. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/978-85-216-1993-2
Expressão Visual
Capacidade criativa e expressiva em meios bidimensionais e tridimensionais. Linguagens e técnicas de construção imagética em meios manuais/digitais. Projetos expressivos bidimensionais e/ou tridimensionais. Aspectos técnicos das linguagens artísticas. Imagem. Campo visual. Estrutura Visual. Abordagem gestáltica. Alfabetismo visual. Sintaxe visual e seus elementos. Contrastes, cores, meios (desenho, pintura, fotografia, colagem, técnicas digitais, hibridismo, instalação, site-specific e performance) e técnicas (esboço, volumetria, proporção, ocupação do plano, equilíbrio, textura) de temas (retrato, natureza-morta, paisagem e espaço tridimensional e arquitetônico). Corpo Humano (estudo da imagem, proporções e linguagem corporal). Espaço Tridimensional, modelos e maquetes.
Bibliografia Básica
CURTIS, Brian. Desenho de observação. 2. ed. Porto Alegre: AMGH, 2015. E-book. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788580554472.
VAZ, Adriana. Fundamentos da linguagem visual. Curitiba: Intersaberes, 2016. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Loader/39230/pdf
MARTÍN, Gabriel. Fundamentos do desenho artístico: aula de desenho. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2014.
Bibliografia Complementar
PIETROFORTE, Antônio Vicente. Semiótica visual: os percursos do olhar. São Paulo: Contexto, 2004. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/1591/pdf/0

FARINA, Modesto. Psicodinâmica das cores em comunicação . 6. ed. São Paulo: Blucher, 2011. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/181724/pdf/0
WAGNER, Juliana; ALLEGRETTI, Carla Andrea Lopes; LEMOS, Diana Scabelo da Costa Pereira da Silva. Desenho artístico . Porto Alegre: SAGAH, 2017. E-book. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788595022423
KELBY, Scott. Fotografia digital na prática . São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2011. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/1801
ABRANTES, José; FILGUEIRAS FILHO, Carleones Amarante. Desenho técnico básico: teoria e prática . Rio de Janeiro: LTC, 2018. E-book. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788521635741
Game e level design
Fundamentos do game design, identificando o gameplay e demais elementos que compõem um jogo. Apresenta as etapas de projeto de um jogo, como ideação, prototipação, playtest. Estuda o ritmo (pacing) e narrativa, além de formas de motivação e engajamento do jogador. Demonstra os princípios do level design, incluindo como conduzir e orientar o jogador pelo cenário, além do planejamento e implementação de uma fase. Apresenta formas de documentação das decisões de projeto.
Bibliografia Básica
ROGERS, Scott. Level up: um guia para o design de grandes jogos . São Paulo: Blucher, 2013. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788521207016/pages/recent
ARRIVABENE, Rafael Mariano Caetano. Introdução didática ao game design . Porto Alegre: SAGAH, 2020. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786581492090
SCHUYTEMA, Paul. Design de games: uma abordagem prática . São Paulo: Cengage Learning, 2008. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522127269
Bibliografia Complementar
MASTROCOLA, Vicente Martin. Game design: modelos de negócio e processos criativos: um trajeto do protótipo ao jogo produzido . São Paulo: Cengage Learning, 2015. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522122714
SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do Jogo: Vol.1 . São Paulo: Blucher, 2012. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788521206538
ROMÃO, Mariluce Ferreira; BRITO, Bonine John Giglio. Dimensões do jogo . Porto Alegre: SAGAH, 2019. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788595027220
FLANAGAN, Mary; NISSENBAUM, Helen. Values at play: valores em jogos digitais . São Paulo: Editora Blucher, 2018. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788521210832
SILVA, Gabriel, F. et al. Game Design . Porto Alegre: SAGAH, 2021. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786556901299
Game studies

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

Bibliografia Básica

BÊRNI, Duilio de, Avila; FERNANDEZ, Brena Paula Magno. **Teoria dos Jogos**: crenças, desejos e escolhas. São Paulo: Saraiva, 2014. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788502220577>

SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabrício (orgs.). **Gamificação em debate**. São Paulo: Blucher, 2017. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788521213161>

BARBOSA, Ruy, M. Grupo de estudo e pesquisa em jogos: aprendo com jogos: conexões e educação matemática -v.5. São Paulo: SAGAHutêntica, 2014. Disponível em <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Loader/192400/epub>

Bibliografia Complementar

LYN, Henderson. **Video games**: a significant cognitive artifact of contemporary youth culture. DIGRA '05 – Proceedings of the 2005 DIGRA International Conference: Changing views: World in Play. Disponível em: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.11341.pdf>

KEN S. MCALLISTER. **Game work**: language, power, and computer game culture. Tuscaloosa, Ala: University Alabama Press, 2004. ISBN 9780817314187.

JÄRNEN, Aki. **Theory as game**: designing the gamegame. DIGRA '05 – Proceedings of the 2005 DIGRA International Conference: Changing views: World in Play. Disponível em: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.43287.pdf>

MARY FLANAGAN; HELEN NISSENBAUM. **Values at Play in Digital Games**. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2016. ISBN 9780262027663.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo**: Vol.1. São Paulo: Blucher, 2012. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788521206538>

Mercado audiovisual

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

Bibliografia Básica

CARVALHO, Fábio Câmara Araújo de. Gestão de projetos . 2.ed. São Paulo: Pearson, 2018. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/169407 .
SANT'ANA, Cláudio A. Arte e cultura. E-book. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536521787/
GREFFE, Xavier. A economia artisticamente criativa . São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2015. E-book. Disponível em: http://d3nv1jy4u7zmsc.cloudfront.net/wp-content/uploads/2016/03/Economia-artisticamente-criativa.pdf
Bibliografia Complementar
KEELING, Ralph; BRANCO, Renato Henrique F. Gestão de Projetos . São Paulo: Saraiva, 2019. 9788553131655. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788553131655/ .
INSTITUTO ALVORADA BRASIL. Projetos culturais : como elaborar, executar e prestar contas. Brasília: Sebrae, 2014. E-book. Disponível em: https://bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/61942d134ba32ed4c25a6439578715ce/\$File/5443.pdf .
CAMARGO, Luiz Octavio de Lima; BUENO, Maria Lucia (orgs.). Cultura e consumo : estilos de vida na contemporaneidade. São Paulo: Senac São Paulo, 2017. E-book. Disponível em: https://www.bibliotecadigitalsenac.com.br/?from=busca%3FcontentInfo%3D876%26term%3DCultura%252520e%252520consumo#/legacy/876
TEIXEIRA, Inês Assunção de Castro; LOPES, José de Sousa Miguel (orgs.). A diversidade cultural vai ao cinema . 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2011. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/192386/epub/0
DENNISON, Stephanie (org.). World cinema : as novas cartografias do cinema mundial. Campinas, SP: Papyrus, 2020. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/183929/pdf/0
Metodologia de projetos
Partido de projeto na economia criativa, criatividade e processo criativo; etapas do processo, métodos, técnicas, ferramentas e documentação de projetos; gestão de projeto; propriedade intelectual, direito autoral e ética profissional; materialidade, prototipação e testagem; ergonomia, acessibilidade, usabilidade e experiência do usuário; sistema de produto-serviço (PSS), ecodesign e conceituação do ciclo de vida dos produtos. Diálogo com diferentes áreas de conhecimento e atividades humanas em situações de projeto; realização de leitura, análise de contexto e de todo o espectro de necessidades, aspirações e expectativas individuais e/ou coletivas quanto ao objeto a ser desenvolvido; diagnóstico, conceito, geração de alternativas, estudo de viabilidade, desenvolvimento, implementação e avaliação de projetos com reflexão crítica, na pesquisa e na prática projetual, sobre conhecimentos teóricos e históricos, considerando o contexto social, cultural, político e econômico; síntese e configuração de projeto com as informações obtidas em análise sistêmica e na atuação multidisciplinar; concepção, análise, representação e expressão do projeto por meio de várias linguagens; identificação e seleção, entre as diferentes metodologias projetuais, da mais adequada para distintas situações e contextos.
Bibliografia Básica
AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Design thinking . Porto Alegre: Bookman, 2015. E-book. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788577808267

MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas . 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008. E-book. Disponível em: https://www.academia.edu/15370184/Bruno_Munari_Das_Coisas_Nascem_Coisas_pdf
AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Fundamentos de design criativo . 2.ed. Porto Alegre: Bookman, 2012. E-book. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788540701281
Bibliografia Complementar
BONSIEPE, Gui. Do material ao digital. São Paulo: Blucher, 2015. E-book. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788521208723/ .
DRESH, Aline; LACERDA, Daniel Pacheco; ANTUNES JUNIOR, José Antônio Valle. Design science research: método de pesquisa par avanço da ciência e tecnologia . Porto Alegre: Bookman, 2015. E-book. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788582605530
HSUAN-AN, Tai. Design: conceitos e métodos . São Paulo: Blucher, 2018. E-book. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788521210115
LAWSON, Bryan. Como arquitetos e designers pensam . São Paulo: Oficina de Textos, 2011. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/41496
STICKDORN, Marc; SCHENEIDER, Jakob (org.). Isto é design thinking de serviços: fundamentos, ferramentas, casos . Porto Alegre: Bookman, 2014. E-book. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788582602188
Modelagem 3D, Texturização e Arte Técnica
Aborda os fundamentos da modelagem 3D, detalhando suas diversas formas e objetivos, incluindo otimização de malha para melhor processamento em jogos. Apresenta técnicas de mapeamento UV, permitindo que uma textura bidimensional seja corretamente aplicada em um objeto 3D. Demonstra os tipos de textura mais utilizados em objetos 3D, com diversos fins. Apresenta ferramentas de texturização. Demonstra diversas possibilidades de atuação do artista técnico, incluindo Rigging.
Bibliografia Básica
ANDALÓ, Flávio. Modelagem e Animação 2D e 3D para Jogos . São Paulo: Érica, 2015. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788536519425
GUTHALS, S. Criando games em 3D: desenhe e programe games em 3D! Rio de Janeiro: Alta Books, 2021. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786555202052
VAN HORN, E. 3D Character Development Workshop: Rigging Fundamentals for Artists and Animators . Dulles, Virginia: Mercury Learning & Information, 2018. Disponível em:
Bibliografia Complementar
SALGADO, Luiz Antonio Zahdi. Arte digital . Curitiba: Intersaberes, 2020. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/178181
RABIN, Steve. Introdução ao desenvolvimento de games: criação e produção audiovisual . São Paulo: Cengage Learning, 2012. v. 3. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522113255

WILLIAMS, Richard. **Manual de Animação**: manual de métodos, princípios e formulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet. São Paulo: SENAC, 2017. Disponível em: <https://www.bibliotecadigitalisenac.com.br/?page=0§ion=0#/legacy/9788539614745>

KATJA KWASTEK. **Aesthetics of Interaction in Digital Art**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2013. Disponível em:

VALENZA, E. **Blender 3D**: Characters, Machines, and Scenes for Artists. Birmingham, UK: Packt Publishing, 2016. Disponível em:

Programação de jogos multiplataforma e engines

Ambientes de desenvolvimento. Criação de objetos, aplicação de materiais, iluminação e movimentação ao ambiente do jogo, posicionamento e movimentação de câmera. Prototipagem rápida. Construção da máquina de estados de personagens e elementos dinâmicos do jogo. Programação multiplayer em diferentes plataformas. Diferenciação dos estilos de programação de jogos para PC e Console. Arquiteturas. Programação e configuração de elementos de GUI no contexto de engines. Programação de mecânicas, comportamentos físicos e dinâmicos de elementos do jogo. Linguagens e bibliotecas. Protótipos Verticais / Horizontais. Protótipos de Baixa / Alta fidelidade. Carregamento de modelos 3D e configuração de animação em engines; Terrenos. Construção de protótipos para validação do Game Design; Tipos de prototipagem de jogos. Programação de jogos 2D e 3D para PC. Técnicas aplicadas em: planejamento de trajetória e ação, perseguição e fuga, busca em caminhos e pontos de passagem, comportamento e controle, aprendizado autônomo e sistemas multi-agentes. Criação de sistemas de detecção de colisão, otimização e particularidades para plataforma PC, Console e Mobile. Criação de versões Alpha, Beta, Demo, Release Candidate e Gold.

Bibliografia Básica

GUTHALS, S. **Criando games em 3D**: desenh e programe games em 3D! Rio de Janeiro: Alta Books, 2021. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786555202052>

NOVAK, J. **Desenvolvimento de games**. São Paulo: Cengage Learning, 2010. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522127252>

RABIN, Steve. **Introdução ao Desenvolvimento de Games**: Programação, técnica, linguagem e arquitetura. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2012. v. 2. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522113248>

Bibliografia Complementar

BORGES JÚNIOR, M. P. **Aplicativos móveis**: aplicativos para dispositivos móveis usando C#. Net com a ferramenta visual Studio.NET e MySQL e SQL Server. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2005. Disponível em:

FOROUZAN, Behrouz A. **Comunicação de Dados e Redes de Computadores**. 4.ed. Porto Alegre: ArtMed, 2010. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788563308474>

ZIVIANI, Nívio. **Projeto de algoritmos**: com implementações em Java e C++. São Paulo: Cengage Learning, 2012. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522108213>

MASTROCOLA, Vicente Martin. **Game design**: modelos de negócio e processos criativos: um trajeto do protótipo ao jogo produzido. São Paulo: Cengage Learning,

2015.	Disponível	em:
https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522122714		
ARRUDA, Eucídio P. Fundamentos para o Desenvolvimento de Jogos Digitais . Porto Alegre: SAGAH, 2014.	Disponível	em:
https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788582601440		
Programação de soluções computacionais		
Algoritmos e suas representações. Operações matemáticas básicas com vetores e matrizes. Lógica booleana. Álgebra linear e equações algébricas. Sistema numérico binário, decimal, hexadecimal. Lógica simples de programação (entrada - processamento - saída), constantes e variáveis. Estruturas de controle: seleção e repetição. Vetores, modularização e passagem de parâmetros. Algoritmos de pesquisa e de ordenação. Tipos abstratos de dados: pilhas, filas e listas. Programação orientada a objetos: classes, objetos, métodos, atributos, construtores e métodos de acesso e modificadores. Encapsulamento, herança, abstração e polimorfismo. Interfaces gráficas e tratamento de exceções. Implementação de transações de banco de dados (CRUD) utilizando bibliotecas de conexão com SGBD (Sistemas Gerenciadores de Banco de Dados). Linguagem SQL de banco de dados.		
Bibliografia Básica		
MANZANO, José Augusto N. G.; OLIVEIRA, Jayr F. Algoritmos: lógica para desenvolvimento de programação de computadores . 29. ed. São Paulo: Érica, 2019.	Disponível	em:
https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788536531472		
RIBEIRO, João A. Introdução à programação e aos algoritmos. Rio de Janeiro: LTC, 2019.	E-book.	Disponível
https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788521636410/ .		
MARKENZON. Estruturas de dados e seus algoritmos. Rio de Janeiro: LTC, 2010.	E-book.	Disponível
em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/978-85-216-2995-5/ .		
Bibliografia Complementar		
DEITEL, Harvey M.; DEITEL, Paul J. Java: como programar . 10. ed. São Paulo: Pearson, 2015.	Disponível	em:
https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/39590		
BOND, Martin <i>et al.</i> Aprenda J2EE: com EJB, JSP, Servlets, JNDI, JDBC e XML . São Paulo: Pearson, 2003.	Disponível	em:
https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/271		
CORMEN, Thomas H. <i>et al.</i> Algoritmos . 3. ed. Rio de Janeiro: GEN, 2012.	Disponível	em:
https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788595158092		
HORSTMANN, Cay S.; CORNELL, Gary. Core Java 2 . Rio de Janeiro: Alta Books, 2009. 2 v.	Disponível	em:
https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/1238		
SOUZA, Marco A. Furlan D.; GOMES, Marcelo M.; SOARES, Marcio V.; CONCILIO, Ricardo. Algoritmos e lógica de programação. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2019.	E-book.	Disponível
https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522128150/ .		
Projeto e desenvolvimento de jogos		

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

Bibliografia Básica

NOVAK, J. **Desenvolvimento de games**. São Paulo: Cengage Learning, 2010. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522127252>

RABIN, Steve. **Introdução ao Desenvolvimento de Games**: Entendendo o universo dos jogos. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2012. v. 1. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522113231>

ARRUDA, Eucídio P. **Fundamentos para o Desenvolvimento de Jogos Digitais**. Porto Alegre: SAGAH, 2014. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788582601440>

Bibliografia Complementar

SCHUYTEMA, Paul. **Design de games**: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522127269>

KEVIN BELL. **Game On!** : Gamification, Gameful Design, and the Rise of the Gamer Educator. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2018. Disponível em:

RABIN, Steve. **Introdução ao Desenvolvimento de Games**: Programação, técnica, linguagem e arquitetura. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2012. v. 2. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522113248>

D S. COHEN; SERGIO A. BUSTAMANTE. **Producing Games**: From Business and Budgets to Creativity and Design. Amsterdam: Routledge, 2010. Disponível em:

SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. **Mapa do jogo**: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2008. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522127276>

Projeto de graduação

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

Bibliografia Básica

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2022. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786559771653>

MARTINS JÚNIOR, Joaquim. **Como escrever trabalhos de conclusão de curso**. 9. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2015. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/149506>

HSUAN-AN, Tai. **Design**: conceitos e métodos. São Paulo: Blucher, 2018. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788521210115>

Bibliografia Complementar

NOBLE, Ian; BESTLEY, Russell. Pesquisa visual : introdução às metodologias de pesquisa em design gráfico. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013. E-book. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788565837897
DRESH, Aline; LACERDA, Daniel Pacheco; ANTUNES JUNIOR, José Antônio Valle. Design science research : método de pesquisa par avanço da ciência e tecnologia. Porto Alegre: Bookman, 2015. E-book. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788582605530
LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina Andrade. Metodologia científica . 8. ed. São Paulo: Atlas, 2022. E-book. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786559770670
FARIAS FILHO, Milton Cordeiro; ARRUDA FILHO, Emílio J. M. Planejamento da pesquisa científica . 2. ed. São Paulo: Atlas, 2015. E-book. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522495351
COSTA, Luciano Martins. Escrever com criatividade . 5. ed. São Paulo: Contexto, 2011. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/3437
Sistemas de representação e interfaces
Técnicas de ilustração e pintura digital para produtos e projetos de design. Representação gráfica bidimensional e tridimensional de espaços e cenários para universos ficcionais. Experiência digital do usuário e fundamentos da composição digital: cor, forma e composição na interface digital. Tipografia digital. Ilustração e fotografia em sistemas digitais. Ergonomia visual e interatividade. Desenho em movimento e sound design. Relações entre linguagem visual e interação na representação de interfaces digitais e outras realidades. Projeto experimental audiovisual, pós-produção e efeitos especiais.
Bibliografia Básica
ALVES, Marcia Nogueira; ANTONIUTTI, Cleide Luciane; FONTOURA, Mara. Mídia e produção audiovisual : uma introdução. Curitiba: Intersaberes, 2012. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/6017 .
LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole; BORGES, Cristian. Novos fundamentos do design . São Paulo: Cosac & Naify, 2018.
ZEEGEN, Lawrence; CRUSH. Fundamentos de Ilustração . Porto Alegre: SAGAH, 2015. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788577805945
Bibliografia Complementar
CYBIS, Walter; BETIOL, Adrian Holtz; FAUST, Richard. Ergonomia e Usabilidade : Conhecimentos, Métodos e Aplicações. São Paulo: Novatec, 2010.
COMPARATO, Doc. Da criação ao roteiro . 5. ed. São Paulo: Summus, 2018. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/167908
FARIAS, Priscila L. Tipografia digital : o impacto das novas tecnologias. Rio de Janeiro: 2AB Editora, 2013.
GUIMARAES, Luciano. A cor como informação : a construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores. São Paulo: Annablume, 2001.
LUTPON, Ellen (org.). Tipos na tela . São Paulo: Gustavo Gilli, 2015.
Usabilidade, desenvolvimento web, mobile e jogos
Desenvolvimento Web. Renderização do lado cliente vs. Do lado servidor. Desenvolvimento Front End, Back End e Full Stack. Padrões de troca de dados entre sistemas. Autorização e autenticação. Segurança: OAuth, JWT, CORS. Padrão

MVC. Tecnologias para desenvolvimento web e mobile. Desenvolvimento mobile nativo vs. Híbrido. React Native. Expo. Promises. Expressões JSX. Componentes e o objeto “props”. Estado de componentes e seu ciclo de vida. Hooks React. Redux. Manipulação de sensores. Mapas. Firebase. Consumo de Web Services. Usabilidade. Testes de validação e verificação. Interação humano computador. R. A. P. E Engenharia de Usabilidade de Mayhew. Interação Emocional e Social. Heurísticas de Nielsen. OpenGL ES. Web GL. Matrizes. Renderização. Textura. Geometria e trigonometria, Álgebra linear. Lógica booleana.

Bibliografia Básica

DEITEL, Paul J; DEITEL, Harvey M. **Ajax, rich internet applications e desenvolvimento web para programadores**. São Paulo: Pearson, c2009. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/426>

KALBACH, James. Design de navegação web. Porto Alegre: Bookman, 2009. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788577805310/>.

SILVA, M. S. **HTML 5: a linguagem de marcação que revolucionou a web**. São Paulo: Novatec, 2011.

Bibliografia Complementar

OLIVEIRA, Diego Bittencourt D.; SILVA, Fabrício Machado; PASSOS, Ubiratan R C.; AL., et. Desenvolvimento para dispositivos móveis. Porto Alegre: SAGAH, 2019. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595029408/>.

DALLI'OGGIO, Pablo. **PHP Programando com Orientação a Objetos**. São Paulo: Novatec, 2018.

DEITEL, Harvey M; DEITEL, Paul J; NIETO, T. R. **Internet & World Wide Web: como programar**. 2. ed Porto Alegre: Bookman, 2003.

DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J. **Java: como programar**. 8. ed. São Paulo: Bookman, 2010. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/1142>

RODRIGUES, Thiago N.; SILVA, Lídia P C.; NEUMANN, Fabiano B.; et al. Integração de aplicações. Porto Alegre: SAGAH, 2020. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786556900216/>.

Vida & Carreira

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

Bibliografia Básica

AMARAL, Felipe Bueno. **Cultura e pós-modernidade**. Curitiba: Intersaberes, 2020. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/186503>

KUAZAQUI, Edmir. **Gestão de carreira**. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2016. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522122431>

CARVALHO JUNIOR, Moacir Ribeiro de. **Gestão de projetos: da academia à sociedade**. Curitiba: Intersaberes, 2012. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/6189>

Bibliografia Complementar

KUIAVA, Evaldo Antonio; BONFANTI, Janete. Ética, política e subjetividade. Caxias do Sul, RS: Educs, 2009. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/3076
SILVA, Altair José da (Org.). Desenvolvimento pessoal e empregabilidade. São Paulo: Pearson, 2016. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/128195
FRANÇA, Ana Shirley. Comunicação oral nas empresas: como falar bem e em público. São Paulo: Atlas, 2015. E-book. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522499113
OLIVERIA, Mara de; AUGUSTIN, Sérgio. (Orgs.). Direitos humanos: emancipação e ruptura. Caxias do Sul: Educs, 2013. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/5711
GOLD, Miriam. Gestão de carreira: como ser o protagonista de sua própria história. São Paulo: Saraiva, 2019. E-book. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#!/books/9788571440340

9. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DISCENTE

As práticas avaliativas são orientadas pela compreensão da avaliação como uma experiência de aprendizagem, o que significa utilizá-la para oferecer feedback construtivo tanto para estudantes, quanto para educadores, motivando os estudantes a aprender e a diagnosticar seus pontos fortes e indicar caminho para as melhorias. Sendo importante entender que a avaliação é pensada e organizada para ser uma justa medida do desenvolvimento do estudante no seu percurso formativo, considerando o complexo e amplo processo de ensino e aprendizagem. A elaboração, correção e feedback das avaliações são prerrogativas do docente, podendo contar com o apoio do tutor e com uso de inteligência artificial.

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

Avaliação 1 (A1) – Dissertativa | 30 pontos

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

Avaliação 2 (A2) – Múltipla escolha | 30 pontos

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

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

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

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

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

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

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

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

9.1. AVALIAÇÃO INTEGRADA

A avaliação integrada consiste em uma prova, a ser realizada em data prevista no calendário acadêmico, abrangendo o conteúdo integral da unidade curricular e substituirá, entre A1 e A2, a menor nota. Após o lançamento da nota da avaliação integrada (AI), o estudante que obtiver 70 pontos, como resultado da soma das

avaliações (A1, A2 e A3), será considerado aprovado. O estudante que, porventura, vier a ser reprovado na unidade curricular, deverá refazê-la, na modalidade presencial ou digital, respeitada a oferta. A reprovação em componente curricular não interromperá a progressão do estudante no curso.

9.2. AVALIAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR VIDA & CARREIRA

O componente curricular Vida & Carreira é avaliado por atividades propostas no semestre letivo. O estudante recebe o conceito de “Plenamente Satisfatório”, “Satisfatório” ou “Insatisfatório”, a depender de seu desempenho. O estudante que obtiver menos de 70 pontos receberá o conceito “Insatisfatório” e deverá refazer o componente curricular.

9.3. AVALIAÇÃO DO ESTÁGIO

Na hipótese do estágio se constituir como competente curricular previsto no projeto pedagógico do curso de graduação, em conformidade com a legislação e as diretrizes curriculares pertinentes àquele curso, será ofertado e avaliado com os conceitos “Cumpriu” ou “Não Cumpriu”. A carga horária correspondente ao estágio, designada na matriz curricular do curso, será cumprida nos termos do projeto pedagógico do curso e do regulamento de estágio, quando existente. Referidas atividades serão supervisionadas por um professor orientador a quem cumprirá propor, acompanhar e avaliar o desempenho dos estudantes. Na hipótese de obter o conceito “Não Cumpriu”, o estudante deverá, observada a oferta e disponibilidade de horário, efetuar nova matrícula nesse componente.

9.4. CUMPRIMENTO DAS ATIVIDADES COMPLEMENTARES E EXTENSÃO

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

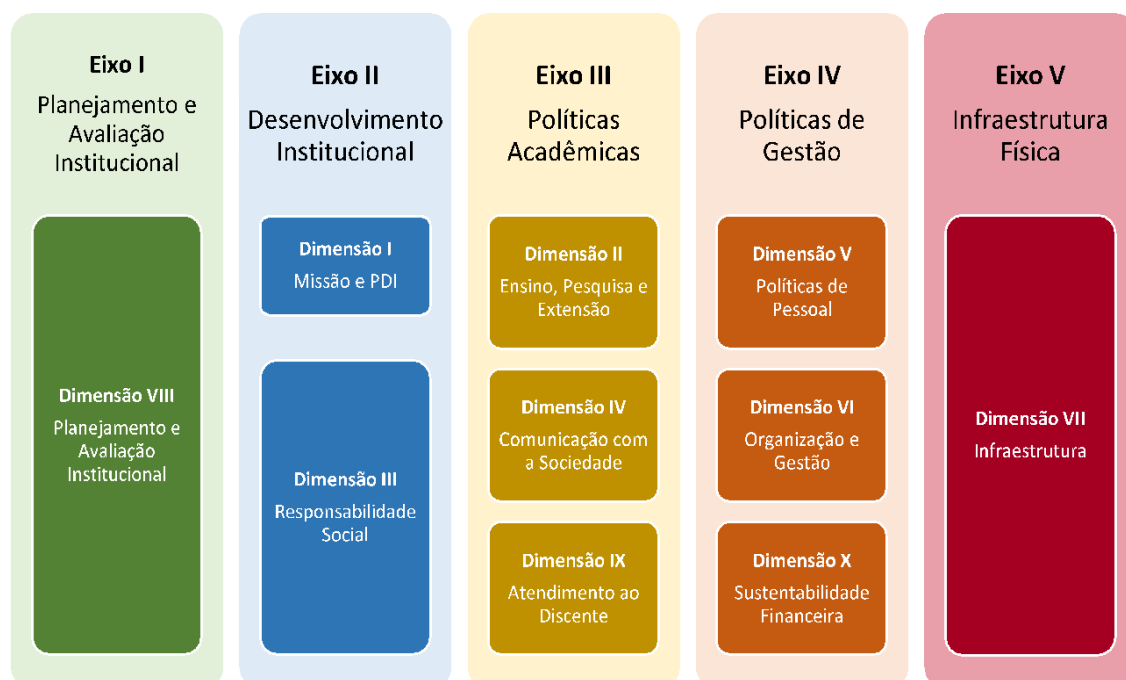
10. AVALIAÇÃO DO DESENVOLVIMENTO INSTITUCIONAL E DO CURSO

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

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

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

Figura 2 – Eixos e dimensões do SINAES



Fonte: SINAES / elaborado pela CPA.

O processo de autoavaliação da UNIFG-PE foi idealizado em oito etapas, previstas e planejadas para que seus objetivos possam ser alcançados, conforme explicitado a seguir.

Figura 3 – Diagrama do Processo de Autoavaliação



Fonte: elaborado pela CPA.

De forma encadeada, as oito fases que compõem o processo de autoavaliação – Planejamento, sensibilização e engajamento dos participantes, execução da autoavaliação, coleta e análise dos dados, apresentação de resultados, elaboração de planos de ação, melhorias e elaboração do relatório final – devem promover o contínuo pensar sobre a qualidade da instituição.

Para isso, realiza uma avaliação continuada dos cursos, tanto nas modalidades presencial quanto a distância. Esse processo envolve estudantes, professores e egressos, sendo totalmente voluntário e garantindo o anonimato dos participantes

Os objetivos traçados para a avaliação institucional são atingidos com a participação efetiva da comunidade acadêmica. Por isso, a importância da sensibilização, que tem início, aproximadamente, um mês antes da data definida no calendário acadêmico para aplicação dos instrumentos e envolve, primeiramente os educadores, seguida

dos estudantes. No processo de divulgação, a CPA amplia o canal de comunicação com a comunidade acadêmica, a fim de apurar as críticas e sugestões para o aprimoramento do modelo de avaliação institucional, incorporando sugestões de melhorias coletadas durante a autoavaliação.

Os resultados da avaliação servem como instrumento de gestão, buscando sempre melhorar o curso e a instituição. A partir dos resultados, inicia-se um processo de discussão com estudantes, Núcleo Docente Estruturante, Colegiado de Curso, educadores e gestores, para definir as ações a serem implementadas ao longo dos períodos.

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

Sendo assim, esse segundo momento de acompanhamento e avaliação ocorre por mecanismos externos a IES. Considerando o trabalho realizado pelas comissões externas nomeadas pelo INEP/MEC, nos atos de autorização e reconhecimento de curso. Além das visitas *in loco*, e como componente do SINAES, o Exame Nacional do Desempenho dos Estudantes (ENADE) é outro instrumento avaliativo que irá contribuir para a permanente melhoria da qualidade do ensino oferecido.

O ENADE fornece informações que podem auxiliar a IES e o curso na análise do perfil de seus estudantes e, conseqüentemente, da própria instituição e o curso. Após a divulgação dos resultados do ENADE, realiza-se uma análise do relatório de avaliação do curso, a fim de verificar se todas as competências abordadas no Exame estão sendo contempladas pelos componentes curriculares do curso. Após a análise, elabora-se um relatório com as ações previstas para a melhoria do desempenho do curso. Ao integrar os resultados do ENADE aos da autoavaliação, a IES inicia um processo de reflexão sobre seus compromissos e práticas, a fim de desenvolver uma gestão institucional preocupada com a formação de profissionais competentes

tecnicamente e, ao mesmo tempo, éticos, críticos, responsáveis socialmente e participantes das mudanças necessárias à sociedade.

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

11. DOCENTES

O corpo docente do curso é composto por educadores com sólida e comprovada formação acadêmica, relevante qualificação profissional, além da experiência na docência superior (presencial e a distância). São priorizados profissionais que reúnem características compatíveis com o perfil do egresso e aptos a atuarem nos diversos ambientes de aprendizagem utilizados pelo curso. Sendo composto, preferencialmente, por docentes com título de mestre ou doutor, oriundos de reconhecidos programas de pós-graduação *stricto sensu*.

Os educadores são selecionados de acordo com as Unidades Curriculares Digitais a serem ofertadas, considerando o perfil do egresso, as demandas formativas do curso, os objetivos de aprendizagem esperados e o fomento ao raciocínio crítico e reflexivo dos estudantes, para além da bibliografia proposta, proporcionando o acesso a conteúdo e grupos de estudo ou pesquisas relacionados às UCDs.

Ainda que apresentem titulação que os qualifique para a prática docente, os educadores participarão de programas de formação de professores, internos e externos, visando ao constante aperfeiçoamento, à qualificação em práticas acadêmicas relevantes e atuais visando um ambiente de aprendizagem realmente transformador, com base no marco conceitual do Ensino para a Compreensão (EpC), na utilização de metodologias ativas e das ferramentas tecnológicas.

Os docentes do curso são incentivados e orientados a participarem da formação de professores, visando ao constante aperfeiçoamento na sua atuação como profissionais, assim como na preparação de atividades, objetivando a verticalização dos conhecimentos nas diversas áreas de atuação do profissional a ser formado. Os docentes do curso participam também de programas e projetos de extensão mediante editais internos e externos.

O Corpo Docente, enquanto núcleo de Trabalho, quando necessário participa ativamente na elaboração e atualização dos Projetos Pedagógicos do Curso (PPC) por meio de Reuniões Plenas de Colegiados, NDE e Fóruns Permanentes de Discussão para adequação das matrizes curriculares, instituídos por atualizações nas normativas e legislações relacionadas ao curso, ou por melhorias alinhadas as necessidades do mercado e resultados das avaliações internas e externas. Nos finais

dos semestres serão realizadas oficinas especialmente dedicadas às discussões de adequações necessárias, momento em que os professores assumem papéis de autores e se apropriam de convicções, retomam os resultados dos Planos de Ação de Gestão do Curso para reformular/atualizar o Currículo Pleno. Assim, enquanto autores da concepção, se empenharão na implantação do currículo em suas relações subjetivas com os estudantes nos ambientes de aprendizagem.

Além disso, é incentivado o comprometimento do Corpo Docente em contribuir de maneira significativa na produção de Projetos de Extensão, orientação de Iniciações Científicas e de Trabalhos de Conclusão de Curso.

11.1. ATORES PEDAGÓGICOS DO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Para os cursos ofertados na modalidade EaD, dependendo da metodologia educacional empregada, as Unidades Curriculares (UC) ocorrem de forma digital, híbrida ou presencial, de acordo com o planejamento da oferta. As UCs são conduzidas por educadores cuidadosamente selecionados, que passam por um programa contínuo de formação docente composto por diversas atividades tais como: “Simpósio Docente”, “Sala Mais”, “Sala mais dos Tutores”, reuniões semanais de Horário Coletivo, Antessala Docente e encontros de Gestão por UC que ocorrem mensalmente. No decorrer desse processo os professores recebem formação para atuação em todos os ambientes de aprendizagem que a instituição oportuniza aos estudantes, visando o desenvolvimento de competências, habilidades, atitudes e ferramentas tecnológicas necessárias para a prática docente.

As metodologias acadêmicas dos cursos EAD podem ser estruturadas com 2 (dois) ou 3 (três) atores pedagógicos, detalhados a seguir, envolvidos no processo ensino-aprendizagem desde a concepção do material didático até a interação com os estudantes.

- A. Professor curador** das unidades curriculares digitais (UCD);
- B. Professor** responsável pela condução das unidades curriculares digitais (UCD) ou presencias, caso haja;
- C. Tutor mediador.**

11.1.1. Professor curador e atividades de curadoria

O professor curador atua na seleção de materiais, tecnologias e objetos de aprendizagem e avaliações a partir do plano de ensino da unidade curricular. Para cumprir estas atividades, o professor passa por um processo de formação em curadoria digital, no qual compreende a melhor forma para buscar, selecionar e organizar conteúdos originais, tendo como base a própria voz do autor. Os professores curadores utilizam o Plano de Produção como base na construção de cada Unidade de Aprendizagem que compõe a UCD, sendo orientados a instigar a reflexão analítica e crítica por meio da intertextualidade.

A linguagem dialógica encoraja os estudantes a se posicionarem frente à resolução de problemas, tendo como base teórica todo arsenal tecnológico, científico e prático proposto na curadoria digital. O objetivo é que, na interação com o conteúdo, o estudante possa ampliar e aprofundar sua compreensão sobre o objeto de estudo, proporcionando a autorregulação da sua aprendizagem e a compreensão da sua própria realidade. A partir do material selecionado e dos livros e recursos disponíveis nas plataformas digitais da Ânima, os professores curadores constroem trilhas de aprendizagem. Para ampliar e diversificar a experiência de aprendizagem do estudante, os curadores de área auxiliam os professores curadores na busca de bases da Ânima, tecnologias e nos Recursos Educacionais Abertos, colaborando pedagogicamente para a produção dos materiais.

Para que um educador seja um professor curador de UCD, destaca-se como pré-requisito que tenha mestrado ou doutorado na área de conhecimento, que, preferencialmente, já tenha lecionado a UC na modalidade presencial e que passe pelo processo de formação em curadoria digital.

As principais atribuições do professor curador são:

- Planejar unidade de ensino e atividades avaliativas, considerando divisão da meta máxima e metas sequenciadas, tópicos geradores e conteúdos relacionados, bibliografia básica e complementar;
- Interagir com os profissionais do Núcleo de Curadoria Digital da VPA e Equipe Multidisciplinar sempre que necessário;
- Desenvolver conteúdos estruturados a partir de metas de compreensão;

- Curar o conteúdo de forma intratextual e dialógica;
- Curar materiais para Busca Ativa.

11.1.2. Professor responsável pela condução das unidades curriculares e encontros síncronos

O professor selecionado para ficar responsável pela condução das UCs, possui formação e experiência comprovada na temática da unidade curricular que lhe for atribuída e é responsável por: conduzir a UC, conforme calendário acadêmico; mediar o processo de ensino-aprendizagem, realizando a orientação acadêmica e esclarecendo as dúvidas dos estudantes via AVA; fomentar o estudo autônomo do estudante; divulgar programas que auxiliem os estudantes com menor rendimento, como o Programa de Nivelamento; participar do processo de avaliação, assim como participar de ações contínuas de formação. É imprescindível que o educador trabalhe de forma articulada com o Projeto Pedagógico do Curso e com o plano de ensino proposto para a unidade curricular. Além disto, é o profissional responsável por planejar, estruturar e realizar experiências síncronas que integram o processo de ensino-aprendizagem.

No intuito de garantir uma efetiva interação entre professores e estudantes, o modelo acadêmico apresenta uma proposta inovadora, no qual os estudantes participam de encontros síncronos com o professor responsável de cada unidade curricular (UC). Os encontros síncronos possuem objetivos pedagógicos distintos, sendo eles:

- **PLENÁRIA:** O encontro tem como finalidade sistematizar e sintetizar o conteúdo (competências, habilidades e atitudes) que será desenvolvido ao longo da unidade curricular digital (UCD).
- **CONECTA:** Neste encontro o objetivo é conectar situações-problema com a futura atividade profissional, com base no material didático, e conectado com os cenários de prática e mundo do trabalho.
- **TALK:** O encontro tem como objetivo mobilizar competências desenvolvidas na unidade curricular digital (UCD) para situações reais e práticas da atividade profissional.

11.1.3. Tutor mediador e atividades de tutorial

Elemento importante no processo educacional da metodologia E2A Digital, o Tutor Mediador é quem faz a mediação nos **fóruns de discussão** das UCDs, apoia o professor, atua no engajamento dos estudantes, comunicação e ambientação no Ambiente Virtual de Aprendizagem. O grande desafio do Tutor Mediador é superar a distância e buscar estabelecer um vínculo amistoso para comunicação dos prazos a serem cumpridos, orientações e sugestões aos estudantes.

Além das capacitações específicas, durante o processo de formação docente, que é promovido pela instituição a cada semestre, o tutor participa de momentos de formação concomitante com o docente que ficará responsável pela UCD, possibilitando alinhamentos importantes para a condução das atividades previstas para o período letivo.

12. INFRAESTRUTURA

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

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

12.1. ESPAÇO FÍSICO DO CURSO

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

12.1.1. Salas de aula

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

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

Outro recurso importante será a presença do intérprete de Libras na sala de aula caso também seja necessário e solicitado. A presença do intérprete contribuirá para superar

a barreira linguística e, conseqüentemente, as dificuldades dos estudantes surdos no processo de aprendizagem.

12.1.2. Instalações administrativas

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

12.2. INSTALAÇÕES PARA OS DOCENTES

12.2.1. Sala dos professores

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

12.2.2. Espaço para professores em tempo integral

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

Com relação aos equipamentos e aos recursos de informática, a facilitação do acesso por parte de professores com deficiência ou mobilidade reduzida poderá se dar por meio da adequação dos programas e da adaptação dos equipamentos para as necessidades advindas da situação de deficiência (deficiências físicas, auditivas, visuais e cognitivas) a partir do uso de *softwares* especiais, ponteiras, adaptações em

teclados e mouses etc. A tecnologia assistiva adequada será aquela que irá considerar as necessidades advindas da especificidade de cada pessoa e contexto e favorecerá a autonomia na execução das atividades inerentes à docência.

12.2.3. Instalações para a coordenação do curso

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

12.3. LABORATÓRIOS DO CURSO

12.3.1. Laboratórios de informática

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

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

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

12.4. BIBLIOTECA

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

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

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

Quadro 1 – Bases de Dados disponíveis

Bases de Dados	Conteúdo
Vlex	Revistas especializadas e atualizadas, coleções de doutrinas essenciais, legislação comentada e pareceres da área jurídica.
Academic Search Ultimate	Oferece aos estudantes uma coleção sem precedentes de resenhas analisadas por especialistas, revistas científicas com texto completo, incluindo muitos periódicos indexados nos principais índices de citação.
AgeLine	O AgeLine é a fonte premier da literatura de gerontologia social e inclui conteúdo relacionado a envelhecimento das ciências biológicas, psicologia, sociologia, assistência social, economia e políticas públicas.

Business Source Ultimate	Oferece uma riqueza incomparável de periódicos com texto completo analisados por especialistas e outros recursos que fornecem informações históricas e tendências atuais em negócios que despertam discussões sobre mudanças e desenvolvimentos futuros no mundo empresarial.
Computers & Applied Sciences Complete	O Computers & Applied Sciences Complete cobre o espectro de pesquisa e desenvolvimento da computação e disciplinas de ciências aplicadas.
Dentistry & Oral Sciences Source	Odontologia geral e estética, anestesia dental, saúde pública, ortodontia, odontologia forense, odontologia geriátrica e pediátrica, cirurgia.
Dynamed	E uma ferramenta de referência clínica criada por médicos para médicos e outros profissionais de saúde para uso no local de atendimento. Com resumos clinicamente organizados com mais de 3.200 tópicos, a base fornece o conteúdo mais recente e recursos com relevância, validade e conveniência, tornando a ferramenta um recurso indispensável para responder a maioria das questões clínicas durante a prática.
EBSCO Discovery Service	Ferramenta de pesquisa on-line que reúne todas as bases assinadas pela Biblioteca para que possam ser explorados usando uma única caixa de pesquisa.
Engineering Source	Engenharia Civil, Elétrica, Computação, Mecânica, entre outras.
Fonte Acadêmica	Agricultura, ciências biológicas, ciências econômicas, história, direito, literatura, medicina, filosofia, psicologia, administração pública, religião e sociologia.
Hospitality & Tourism Complete	Aborda a pesquisa acadêmica e novidades sobre o setor em relação à hospedagem e ao turismo.
MedicLatina	Coleção exclusiva de periódicos científicos de pesquisa e investigação médica de renomadas editoras latino-americanas e espanholas.
MEDLINE Complete	Revistas biomédicas e de saúde.
Public Administration	Inclui registros bibliográficos cobrindo áreas essenciais relacionadas à administração pública, incluindo teoria da administração pública e outras áreas essenciais de relevância fundamental para a disciplina.
SportDiscus with Full Text	Medicina esportiva, fisiologia do esporte e psicologia do esporte à educação física e recreação.
World Politics Review	Análise das tendências globais.

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

Além do acervo físico, a IES oferece também a toda comunidade acadêmica o acesso a milhares de títulos em todas as áreas do conhecimento por meio de cinco plataformas digitais. A Biblioteca Virtual Pearson, a Minha Biblioteca, Biblioteca Digital Senac, que irão contribuir para o aprimoramento e aprendizado do estudante. Elas possuem diversos recursos interativos e dinâmicos que contribuirão para a disponibilização e o acesso a informação de forma prática, acessível e eficaz. A plataforma da Biblioteca Virtual Pearson é disponibilizada pela editora Pearson e seus selos editoriais. Na plataforma Minha Biblioteca, uma parceria dos Grupos A e Gen e seus selos editoriais. Com estas editoras o estudante poderá interagir em grupo e propor discussões no ambiente virtual da plataforma. Na plataforma Biblioteca Digital

Senac nossa comunidade acadêmica terá acesso a títulos publicados pela Editora Senac São Paulo. É disponibilizado ainda, o acesso a plataforma de Coleção da ABNT, serviço de gerenciamento que proporciona a visualização das Normas Técnicas Brasileiras (NBR). As plataformas estarão disponíveis gratuitamente com acesso ilimitado para todos os estudantes e professores. O acesso será disponibilizado pelo sistema Ulife.

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