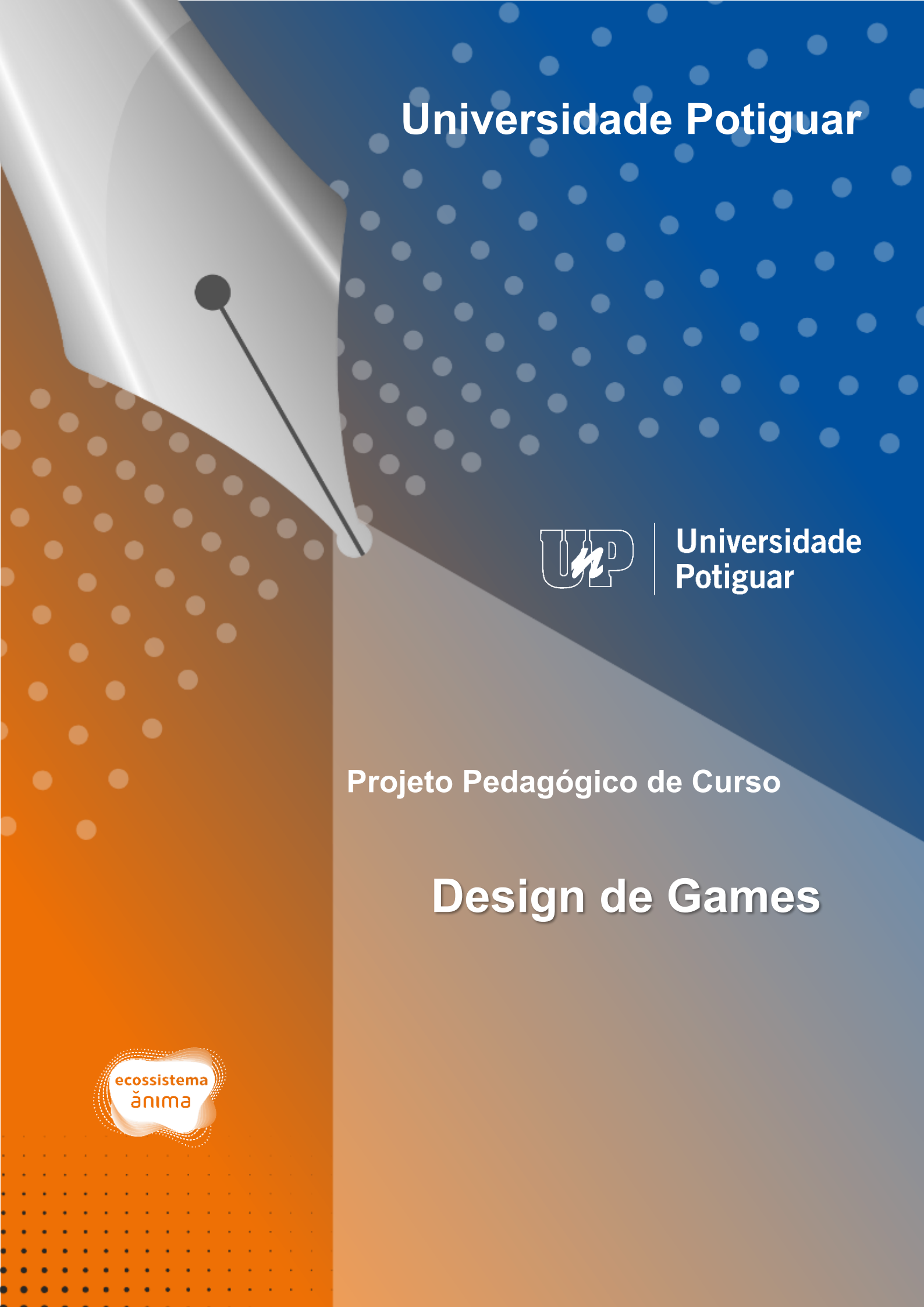




Universidade Potiguar



Universidade
Potiguar

Projeto Pedagógico de Curso

Design de Games

ecossistema
ânima

Sumário

Histórico da Instituição

Ementário e Bibliografias

Identificação do Curso

Metodologias de Ensino e Aprendizagem

Perfil do Curso

Estágio Supervisionado

Formas de Acesso

Atividades Complementares

Objetivos do Curso

Trabalho de Conclusão de Curso

Perfil do Egresso

CrITÉrios de Avaliação Discente

Estrutura Curricular

Avaliação Institucional e de Curso

Inovações Pedagógicas do Currículo

Corpo Docente

Extensão Universitária

Atores Pedagógicos

Compatibilidade de Carga Horária

Infraestrutura

Conteúdos Curriculares

Matriz Curricular

Biblioteca Universitária

Histórico da Instituição

A Universidade Potiguar (cod. MEC - 718), com sede na cidade de Natal, é uma instituição de ensino superior, mantida pela APEC – Sociedade Potiguar de Educação e Cultura Ltda. A APEC – Sociedade Potiguar de Educação e Cultura Ltda. foi fundada em 1979, visando fomentar o processo de credenciamento de uma instituição de ensino superior junto ao MEC. A APEC – Sociedade Potiguar de Educação e Cultura Ltda. integra, desde maio de 2021, a Ânima Educação, cuja presença física alcança 12 estados do Brasil, nas regiões Sul, Sudeste, Centro-Oeste e Nordeste, sendo considerada uma das maiores organizações de educação superior privada do país, listada no Novo Mercado.

A Universidade Potiguar – UnP vem, há 4 décadas, crescendo junto com o estado do Rio Grande do Norte e, ainda hoje, preserva em sua missão de formar cidadãos comprometidos com os valores éticos, culturais, sociais e profissionais, contribuindo para o desenvolvimento sustentável do Rio Grande do Norte, da Região e do País, características que remontam a sua origem.

A Missão, a Visão e os Princípios Institucionais integram o perfil institucional como elementos norteadores da tomada de decisões e do provimento de recursos e investimentos que assegurem o cumprimento dos compromissos assumidos com o desenvolvimento sustentável do Estado, da Região e do País.

A missão da Universidade Potiguar é formar cidadãos comprometidos com os valores éticos, culturais, sociais e profissionais, contribuindo – através do ensino, da pesquisa e da extensão de excelência – para o desenvolvimento sustentável do Rio Grande do Norte, da Região e do País.

A visão da UnP é “ser uma universidade de excelência na formação cidadã, pela prática efetivamente integrada do ensino, da pesquisa e da extensão, por uma gestão ética, ágil e inovadora e pela participação constante no desenvolvimento sustentável do Rio Grande do Norte, da Região e do País”.

De acordo com o seu Estatuto, a UnP, como instituição pluridisciplinar formadora de quadros profissionais de nível superior, promotora da pesquisa e da extensão e, sob a forma de uma comunidade inspirada nas liberdades fundamentais, tem como objetivo geral a promoção do bem comum pelo desenvolvimento das ciências, das letras e das artes, pela difusão e preservação da cultura e pelo domínio e cultivo do saber humano em suas diversas áreas.

A UnP é a única Universidade particular do RN, atuando ao lado de três outras instituições públicas, da mesma natureza: Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN,

Universidade Estadual do Rio Grande do Norte – UERN e Universidade Federal Rural do Semiárido – UFRSA, as duas últimas com sede em Mossoró/RN, onde funcionam também campus do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – IFRN e faculdades isoladas.

Com mais de 40 anos de funcionamento, a UnP, com sede em Natal, capital do Rio Grande do Norte – RN, iniciou suas atividades em 1981 (Parecer CFE n. 170, de 18/02/1981; Decreto n. 85.828/1981, D.O.U. de 20/03/1981). Seu credenciamento se deu com a oferta das graduações em Administração, Ciências Econômicas e Ciências Contábeis. Em 20 de março de 1981, o Decreto nº 85.828, de 19 de março de 1981, da Presidência da República, autorizava o funcionamento da Faculdade de Administração, Ciências Econômicas e Contábeis de Natal, de ensino privado, que teve o seu primeiro concurso vestibular realizado de 18 a 21 de abril daquele ano, com 100 vagas para cada um dos três cursos iniciais, com funcionamento provisório nas salas alugadas do Colégio Salesiano São José, sede provisória da Faculdade no bairro da Ribeira, na cidade do Natal, capital do estado do Rio Grande do Norte.

Nesse cenário começava a se desenhar a maior empresa de educação superior em solo norte-rio-grandense, cujo produto são os serviços educacionais de nível superior, pagos, mas na conformidade da lei maior da educação vigente no país - a Lei de Diretrizes e Bases para a Educação – LDB. Instituição de Ensino Superior privado e alma nordestina, a UnP traz, desde o seu nascer, a missão de contribuir para o crescimento do Rio Grande do Norte.

Em 1982, a mantenedora adquiriu o imóvel do histórico Colégio “7 de setembro”, na atual Rua Seridó, no bairro de Petrópolis, passando a faculdade a funcionar em instalações próprias. A expansão das instalações físicas teve início no ano de 1983, com a construção do prédio 2, e no ano de 1990, ocorreu nova ampliação física, com a construção do prédio 3, constituindo a antiga Unidade Floriano Peixoto do Campus Natal.

A década de 90 reuniu as maiores conquistas da UnP no setor educacional do Estado, começando pela troca de nomes. Em 1990, a Faculdade de Administração, Ciências Econômicas e Contábeis de Natal passou a se chamar Faculdade Unificada para o Ensino das Ciências – UNIPEC, tudo com o aval do Ministério da Educação, órgão regulador da educação superior no país. Começava, então, para a Instituição, a ampliação de novos cursos de graduação: Em 1991, Formação de Executivos, Turismo e Processamento de Dados; em 1992, Direito; Em 1993, Ciências Biológicas, Educação Artística, Letras e Matemática; Em 1994, Engenharia Civil e Publicidade e Propaganda; E em 1997, Arquitetura e Urbanismo, Engenharia de Computação, Fisioterapia, Farmácia, Fonoaudiologia, Jornalismo e Odontologia.

Nesta mesma década, já num contexto de crescimento acelerado do ensino superior no Brasil, a Faculdade Unificada para o Ensino das Ciências – UNIPEC submeteu uma Carta-Consulta ao então Conselho Federal de Educação - CFE, pleiteando a sua transformação em Universidade. Este objetivo era respaldado por condições concretas que legitimavam

tal intenção, como a oferta de vários cursos superiores de reconhecida qualidade, formando profissionais que se colocavam bem no mercado de trabalho. Além disso o corpo docente era constituído de professores conceituados e a Faculdade possuía instalações próprias de qualidade, com um sistema de bibliotecas bem estruturado e com vasto acervo. Seus laboratórios de informática eram tecnologicamente atualizados e os demais laboratórios específicos de cursos atendiam bem às demandas do ensino.

Em abril de 1991, a Carta-Consulta foi aprovada e o Projeto de criação da Universidade Potiguar foi protocolado junto ao Conselho Federal de Educação em 20 de setembro de 1991. O projeto foi apreciado pela Comissão Especial de Universidades no dia 29 de janeiro de 1992 e aprovado em 10 de março de 1992, tendo sido fixado um prazo mínimo de três anos para sua implantação, sob a supervisão de uma Comissão de Acompanhamento. Mesmo tendo havido o fechamento do Conselho Federal de Educação, em outubro de 1994, a UNIPEC manteve o ritmo de execução dos compromissos assumidos no Projeto de Universidade e no Plano de Desenvolvimento Institucional.

Durante este período, outros importantes marcos em sua história precisam ser registrados, como o lançamento da Unidade Salgado Filho, no ano de 1993. Por lá passaram cursos das mais diversas áreas do conhecimento: Direito, Ciências Biológicas, o extinto curso de Educação Artística e outras licenciaturas, até se tornar um local dedicado somente aos estudos da Escola das Ciências da Saúde. Em fevereiro de 2023 o campus Salgado Filho é totalmente reformado e volta a abrir cursos de todas as áreas do conhecimento, além de contar com um exclusivo Hospital Simulado, o Centro Integrado da Saúde (CIS), o Serviço Integrado de Psicologia (SIP), a Clínica Médica Veterinária (CMV) e o Núcleo de Práticas Jurídicas (NPJ).

Em 1995 a UnP ampliou mais uma vez sua estrutura e inaugurou a Unidade Nascimento de Castro, casa dos cursos da área das Engenharias, e onde também funcionava o Centro de Excelência em Pesquisa Aplicada da UnP, o e-Labora, campus esse que foi desativado em 2022.

Seu credenciamento, como Universidade data de 1996, por meio de Decreto s/n de 19 de dezembro desse ano (D.O.U. de 20 de dezembro de 1996). A coincidência do credenciamento da Universidade com a edição da LDB, em 1996, motivou uma imediata atualização do PDI, adequando-o à nova realidade. Foram, então, redefinidas as bases político-filosóficas da Universidade, suas políticas acadêmicas e administrativas, o modelo de gestão e a distribuição dos recursos humanos, tudo isso como objetivos e metas do PDI – 1997/2001.

Cumprindo a tríade do Ensino Superior, a UnP oferece ensino, pesquisa e extensão associados a um amplo Programa de Graduação e Pós-Graduação Lato Sensu e Stricto Sensu. Desde o ano de 1998, a UnP conta com o incentivo do Programa de Bolsas de Iniciação Científica da Universidade Potiguar – ProBIC/UnP, para estimular, entre os estudantes de graduação, a vocação para a Ciência, mediante a sua participação em projetos de pesquisa institucional sob a orientação de professor-pesquisador.

A partir de 2002, um novo período de desenvolvimento institucional se inicia com o terceiro PDI – período 2002-2006. A perspectiva, nesse momento institucional, era consolidar a atuação no ensino, expandir os serviços educacionais no Estado do Rio Grande do Norte e aprimorar a integração do ensino com a pesquisa e com a extensão.

A Unidade Roberto Freire surgiu nesse ano de 2002, mas foi somente no ano de 2005 que passou a funcionar no atual prédio, ambiente plural, como uma verdadeira universidade deve ser. Nesta Unidade funcionou o berço dos novos criativos potiguaros no Design e Comunicação Social, além dos cursos da área de Tecnologia da Informação. Tudo isso sem perder espaço para as tradicionais e consolidadas graduações em Administração, Direito, Serviço Social e Psicologia e Cursos Superiores de Tecnologia em Gestão. Também foi sede do Empreende, um Centro de Excelência em Empreendedorismo, e da Reitoria da Universidade, que funcionava em um prédio anexo à Unidade. Em janeiro de 2023 todos os cursos e setores dessa unidade foram transferidos para o Campus Salgado Filho.

Ainda em consonância com a missão de contribuir para o desenvolvimento regional, a Universidade Potiguar chegou à região oeste do estado, no ano de 2002, com a implantação do campus fora de sede, na cidade de Mossoró, criado pela Portaria Ministerial nº 2.849, de 13 de dezembro de 2001, coincidentemente Dia de Santa Luzia, padroeira da cidade, para oferta dos cursos de Administração, Ciências Contábeis e Direito. O Campus Mossoró funcionou inicialmente nas instalações do Colégio Diocesano, mas o crescimento e a consolidação da UnP na região foram tamanhos que no início do ano de 2007 houve a inauguração das novas instalações do Campus Mossoró, na avenida João da Escóssia, atual endereço do Campus.

Em 2004, por circunstâncias da história da educação superior nacional, houve uma alteração e atualização no PDI 2002-2006, com a edição de um novo documento com extensão até 2011, este inserido no sistema SAPIENS do MEC. Naquele momento foram introduzidos os desafios da educação a distância, a consolidação dos cursos nas diversas áreas do conhecimento e em bases sustentáveis para a expansão da Universidade no Estado.

O início da Educação a Distância (EaD) na UnP é marcada com a instalação do Núcleo de Educação a Distância (NEaD), responsável por articular, planejar, coordenar e ofertar as ações de educação a distância, organizando-se numa estrutura tecnológica, financeira e de recursos humanos necessária à sua plena viabilização, destacando-se a utilização e aperfeiçoamento do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), então denominado UnP Virtual.

Em fevereiro de 2005, a Universidade é credenciada para a oferta cursos de pós-graduação em nível lato sensu (Portaria MEC n. 1618/2005), apta a desenvolver os cursos de especialização em Gestão Educacional e em Meio Ambiente e Desenvolvimento Sustentável.

Em 2006, ano comemorativo de seus 25 anos de atuação como instituição de ensino superior, a UnP obteve a autorização de funcionamento do Curso de Medicina, através do

Parecer Nº 11/2006, da Câmara de Educação Superior do Conselho Nacional de Educação, homologado pelo Ministro da Educação conforme despacho publicado no Diário Oficial da União de 08 de março de 2006, o que foi um grande impulsionador para que nos anos seguintes a Universidade investisse cada vez mais na consolidação dos cursos na área de Ciências da Saúde.

Em 2006 registra-se outro marco histórico. É quando a UnP é credenciada, por 5 (cinco) anos, para o desenvolvimento de cursos de graduação e pós-graduação a distância em todas as Unidades da Federação, conforme a Portaria MEC nº 837, de 3 de abril de 2006. Em novembro de 2007, a UnP passou a integrar a Laureate International Universities, uma rede global líder em Ensino Superior. A partir de então, a UnP passou a ofertar para a sua comunidade importantes diferenciais, como, por exemplo, a possibilidade de seus estudantes e professores realizarem atividades de intercâmbio em outras unidades da Rede Laureate no mundo. A internacionalização passa, então, a ser parte do cotidiano da UnP, essencial para que a comunidade passe a ampliar as fronteiras do conhecimento e melhorar a percepção quanto ao mercado de trabalho globalizado vigente.

Em 2009, houve a ampliação da atuação geográfica da Universidade em outros municípios do estado do Rio Grande do Norte e do país, através da implantação de polos EaD.

Em 2012, a UnP foi credenciada pelo Ministério da Educação através da Portaria nº 529, de 10 de maio de 2012, publicada no Diário Oficial da União de 11 de maio de 2012, Seção I, pág. 19. A partir desse momento, a evolução histórica institucional, já marcada pelo contínuo crescimento e qualidade de suas iniciativas, segue com redimensionamentos e aperfeiçoamentos, considerando a condição de internacionalidade da UnP e os resultados da avaliação institucional.

Em 2019, por meio do processo e-MEC nº 201114851 a UnP foi credenciada para a oferta de cursos superiores na modalidade a distância através da Portaria nº 729, de 01/04/2019, publicada no Diário Oficial da União de 02/04/2019, Seção I, pág. 35, o credenciamento citado é válido por 8 anos.

Em 2020, por meio do processo e-MEC nº 201710862 a UnP foi credenciada, através da Portaria nº 48, de 14/01/2020, publicada no Diário Oficial da União de 15/01/2020, Seção I, pág. 15, o credenciamento citado é válido por 10 anos.

Em maio de 2021, a UNP, passou a integrar o grupo Ânima Educação, quarta maior organização educacional privada do cenário nacional, que tem como meta organizacional “transformar o país através da educação”, o que contribui, positivamente, para o fortalecimento da sua missão institucional, bem como para a formação sólida dos seus egressos.

A UnP tem a sua estrutura física assim organizada: Campus Natal, com duas Unidades – Salgado Filho e Zona Norte; e Campus Mossoró, fora da sede, autorizado nos termos da Portaria/MEC n. 2.849, de 13 de dezembro de 2001. Além disso, opera em polos de educação a distância localizados no interior e na capital do Rio Grande do Norte (RN) e em outras Unidades da Federação – regiões Nordeste, Sul e Centro-Oeste. Conta ainda com

um núcleo avançado denominado Núcleo Integrado de Ensino, Pesquisa e Extensão (NIPEC), em Parnamirim – município da Grande Natal.

A instituição possui um portfólio de mais de 170 cursos de Graduação, sendo os cursos presenciais divididos nos campi de Natal e Mossoró, e na educação a distância (EaD) os cursos são ofertados em polos no RN e em outras Unidades da Federação.

No sentido de ampliar a atuação e o nosso alcance geográfico, levando a oferta de cursos de qualidade e acesso à educação superior a uma região estratégica e com demanda educacional significativa, em 2019, por meio do processo 201926785, a Universidade Potiguar ingressou junto ao MEC, com o pedido de credenciamento de um campus fora de sede no município de Caicó, onde hoje funciona um polo da unidade. Isso permitirá à IES expandir a sua capacidade de atendimento, estabelecendo presença física em uma localidade onde há demanda pelo ensino superior de qualidade. Além disso, o credenciamento do campus fora de sede está alinhado com a nossa missão institucional de promover a democratização do ensino, contribuindo para o desenvolvimento social, econômico e cultural das comunidades atendidas. Com esse novo campus, pretendemos oferecer cursos presenciais de graduação e de pós-graduação, fortalecendo a formação acadêmica e profissional dos estudantes, assim como fomentar ainda mais a pesquisa, a extensão e inovação na região. A intenção da expansão para um campus fora de sede em Caicó reforça o nosso compromisso com a excelência acadêmica e com a responsabilidade social, proporcionando oportunidades educacionais de qualidade para um número maior de estudantes.

Na pós-graduação lato sensu, implantada desde os anos 1990, a oferta EaD compreende um portfólio de mais de 300 cursos de especialização, nos mais diversos campos de conhecimentos.

Em nível stricto sensu conta com dois doutorados, um em Administração e outro em Biotecnologia com parceria com a Renorbio; e três mestrados profissionais – Administração, Biotecnologia e Psicologia Organizacional do Trabalho. e um acadêmico – Administração.

Todos os cursos de graduação e de pós-graduação e respectivas atividades de ensino, pesquisa e extensão encontram-se organizados por áreas de conhecimento: Arquitetura, Design e Moda; Comunicação e Artes; Direito; Educação; Engenharias e Tecnologia da Informação; Gestão e Negócios; Hospitalidade e da Saúde. Estas, por sua vez, estabelecem a gestão dos seus cursos sob quatro fundamentos institucionais cobrindo todas as dimensões estabelecidas no âmbito do Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior (SINAES): qualidade acadêmica; empregabilidade; internacionalidade; responsabilidade social.

Desde sua criação, a instituição busca articular as políticas e diretrizes das suas atividades de ensino, pesquisa e extensão com as vocações e demandas socioeconômicas da região. A história da UnP demonstra o quanto o compromisso com a qualidade acadêmica tem sido responsável por seu crescimento sustentável. Além disso, a atuação junto à comunidade,

promovendo ações de pesquisa e extensão, voltadas para o atendimento das demandas sociais, confirma o nosso compromisso institucional com o desenvolvimento regional.

Identificação do Curso

Curso: Design de Games

Grau: Bacharelado

Modalidade: Educação a distância

Duração do curso: 6 semestres

Prazo máximo para integralização do currículo: 10 semestres

Carga horária: 2670 hora-relógio

Perfil do curso

Justificativa de Oferta

O contexto político, econômico, social e educacional contemporâneo impõe aos sistemas de ensino superior brasileiros o desafio de formar profissionais capazes de atuar de maneira crítica, criativa e tecnicamente qualificada diante das profundas transformações tecnológicas e culturais que caracterizam a sociedade digital. Nesse cenário, a consolidação da economia criativa, a expansão das tecnologias interativas e o crescimento exponencial da indústria de jogos digitais evidenciam a crescente demanda por profissionais especializados no desenvolvimento de experiências digitais interativas.

A oferta do Curso de Design de Games da Instituição insere-se nesse contexto, alinhando-se às Diretrizes Curriculares Nacionais para os cursos de Design (Resolução CNE/CES nº 5/2004) e às normativas institucionais, com o objetivo de atender às demandas emergentes do mercado, da sociedade e da cultura contemporânea. O curso fundamenta-se nos princípios institucionais expressos no Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI) e no Projeto Pedagógico Institucional (PPI), articulando formação acadêmica, inovação tecnológica e compromisso social.

O campo do design de jogos digitais caracteriza-se pela convergência entre arte, design, tecnologia e comunicação, constituindo-se como um dos principais vetores de inovação cultural e econômica do século XXI. Os jogos digitais, antes restritos ao entretenimento, expandiram-se para múltiplos contextos, incluindo educação, saúde, treinamento, comunicação, cultura, publicidade e experiências imersivas em realidade virtual e aumentada. Nesse sentido, os jogos configuram-se como sistemas complexos de interação, capazes de produzir experiências significativas, engajamento e construção de sentido.

A transformação digital e a ampliação do ecossistema de plataformas interativas — consoles, dispositivos móveis, ambientes web e tecnologias imersivas — impulsionaram a necessidade de profissionais capazes de integrar competências diversas, como game design, narrativa interativa, programação, arte digital, experiência do usuário, produção e gestão de projetos. Esse cenário demanda uma formação interdisciplinar que articule fundamentos estéticos, domínio técnico, pensamento sistêmico e capacidade de inovação. Nesse contexto, o curso foi concebido com o objetivo de formar profissionais capazes de idealizar, planejar, desenvolver e gerenciar jogos digitais e experiências interativas em diferentes mídias e plataformas, integrando criatividade, tecnologia, narrativa e design. A proposta pedagógica está fundamentada nas Diretrizes Curriculares Nacionais para os cursos de Design, que orientam a formação de profissionais com visão sistêmica,

capacidade criativa, domínio das etapas projetuais e responsabilidade ética, social e cultural.

A formação em nível de bacharelado distingue-se por oferecer um percurso formativo aprofundado, que combina fundamentos teóricos, metodológicos e tecnológicos com práticas projetuais contínuas. O curso prioriza o desenvolvimento do pensamento crítico, investigativo e projetual, preparando o estudante para atuar tanto na concepção quanto na produção de sistemas interativos complexos, considerando aspectos técnicos, estéticos, culturais e de experiência do usuário.

A matriz curricular do curso é estruturada de forma integrada e progressiva, organizada em três níveis — fundamental, intermediário e avançado — articulando conhecimentos teóricos, técnicos e projetuais. Os conteúdos contemplam estudos em linguagem visual, desenho, estética, pensamento projetual, desenvolvimento de jogos, game design, level design, programação em engines, animação 2D e 3D, modelagem digital, design de interfaces, experiências imersivas, narrativa interativa, game studies e processos de publicação e monetização.

A proposta curricular incorpora metodologias ativas de ensino-aprendizagem, com ênfase na aprendizagem baseada em projetos, prototipação, experimentação e desenvolvimento colaborativo, favorecendo o protagonismo do estudante e a integração entre teoria e prática. Os projetos aplicados, desenvolvidos ao longo do curso, simulam fluxos reais da indústria de jogos digitais, promovendo a construção de competências profissionais alinhadas às demandas do setor.

Entre os principais atributos formativos do curso destacam-se:

- Pensamento projetual aplicado ao design de jogos, com domínio de metodologias de ideação, prototipagem, playtest e iteração;
- Domínio técnico e tecnológico, envolvendo programação, uso de engines, modelagem 3D, animação e integração de sistemas interativos;
- Criação de experiências interativas, com foco em mecânicas de jogo, narrativa, level design e experiência do usuário (UX);
- Integração entre arte, design e tecnologia, articulando linguagem visual, som, interação e programação;
- Pensamento crítico e cultural, fundamentado em estudos sobre jogos como fenômenos sociais, culturais e comunicacionais;
- Empreendedorismo e economia criativa, voltados à atuação em estúdios, startups, projetos independentes e indústria de jogos;
- Responsabilidade social, ética e inclusão, com atenção à diversidade, acessibilidade e impacto sociocultural dos jogos digitais.

Essas competências estão diretamente alinhadas às Diretrizes Curriculares Nacionais do curso de Design, que estabelecem a necessidade de formação de profissionais capazes de integrar aspectos estéticos, culturais, tecnológicos e produtivos no desenvolvimento de projetos, bem como atuar de forma crítica, ética e socialmente responsável.

O curso contempla, ainda, a realização de atividades de extensão, em conformidade com a Resolução CNE/CES nº 7/2018, promovendo a integração entre ensino, pesquisa e sociedade, bem como o desenvolvimento de projetos com impacto social. O Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), estruturado em etapas de pesquisa e desenvolvimento projetual, possibilita a consolidação das competências adquiridas ao longo da formação.

No âmbito profissional, o egresso estará apto a atuar em estúdios de desenvolvimento de jogos, empresas de tecnologia, produtoras de conteúdo digital, agências de comunicação, startups, setor educacional e projetos independentes, além de empreender na economia criativa.

Dessa forma, o Curso de Design de Games responde às demandas contemporâneas da sociedade e do mercado de trabalho, contribuindo para a formação de profissionais capazes de desenvolver soluções inovadoras em experiências interativas digitais, articulando sensibilidade estética, domínio tecnológico, pensamento estratégico e responsabilidade social.

Assim, a oferta do curso consolida-se como uma proposta acadêmica alinhada às transformações culturais, tecnológicas e econômicas do século XXI, preparando designers de games aptos a atuar de forma crítica, criativa e responsável na concepção de experiências digitais que impactam a cultura, a comunicação e a inovação na sociedade contemporânea.

Formas de Acesso

Essas diretrizes serão comunicadas aos ingressantes pelo site institucional ou por comunicação direta.

1. Como posso ingressar em um curso superior na instituição?

Você pode ingressar de várias formas: sendo aprovado no vestibular, na seleção do Prouni ou usando a nota do Enem.

2. Quem pode se inscrever nos cursos superiores?

Os cursos são destinados a alunos que possuem, no mínimo, o diploma de ensino médio.

3. O que é o Edital do Vestibular?

É um documento que regulamenta o número de vagas, datas e locais das provas, valor da taxa de inscrição, período e local de divulgação dos aprovados, além dos requisitos para matrícula.

4. Existe uma forma flexível de fazer o vestibular?

Sim, você pode participar do Vestibular Simplificado enviando uma carta de apresentação, que será avaliada para sua aprovação no curso e modalidade desejada.

5. Como é o processo seletivo?

O processo seletivo inclui uma prova de redação e/ou uma prova objetiva de conhecimentos gerais com questões de múltipla escolha nas áreas de Ciências da Natureza, Ciências Humanas, Matemática e Linguagens.

6. O que é avaliado na prova de redação?

A prova avalia habilidades de produção de texto, adequação ao tema e ao vocabulário, coerência textual, objetividade, pertinência argumentativa, raciocínio lógico, coesão, paragrafação, estruturação de frases, morfossintaxe,

acentuação, ortografia e pontuação.

7. Posso obter um novo título se já tiver um diploma de graduação?

Sim, se houver vagas remanescentes, a instituição pode aceitar a matrícula de portadores de diploma de graduação para a obtenção de um novo título, mediante processo seletivo específico.

8. Como funciona a matrícula por transferência?

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional permite a transferência de alunos entre instituições para cursos afins, desde que haja vagas e processo seletivo. A instituição pode aceitar transferências para o mesmo curso ou curso similar, com adaptações curriculares necessárias.

Objetivos do Curso

Objetivo Geral

O Curso de Design de Games tem como objetivo formar profissionais criativos, críticos, éticos e tecnicamente qualificados, capazes de conceber, planejar, desenvolver e gerenciar jogos digitais e experiências interativas em diferentes contextos e plataformas — consoles, dispositivos móveis, ambientes web e tecnologias imersivas — articulando design, linguagem visual, narrativa, tecnologia e inovação.

Objetivos Específicos

Além do objetivo geral acima descrito, o curso conta com os seguintes objetivos específicos que compreendem competências e especializações definidas pelo Núcleo Docente Estruturante para cada uma das unidades curriculares que compõem a matriz, em alinhamento as normativas do curso, contexto educacional e características regionais, considerando novas práticas emergentes no campo do conhecimento do curso. Além do objetivo geral, o curso estabelece objetivos específicos que refletem as competências profissionais, gerais e específicas previstas no perfil do egresso, em consonância com as Diretrizes Curriculares Nacionais para os cursos de Design (Resolução CNE/CES nº 5/2004) e com a organização da matriz curricular proposta. Esse conjunto de objetivos visa assegurar uma formação integrada, interdisciplinar e orientada às demandas contemporâneas do campo dos jogos digitais, contemplando:

- Desenvolver a capacidade criativa, autoral e projetual do estudante, estimulando a experimentação, a inovação e a concepção de experiências interativas e narrativas em jogos digitais;
- Aperfeiçoar o domínio das linguagens visuais, interativas e digitais, incluindo composição, cor, forma, movimento, tempo, interface e narrativa, promovendo a criação de experiências esteticamente qualificadas e culturalmente relevantes;
- Desenvolver competências para conceber, planejar e implementar projetos de jogos digitais em diferentes plataformas, integrando aspectos de game design, level design, programação, arte digital, narrativa e experiência do usuário;
- Fomentar a compreensão dos jogos digitais como prática cultural, artística, tecnológica e

social, estimulando a análise crítica de seus impactos históricos, culturais, econômicos e comunicacionais;

- Estimular o pensamento metodológico e o raciocínio projetual aplicado ao desenvolvimento de jogos, capacitando o estudante a atuar em todas as etapas do processo produtivo — ideação, prototipagem, desenvolvimento, playtest, iteração, publicação e pós-lançamento;
- Promover a integração entre teoria e prática por meio de metodologias ativas, projetos integradores e desenvolvimento de protótipos, favorecendo a aplicação dos conhecimentos em contextos reais ou simulados do setor de jogos digitais;
- Desenvolver competências técnicas no uso de ferramentas, engines e tecnologias digitais aplicadas ao desenvolvimento de jogos, incluindo programação, modelagem 3D, animação, design de interfaces e integração de sistemas interativos;
- Capacitar o estudante para compreender e gerenciar fluxos de produção e pipelines de desenvolvimento de jogos digitais, considerando aspectos técnicos, organizacionais, colaborativos e de qualidade;
- Estimular o trabalho colaborativo e interdisciplinar, preparando o futuro designer de games para atuar em equipes integradas com áreas como design, tecnologia, audiovisual, computação, comunicação e negócios;
- Incentivar o empreendedorismo, a autonomia criativa e a gestão de projetos, possibilitando a atuação em estúdios de desenvolvimento, startups, empresas de tecnologia, iniciativas independentes e na economia criativa;
- Desenvolver competências relacionadas à publicação, distribuição e monetização de jogos digitais, considerando estratégias de mercado, sustentabilidade econômica e responsabilidade com o usuário;
- Promover o compromisso ético, social e cultural no desenvolvimento de jogos, com atenção à diversidade, inclusão, acessibilidade, sustentabilidade e impacto sociocultural das experiências interativas;
- Articular ensino, pesquisa e extensão no processo formativo, incentivando o desenvolvimento de projetos interdisciplinares e extensionistas que contribuam para a inovação, a produção cultural e o impacto social no campo dos jogos digitais.

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).

O perfil profissional do egresso é fruto das competências e habilidades expressas nas Diretrizes Curriculares Nacionais para o curso e atende as necessidades locais e regionais, considera novas práticas emergentes no campo do conhecimento do curso e as novas demandas apresentadas pelo mundo do trabalho.

O egresso do Curso de Design de Games é um profissional criativo, crítico, ético e socialmente responsável, com sólida formação estética, técnica, tecnológica e humanista, capaz de atuar de forma estratégica no desenvolvimento de jogos digitais e experiências interativas em múltiplas plataformas — consoles, dispositivos móveis, ambientes web, interfaces digitais e ambientes imersivos. Sua formação permite compreender o jogo digital como campo de convergência entre design, arte, tecnologia e comunicação, contribuindo para a criação de experiências interativas significativas em diferentes contextos socioculturais.

Ao longo de sua formação, o egresso desenvolve domínio dos fundamentos da linguagem visual, da interação e da experiência do usuário, das metodologias projetuais e dos processos técnicos e tecnológicos envolvidos no desenvolvimento de jogos digitais, sendo capaz de conceber, planejar, desenvolver, implementar, testar, publicar e avaliar projetos que integrem mecânicas de jogo, narrativa, estética e tecnologia. Sua atuação é orientada por princípios de inovação, acessibilidade, diversidade cultural, sustentabilidade e responsabilidade social, considerando os impactos culturais, econômicos, simbólicos e éticos dos jogos digitais.

A proposta pedagógica do curso, baseada na integração entre teoria, prática, experimentação e pesquisa, prepara o futuro designer de games para atuar em contextos profissionais dinâmicos e interdisciplinares, característicos das indústrias criativas e da economia digital. O egresso está apto a participar e liderar

**Consulte aqui a DCN
específica do Curso**

processos de desenvolvimento de jogos, atuar em equipes multidisciplinares e dialogar com áreas como design, tecnologia, audiovisual, comunicação, computação, educação e entretenimento.

O profissional formado possui visão sistêmica e crítica do processo de desenvolvimento de jogos digitais, compreendendo as dimensões estéticas, narrativas, técnicas, tecnológicas, socioculturais e econômicas envolvidas na criação de experiências interativas. Essa formação o habilita a atuar em estúdios de desenvolvimento de jogos, empresas de tecnologia, produtoras de conteúdo digital, agências de comunicação, startups, instituições educacionais e culturais, além de empreender em projetos autorais no campo da economia criativa.

Tais características centrais do perfil do egresso são asseguradas pelo conjunto de competências desenvolvidas ao longo dos componentes curriculares do curso, que contemplam:

De acordo com as competências desenvolvidas ao longo do curso e em consonância com as Diretrizes Curriculares Nacionais para os cursos de Design (Resolução CNE/CES nº 5/2004), o egresso do Design de Games está preparado para atuar:

- com domínio das linguagens visuais, interativas e digitais, aplicando princípios de design, narrativa, estética e tecnologia em jogos digitais e experiências interativas;
- no desenvolvimento, gestão e avaliação de projetos de jogos digitais, sistemas interativos e experiências imersivas;
- de forma colaborativa e interdisciplinar, integrando equipes de criação em áreas como design, tecnologia, audiovisual, computação e comunicação;
- com pensamento crítico e sensibilidade cultural, compreendendo os jogos digitais como práticas culturais, sociais e comunicacionais;
- com responsabilidade ética, social e ambiental, promovendo diversidade, inclusão, acessibilidade e sustentabilidade no desenvolvimento de jogos;
- com visão empreendedora e estratégica, apto a atuar na indústria de jogos, na economia criativa e no desenvolvimento de projetos autorais inovadores.

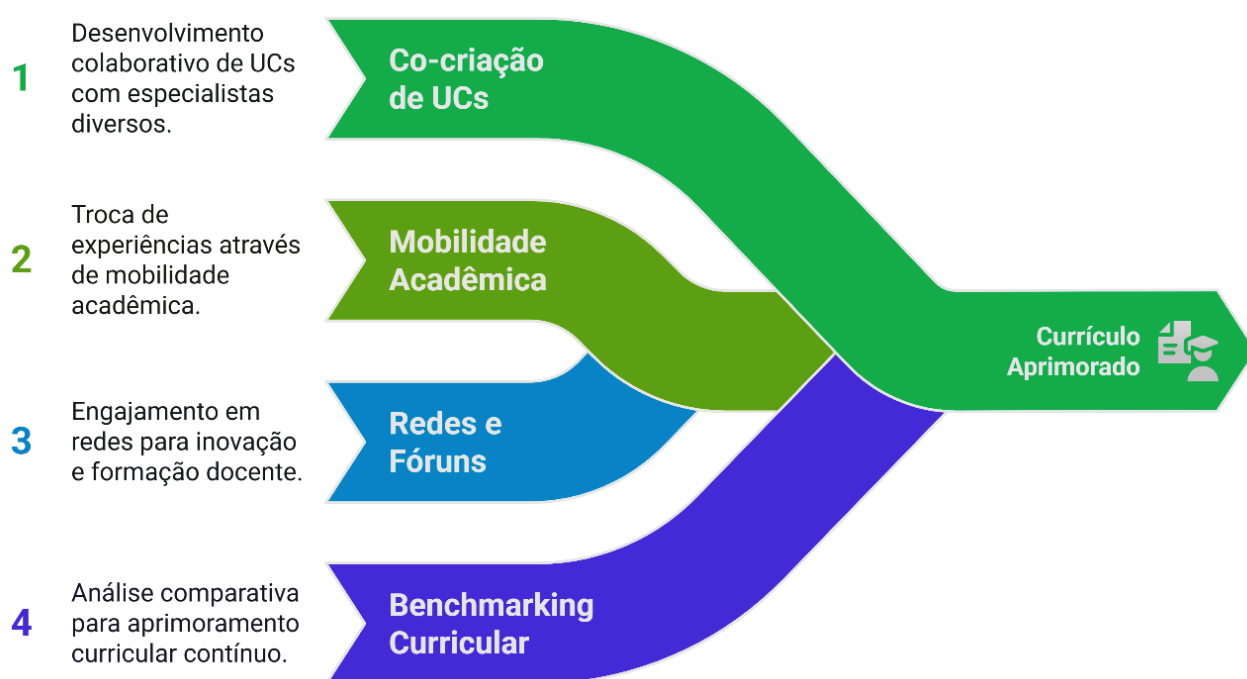
O egresso também está apto a prosseguir estudos em cursos de pós-graduação lato sensu e stricto sensu nas áreas de design, jogos digitais, comunicação, tecnologia, artes e áreas correlatas, ampliando sua atuação no ensino, na pesquisa e na inovação.

Dessa forma, o Curso de Design de Games forma profissionais reflexivos, inventivos e tecnicamente qualificados, capazes de integrar criatividade, interação e tecnologia para desenvolver experiências digitais que dialogam com as transformações culturais e tecnológicas da contemporaneidade.

Estrutura Curricular

A estrutura curricular do curso está alinhada ao PPI da IES, que orienta a formação de estudantes críticos e reflexivos, aptos a atuar em contextos complexos. O currículo é integrado, baseado no desenvolvimento de competências, considerando os contextos local, nacional e internacional.

Essa articulação se concretiza por meio de:



A adoção do currículo integrado visa superar a fragmentação do saber, promovendo visão sistêmica, interdisciplinaridade e conexão com o mundo do trabalho. Essa abordagem fortalece competências técnicas e socioemocionais, qualificando a formação profissional e incentivando uma atuação ética, colaborativa e sensível às demandas contemporâneas.

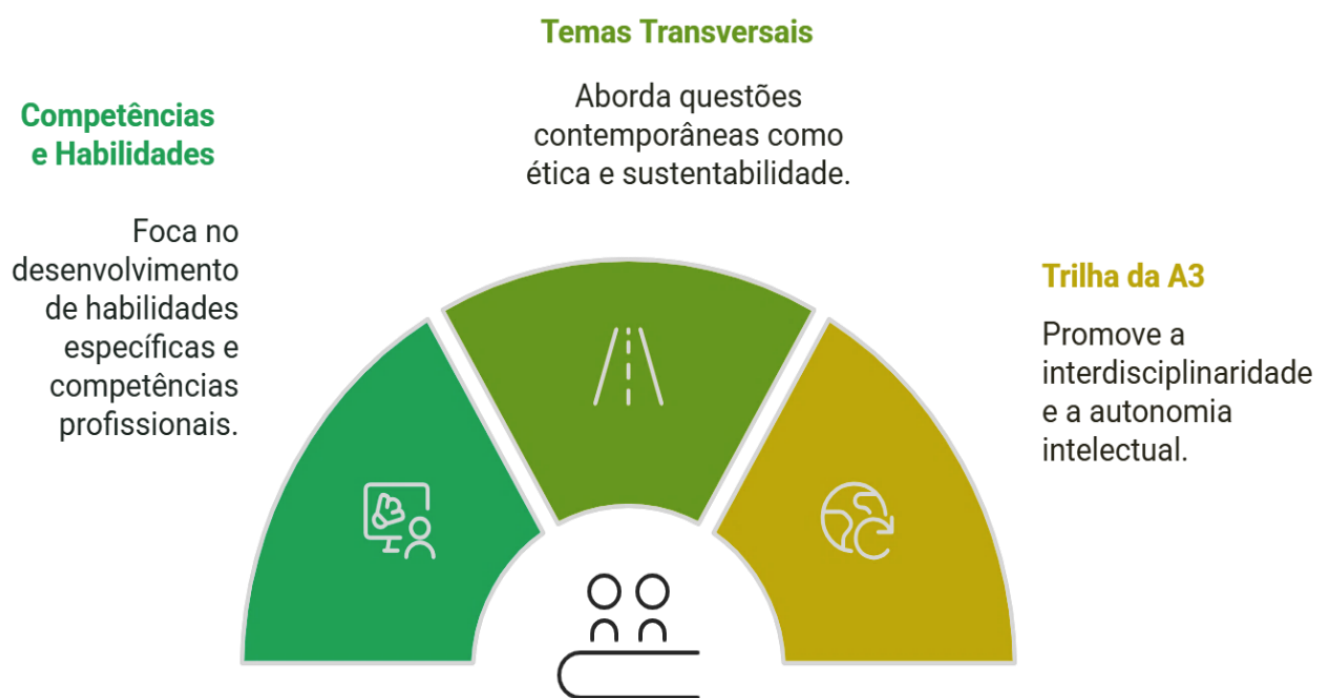
A estrutura curricular é organizada por Unidades Curriculares (UCs), que integram conhecimentos, habilidades e atitudes essenciais à formação profissional. Cada UC possui foco temático definido e promove aprendizagens significativas por meio da articulação entre teoria e prática.



As UCs rompem com a linearidade tradicional, permitindo percursos personalizados e flexíveis. Embora existam **UCs Predecessoras** para garantir uma base sólida de conhecimento, a progressão pode ocorrer mesmo sem aprovação, desde que cursadas. As UCs são organizadas por níveis de competência, com possibilidade de cursar UCs de diferentes níveis simultaneamente, respeitando as exigências de progressão.

Unidade Curricular, ou um conjunto delas, que são ofertadas para a aprendizagem de conhecimento base e possibilitam a transição de nível, pois possuem uma conexão direta e finalística com a unidade curricular posterior.

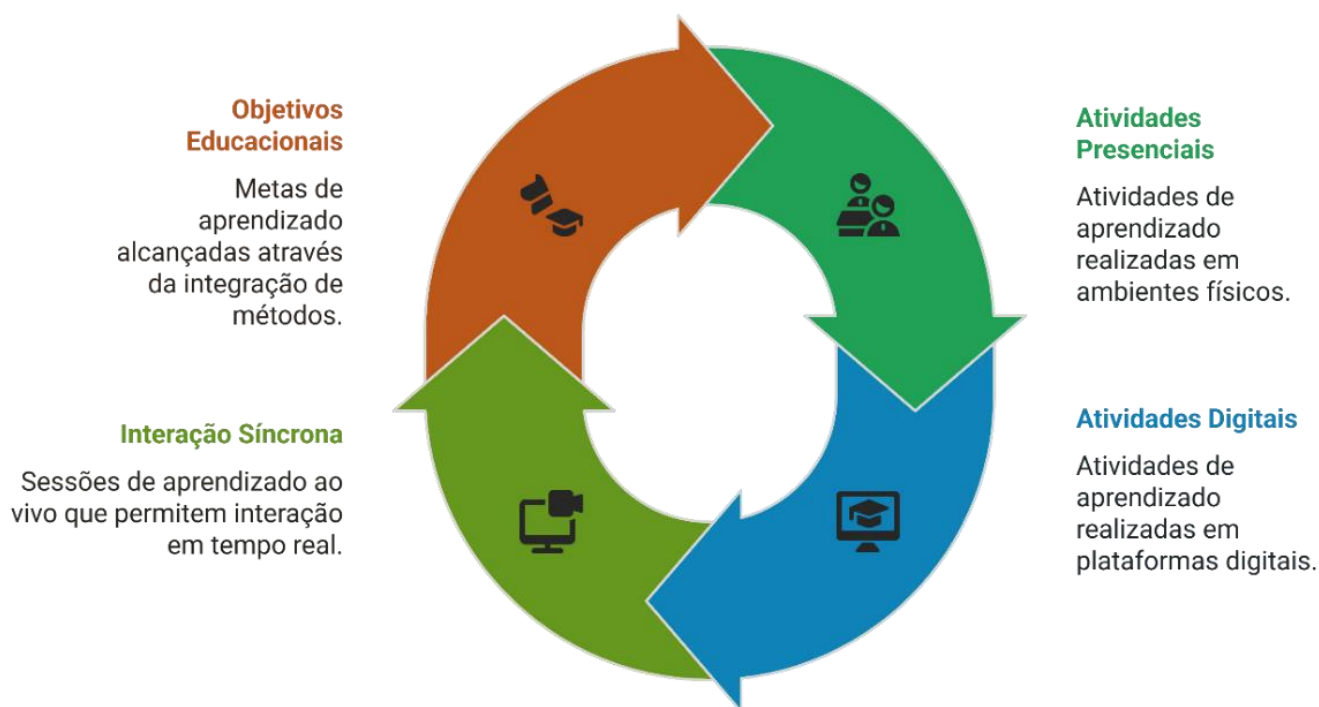
Cada UC é composta por oito Unidades de Aprendizagem (UAs), sendo seis voltadas ao desenvolvimento técnico e duas imersivas: uma com temáticas transversais (ética, cidadania, sustentabilidade etc.) e outra dedicada à Trilha A3, com foco em pesquisa, projeto e autoria estudantil. A distribuição das UAs dentro de cada UC obedece à seguinte lógica:



As Unidades Curriculares (UC) do curso têm carga horária total de 160 horas, das quais 120 são distribuídas em seis Unidades de Aprendizagem (UA), focadas nos conteúdos específicos definidos no plano de ensino, cuja modalidade varia conforme a UC. Às 40 horas restantes correspondem a duas Unidades de Aprendizagem Imersivas (UAI), com 20 horas cada e totalmente assíncrona.

As Unidades de Aprendizagem Imersivas (UAI) integram a estrutura curricular com a finalidade de promover experiências de aprendizagem mais profundas, conectadas aos desafios reais do mundo contemporâneo. Com duração de 20 horas cada, as UAIs são concebidas com base em uma abordagem que articula seis pilares fundamentais da prática pedagógica no ensino superior: o papel do educador, o papel do estudante, os objetivos de aprendizagem, a metodologia de ensino, o ambiente de aprendizagem e o desenvolvimento de competências. Ela busca conectar os estudantes aos desafios contemporâneos e à realidade social e profissional, pois está articulada com a Avaliação A3, temas transversais ou temas obrigatórios da UC. As atividades são disponibilizadas e acompanhadas por meio do ambiente virtual ULife, que oferece suporte à aprendizagem flexível e autônoma.

As UCs podem ser ofertadas nas modalidades presencial, digital ou híbrida, com uso de metodologias ativas, ambientes diversos e tecnologias educacionais. A condução é feita por pelo menos dois docentes, garantindo integração e diversidade de abordagens.



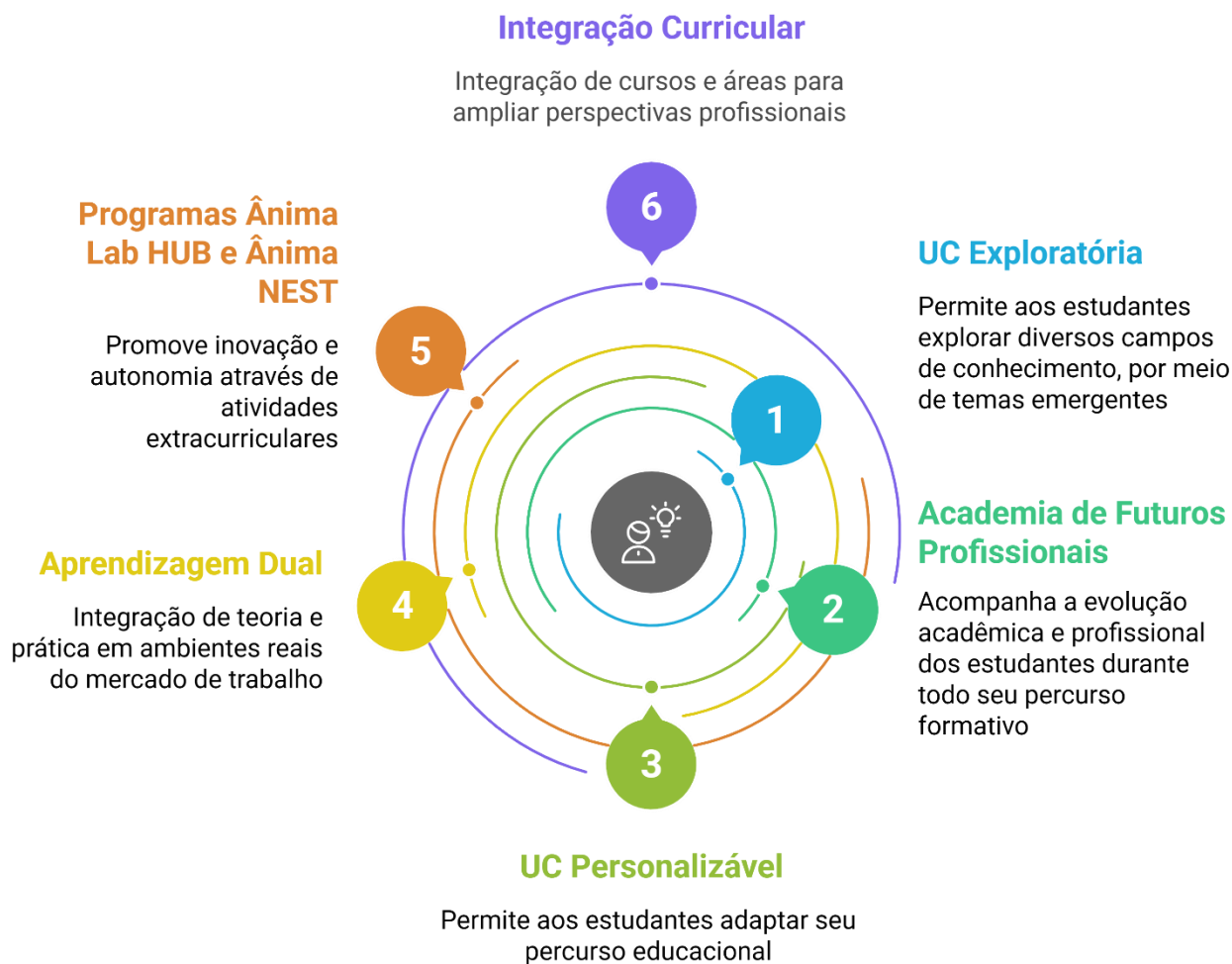
As UCs se organizam em três eixos formativos:

- **Formação Geral (UCs Exploratórias):** abordagem transdisciplinar, crítica e humanística, com temas como diversidade, inovação e cidadania.
- **Formação na Área:** conteúdos comuns entre cursos, com foco em atuação multiprofissional e pesquisa.
- **Formação Específica:** conteúdos próprios do curso, com aprofundamento técnico e convivência em comunidade de formação.

Inovações Pedagógicas do Currículo

Ao longo do currículo, as Unidades Curriculares são organizadas propondo uma integração curricular entre cursos e áreas, gerando um estímulo adicional diferenciado à formação do estudante por possibilitar a percepção de diferentes perspectivas profissionais, por meio da **educação interprofissional**.

Para além da organização em Unidades Curriculares (UCs), o currículo do curso incorpora outros elementos de flexibilização e inovação, que visam a hiperpersonalização do percurso formativo. Entre eles, destacam-se:

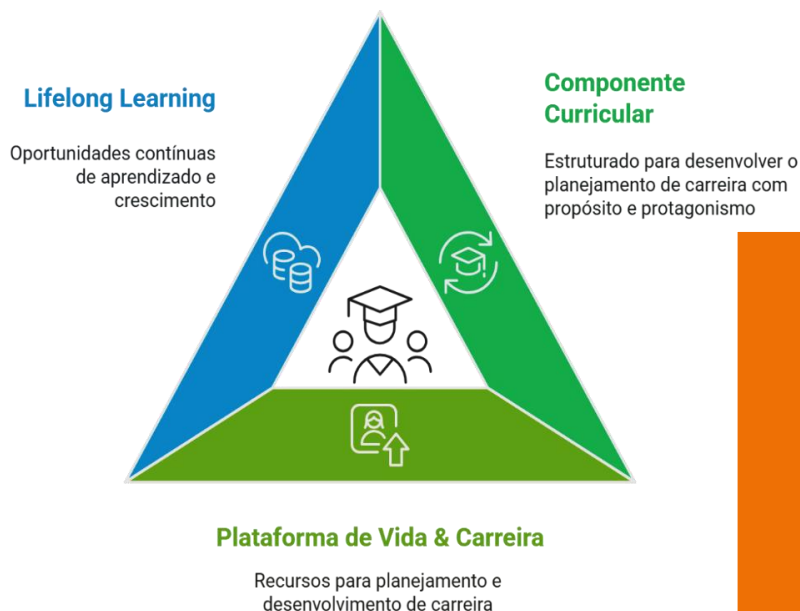


➤ Elementos Inovadores:

- **UC Exploratória:** que proporciona aos estudantes a oportunidade de explorar áreas de conhecimento diversas, por meio de temas emergentes, ampliando seus horizontes e incentivando a interdisciplinaridade.
- **Academia de Futuros Profissionais:** que tem como objetivo auxiliar, apoiar e acompanhar a evolução acadêmica e a trajetória profissional do estudante durante todo o seu percurso formativo
- **UC Personalizável:** uma unidade curricular eletiva que permite ao estudante moldar seu percurso formativo de acordo com seus projetos, momento de vida e interesses profissionais.
- **Conexão com o Mercado de Trabalho:** através de oportunidades práticas construídas em parcerias estratégicas como a Aprendizagem Dual e programas do Ânima Lab HUB e o Ânima NEST e da Academia de Futuros Profissionais.

- **Academia de Futuros Profissionais:** Foco no desenvolvimento de competências socioemocionais, autoconhecimento, mentalidade empreendedora e cidadania ativa. Estruturada em três pilares:

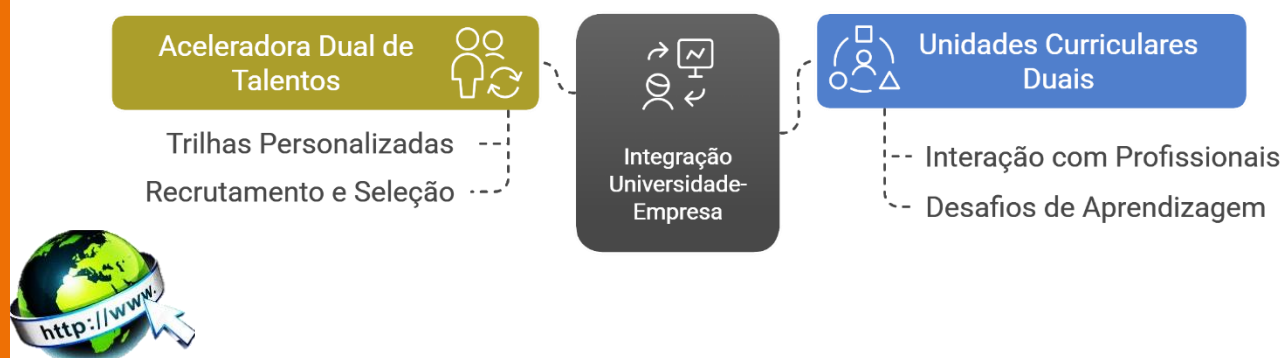
- **Componente Curricular:** aulas digitais e síncronas com foco em projeto de vida, impacto social e autoconhecimento.
- **Plataforma Vida & Carreira:** registro da trajetória acadêmica e profissional, com trilhas de aprendizagem e conexão com o mercado de trabalho.
- **Lifelong Learning:** personalização contínua da formação por meio de cursos, projetos, mentorias e ferramentas de autogestão da carreira.



➤ **Aprendizagem Dual:** integra teoria e prática desde o início do curso, com experiências reais em empresas e órgãos públicos, por meio de:

➤ **UCs Duais:** desafios reais co-construídos com o setor produtivo.

➤ **Aceleradora Dual de Talentos:** trilhas personalizadas com foco em empregabilidade.



Consulte os feitos e conquistas dos estudantes em nossas redes sociais

➤ **Ambientes de Inovação:** programas do Ânima Lab HUB e o Ânima NEST que tem o objetivo de promover a inovação e a autonomia do estudante complementando sua formação com atividades extracurriculares disruptivas, reconhecendo a singularidade de cada sujeito.

Programas Ânima NEST

Oportunidades do aprendizado focado na educação empreendedora

Programas Ânima HUB

Experiências com inovação, empreendedorismo e pesquisa aplicada



Valores

Inovação, Empreendedorismo, Pesquisa Aplicada

Área de Futuros Profissionais

Foco em Carreiras conectadas com o futuro e empreendedorismo

- **Ânima Lab HUB:** rede de laboratórios híbridos e temáticos que promovem soluções tecnológicas e pesquisa aplicada com impacto social. Organizado em:
 - **Laboratórios Temáticos:** por áreas do saber.
 - **Squads:** grupos interdisciplinares com foco em inovação e extensão.

Consulte os feitos e conquistas dos estudantes em nossas redes sociais



- **Ânima NEST:** jornada empreendedora com apoio técnico e intelectual para desenvolvimento de ideias e negócios, integrando conteúdos curriculares às metodologias do programa.

Consulte os feitos e conquistas dos estudantes em nossas redes sociais



Extensão Universitária

A extensão universitária está plenamente integrada à matriz curricular do curso, conforme estabelecido pela legislação, o que garante que estudantes de todos os períodos tenham acesso contínuo a experiências práticas e comunitárias ao longo do curso.

O que é a extensão universitária?

A extensão universitária é a ponte entre a universidade e a sociedade, promovendo o diálogo, a troca de conhecimentos e a transformação social. Ela integra ensino, pesquisa e extensão, fortalecendo a formação cidadã e ética dos estudantes.

Como a extensão universitária impacta os estudantes?

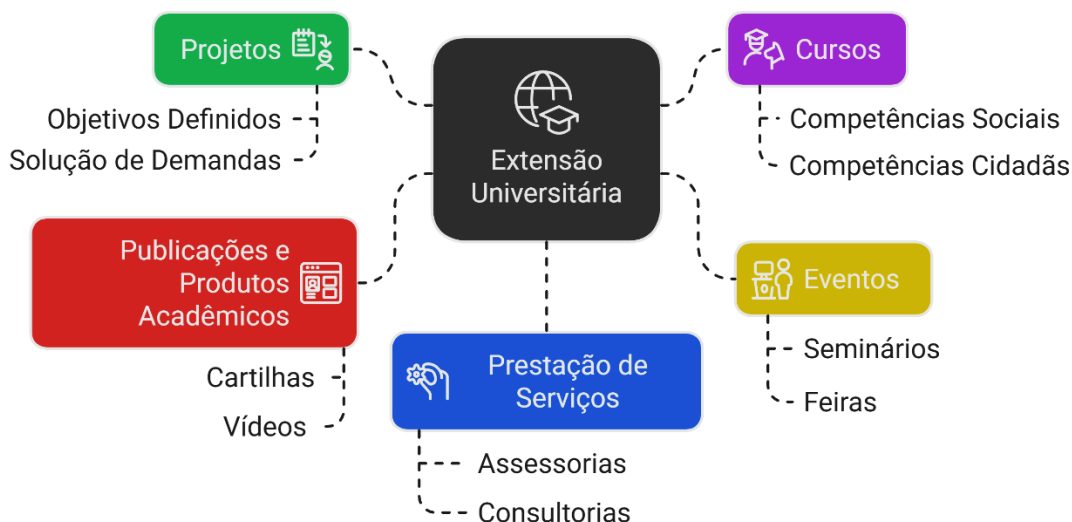
Ela permite que os estudantes desenvolvam práticas que valorizam saberes tradicionais e locais, contribuindo para a melhoria da qualidade de vida das comunidades envolvidas. Além disso, proporciona experiências práticas e comunitárias ao longo do curso.

Qual é a carga horária dedicada à extensão universitária?

Conforme a Resolução CNE/CES nº 7/2018, pelo menos 10% da carga horária total do curso deve ser dedicada à extensão. Essa carga é distribuída ao longo dos diversos níveis da formação.

Quais são as modalidades de extensão universitária?

As modalidades incluem:



Como os estudantes participam das atividades de extensão?

A cada semestre, são oferecidas oportunidades de participação em cursos, oficinas, projetos e eventos. Os estudantes escolhem as atividades mais alinhadas aos seus interesses e trajetória acadêmica, realizando a inscrição e acompanhamento pelo portal institucional Ulife.

Como a extensão universitária é integrada à matriz curricular?

A extensão é distribuída ao longo da matriz curricular, garantindo que os estudantes se envolvam continuamente com experiências práticas e transformadoras. Eles devem cumprir parte dos 10% obrigatórios da carga horária total do curso destinados à extensão em cada ciclo formativo.

Quais evidências são obrigatórias para o estudante registrar sua participação nas trilhas de extensão universitária?

O estudante deve registrar sua participação por meio de geolocalização, atestado de presencialidade e documentário fotográfico das ações realizadas.

Por que esses elementos são essenciais?

Essas evidências são essenciais para assegurar a comprovação da vivência territorial, garantir a rastreabilidade das atividades e fortalecer a dimensão formativa da extensão universitária.

Qual é a importância da presencialidade na extensão universitária?

A presencialidade é indispensável na formação de profissionais capacitados tecnicamente e comprometidos com o desenvolvimento social, ético e humano.

Como os cursos e projetos de extensão incentivam os estudantes?

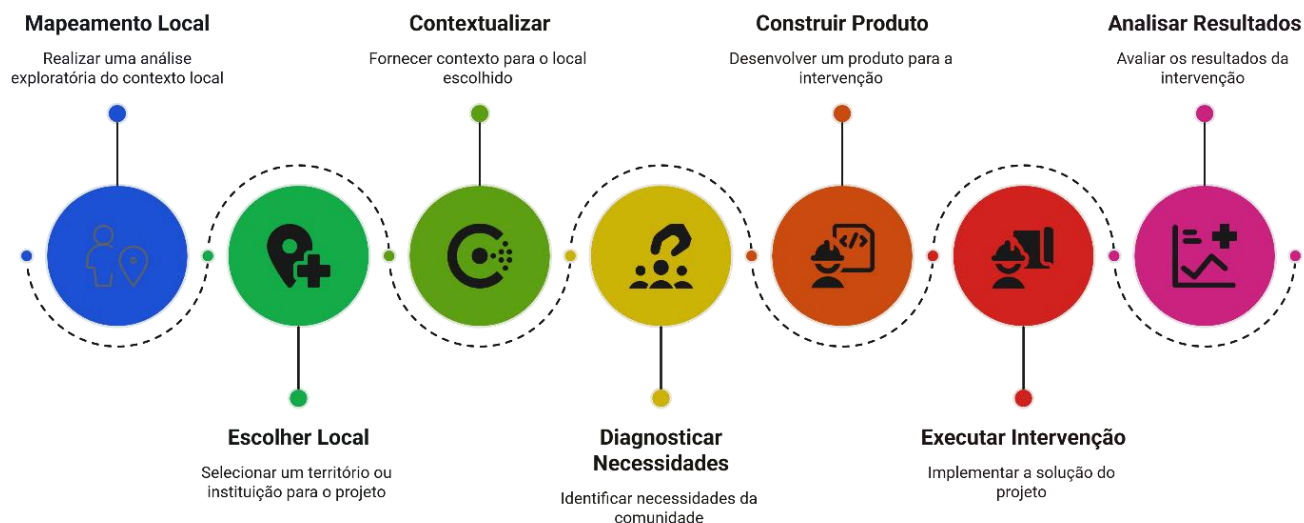
Os cursos e projetos incentivam os estudantes a colocar em prática os princípios de responsabilidade social, promovendo um impacto transformador e duradouro em suas vidas e na sociedade.

Qual é o objetivo final dessas atividades para o estudante?

O objetivo é que o estudante seja competente para transformar a realidade ao seu redor de modo positivo, inovador e com compromisso social.

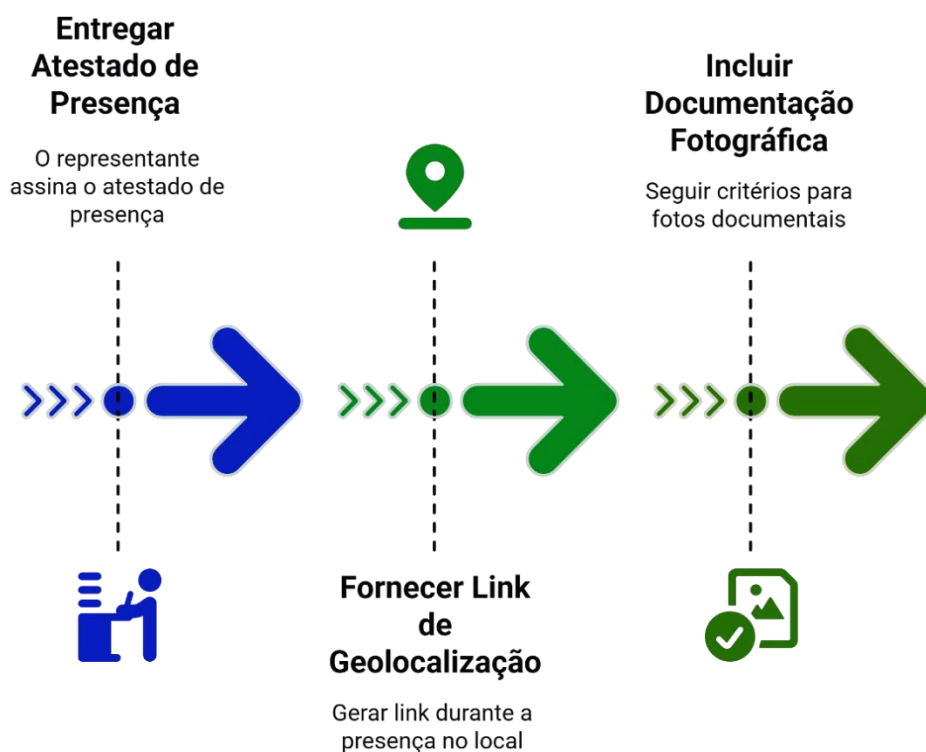
Quais são as atividades avaliativas que o estudante deve desenvolver?

O estudante deve desenvolver:



Quais são as etapas obrigatórias na produção do relatório via *Dreamshaper*?

As etapas obrigatórias incluem:



Quais competências são fortalecidas com essas atividades?

São fortalecidas as competências de responsabilidade social, cidadania, análise social, resolução de problemas e conexão com os desafios e necessidades do mundo social.

Quais são os programas institucionais relacionados à extensão universitária?

Os programas incluem:

- **Ânima Plurais:** Diversidade e combate à discriminação.
- **Internacionalização:** Oportunidades com foco em carreira internacional.
- **Ciência da Felicidade:** Promoção da saúde física, mental e bem-estar.
- **Aprendizagem Dual:** Conexão com empresas através de desafios profissionais.

Qual é o objetivo da extensão universitária?

A extensão universitária visa fortalecer o compromisso da universidade com a transformação social e o desenvolvimento dos territórios, promovendo uma formação cidadã, ética e comprometida com a construção de um mundo mais justo, democrático e sustentável.

Compatibilidade de Carga Horária Total

(em Horas-Relógio)

A **Resolução CNE nº 3, de 2 de julho de 2007**, dispõe sobre procedimentos a serem adotados, pelas instituições, quanto ao conceito de hora-aula e as respectivas normas de carga horária mínima para todas as modalidades de cursos – bacharelados, licenciaturas, tecnologia e sequenciais. Estabelece que a hora-aula decorre de necessidades de organização acadêmica das Instituições de Ensino Superior, sendo sua organização uma atribuição das Instituições, desde que feitas sem prejuízo ao cumprimento das respectivas cargas horárias totais dos cursos. Enfatiza, ainda, que cabe à instituição a definição da duração das atividades acadêmicas ou do trabalho discente efetivo que compreendem aulas expositivas, atividades práticas supervisionadas e pesquisa ativa pelo estudante, respeitando o mínimo dos duzentos dias letivos de trabalho acadêmico efetivo.

Além de regulamentar a necessidade de a carga horária mínima dos cursos ser mensurada em horas (60min) **de atividade acadêmica e de trabalho discente efetivo**, cabendo as instituições a realização dos ajustes necessários e efetivação de tais definições em seus projetos pedagógicos, seguindo com a Convenção Coletiva de Trabalho - CCT local para o cálculo do pagamento da hora-aula docente.

Art. 1º A hora-aula decorre de necessidades de organização acadêmica das Instituições de Educação Superior.

§ 1º Além do que determina o caput, a hora-aula está referenciada às questões de natureza trabalhista.

§ 2º A definição quantitativa em minutos do que consiste em hora-aula é uma atribuição das Instituições de Educação Superior, desde que feita sem prejuízo ao cumprimento das respectivas cargas horárias totais dos cursos.

Art. 2º Cabe às Instituições de Educação Superior, respeitado o mínimo dos duzentos dias letivos de trabalho acadêmico efetivo, a definição da duração da atividade acadêmica ou do trabalho discente efetivo que compreenderá:

I – preleções e aulas expositivas;

II – atividades práticas supervisionadas, tais como laboratórios, atividades em biblioteca, iniciação científica, trabalhos individuais e em grupo, práticas de ensino e outras atividades no caso das licenciaturas.

Art. 3º A carga horária mínima dos cursos superiores é mensurada em horas (60 minutos), de atividades acadêmicas e de trabalho discente efetivo. (Resolução nº3, de 2 de julho de 2007)

Assim, amparada legalmente pela **Resolução CNE nº 3, de 2 de julho de 2007** as **Unidades Curriculares** incentivam o **trabalho discente efetivo**, por meio de **atividades de pesquisas supervisionadas**, materializando-se, inclusive, na **Avaliação A3**.

Para isso, **conforme resolução institucional**, a hora-aula dos cursos presenciais compreende o total de 60 minutos, assim entendida:

- I. **50 Minutos:** para exposição de conteúdos e atividades que envolvem o processo de ensino aprendizagem;
- II. **10 Minutos:** para o exercício das atividades acadêmicas discente. Sempre orientadas, acompanhadas e avaliadas pelos docentes das Unidades Curriculares, em consonância com as normativas de cada curso e com apoio das tecnologias digitais, principalmente para hospedar os materiais elaborados e curados pelos professores e que devem ser previamente estudados pelos alunos seguindo o conceito de sala de aula invertida.

Conteúdos Curriculares

O Curso de Design de Games conta com uma matriz curricular fundamentada nas Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNs) específicas para o curso, em consonância com os Pareceres e Resoluções vigentes que dispõem sobre a carga horária e duração mínima de cursos de bacharelados.

A estruturação curricular é um processo meticuloso que se inicia com a análise aprofundada dos documentos regulatórios que fundamentam o curso. A partir dessa leitura, define-se o perfil do egresso desejado, levando em consideração o contexto local e as demandas da sociedade. Em seguida, os professores, em consonância com os princípios de co-criação, mobilidade e benchmarking, elencam as competências essenciais para que o egresso atinja o perfil almejado. Por fim, os conteúdos são organizados de forma a promover o desenvolvimento dessas competências, garantindo uma formação completa e alinhada com as necessidades do mercado de trabalho.

O Curso de Design de Games apresenta uma matriz curricular estruturada em consonância com as Diretrizes Curriculares Nacionais para os cursos de graduação em Design (Resolução CNE/CES nº 5/2004), bem como com as normativas vigentes relativas à carga horária e organização dos cursos de bacharelado. A organização curricular foi concebida a partir da definição do perfil do egresso e das competências profissionais a serem desenvolvidas, considerando as demandas contemporâneas da sociedade, da cultura digital e da indústria de jogos.

A estrutura curricular organiza-se de forma progressiva, integrada e interdisciplinar, articulando saberes artísticos, técnicos, tecnológicos, projetuais, culturais e científicos em três níveis formativos — Fundamental, Intermediário e Avançado — ao longo de oito semestres. Essa organização visa promover o desenvolvimento contínuo de competências por meio de metodologias ativas, aprendizagem baseada em projetos, experimentação prática e integração entre ensino, pesquisa e extensão.

A matriz contempla, de forma articulada, conteúdos básicos, específicos e teórico-práticos, conforme estabelecido pelas DCNs, assegurando uma formação ampla, crítica e alinhada às exigências do campo do design de jogos digitais. O percurso formativo inclui, ainda, Atividades Complementares de Graduação (ACG), Unidade Curricular Exploratória, atividades de extensão e o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), fortalecendo a relação entre universidade, sociedade e mercado.

- **Nível Fundamental**

O Nível Fundamental estabelece as bases conceituais, expressivas e técnicas necessárias

à formação em Design de Games, promovendo o desenvolvimento do pensamento projetual, da percepção estética, da linguagem visual e dos fundamentos da interação digital.

As Unidades Curriculares desse nível introduzem o estudante aos princípios do design e da criação visual, incluindo desenho, composição, cor, forma e representação gráfica, essenciais para a construção de personagens, cenários e interfaces digitais. Componentes como Design de Personagens e Cenários e Imagem Digital e Representação Gráfica desenvolvem competências relacionadas à criação visual aplicada ao contexto dos jogos, articulando aspectos técnicos e simbólicos da linguagem visual.

A unidade Estética, Linguagem e História das Artes amplia a formação crítica e cultural, permitindo ao estudante compreender as relações entre arte, tecnologia, cultura e sociedade, com ênfase em diversidade, representatividade e direitos humanos. Já Pensamento Projetual e Processo Criativo introduz metodologias de design, ideação, prototipagem e gestão criativa, fundamentais para a resolução de problemas complexos no desenvolvimento de jogos.

A unidade Introdução ao Desenvolvimento de Jogos insere o estudante no campo específico dos jogos digitais, abordando fundamentos de programação, lógica computacional e implementação de mecânicas básicas, estabelecendo a base técnica para os níveis seguintes.

As atividades extensionistas e o componentes de Academia de Futuros Profissionais complementam essa etapa, promovendo o desenvolvimento de competências éticas, sociais e profissionais, além de estimular o engajamento com a realidade contemporânea.

• Nível Intermediário

No Nível Intermediário, o percurso formativo aprofunda os conhecimentos técnicos, projetuais e tecnológicos, com ênfase no desenvolvimento de jogos digitais e experiências interativas.

As unidades Game e Level Design e Game Studies constituem o núcleo conceitual e metodológico da formação, abordando os fundamentos do design de jogos, criação de mecânicas, narrativa interativa, experiência do jogador e análise crítica dos jogos como fenômenos culturais e sociais.

As unidades Animação 2D e Animação 3D ampliam as competências relacionadas à criação de movimento, expressividade e narrativa visual, fundamentais para o desenvolvimento de jogos. Complementarmente, Modelagem 3D, Texturização e Arte Técnica aprofunda a criação de ativos digitais, incluindo modelagem, escultura, texturização e otimização para ambientes interativos em tempo real.

A unidade Programação de Jogos Multiplayer e Engines desenvolve competências técnicas relacionadas ao uso de motores de jogos, programação de sistemas interativos, inteligência artificial e desenvolvimento multiplataforma, permitindo ao estudante atuar na implementação e integração de sistemas complexos.

A unidade Design de Interfaces e Realidades Imersivas aborda a experiência do usuário

(UX), interfaces (UI) e tecnologias emergentes, como realidade virtual e aumentada, ampliando a compreensão do design centrado no usuário em ambientes interativos.

A unidade Estudos em Design: História, Teorias e Debates Emergentes promove a reflexão crítica sobre o papel do design na contemporaneidade, abordando inovação, sustentabilidade, cultura digital e transformações sociais.

As atividades de extensão, desenvolvidas nesse nível, fortalecem a aplicação prática dos conhecimentos em contextos reais, promovendo a integração entre ensino, pesquisa e sociedade.

Nessa fase, o estudante consolida sua capacidade de resolver problemas complexos, desenvolver projetos interativos e atuar de forma colaborativa em equipes multidisciplinares.

• Nível Avançado

O Nível Avançado consolida a autonomia criativa, técnica e estratégica do estudante, com foco na integração entre design, tecnologia, narrativa e mercado.

A unidade Design Audiovisual aprofunda a construção de narrativas visuais e sonoras, integrando linguagem audiovisual, motion graphics e princípios de comunicação aplicados aos jogos digitais.

A unidade Playtest, Publicação e Monetização de Jogos aborda aspectos fundamentais da indústria, incluindo testes de usabilidade, controle de qualidade, estratégias de lançamento, distribuição digital, modelos de monetização e empreendedorismo, preparando o estudante para atuar no mercado de jogos digitais.

A Unidade Curricular Exploratória amplia as possibilidades formativas, permitindo ao estudante aprofundar temas contemporâneos e dialogar com outras áreas do conhecimento, como inteligência artificial, inovação e tecnologias emergentes.

O percurso formativo culmina com o Projeto de Graduação em Design: Contextos e Abordagens, que constitui o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). Nessa etapa, o estudante desenvolve uma pesquisa aplicada e um projeto autoral em design de games, integrando conhecimentos teóricos, técnicos e projetuais, demonstrando domínio do processo criativo, rigor metodológico e responsabilidade ética e social.

As Atividades Complementares de Graduação (ACG) e Extensão contribuem para a ampliação da formação acadêmica, permitindo o reconhecimento de experiências extracurriculares relevantes para o desenvolvimento profissional do estudante.

Ao longo de sua trajetória acadêmica, o estudante percorre um itinerário formativo estruturado a partir de princípios fundamentais:

- progressão das competências, desde fundamentos do design até o desenvolvimento de jogos complexos;
- integração entre teoria, prática e experimentação, por meio de projetos e prototipagem;
- articulação entre arte, design, tecnologia e cultura;
- desenvolvimento da experiência do usuário e da interação digital;
- vivência extensionista e compromisso com a realidade social;

- estímulo à inovação, ao pensamento crítico, ao empreendedorismo e à autonomia criativa.

Essa organização curricular assegura a formação de um profissional capaz de compreender o design de games como prática projetual, cultural e tecnológica, apto a atuar de forma crítica, criativa e estratégica nas indústrias criativas e nos diversos campos das experiências interativas digitais, em alinhamento com as Diretrizes Curriculares Nacionais para os cursos de Design.

Matriz Curricular

CURSO:		Bacharelado em Design de Games								
Formato de Oferta (Modalidade)			A Distância							
Carga Horária Total:			Tempo de Integralização (em semestres) :							
2670 Horas (relógio)			Mínimo: 6			Máximo: 10			Semestres	
NÍVEL	TIPO	PREDECESSOR	DENOMINAÇÃO	CH TEÓRICA	CH PRÁTICA	CH PRES	CH ASM	CH EAD	TOTAL CH	
FUNDAMENTAL	U.C.	NSA	Design de Personagens e Cenários	80	80	0	0	160	160	h
	U.C.	NSA	Estética, Linguagem e História das Artes	160	0	0	0	160	160	h
	AFP	NSA	Academia de Futuros Profissionais	60	0	0	0	60	60	h
	EXT	NSA	Extensão Universitária: propósito e impacto social	0	20	20	0	0	20	h
	U.C.	NSA	Imagem Digital e Representação Gráfica	0	160	0	0	160	160	h
	U.C.	NSA	Pensamento Projetual e Processo Criativo	80	80	0	0	160	160	h
Semestres 1 - 3	U.C.	NSA	Introdução ao Desenvolvimento de Jogos	0	160	0	0	160	160	h
NÍVEL	TIPO	PREDECESSOR	DENOMINAÇÃO	CH TEÓRICA	CH PRÁTICA	CH PRES	CH ASM	CH EAD	TOTAL CH	
INTERMEDIÁRIO	U.C.	Imagem Digital e Representação Gráfica, Design de Personagens e Cenários	Animação 2D	0	160	0	0	160	160	h
	U.C.	Imagem Digital e Representação Gráfica, Design de Personagens e Cenários	Animação 3D	0	160	0	0	160	160	h
	EXT	Extensão Universitária: propósito e impacto social	Extensão Universitária: diagnóstico e imersão no território	0	130	130	0	0	130	h
	U.C.	Introdução ao Desenvolvimento de Jogos, Imagem Digital e Representação Gráfica, Design de Personagens e Cenários	Game e Level Design	80	80	0	0	160	160	h
	U.C.	Imagem Digital e Representação Gráfica, Design de Personagens e Cenários	Modelagem 3D, Texturização e Arte Técnica	0	160	0	0	160	160	h
	U.C.	Pensamento Projetual e Processo Criativo, Imagem Digital e Representação Gráfica	Design de Interfaces e Realidades Imersivas	80	80	0	0	160	160	h
Semestres 3 - 5	CC	Estética, Linguagem e História das Artes, Pensamento Projetual e Processo Criativo	Estudos em Design: história, teorias e debates emergentes	80	0	0	0	80	80	h
NÍVEL	TIPO	PREDECESSOR	DENOMINAÇÃO	CH TEÓRICA	CH PRÁTICA	CH PRES	CH ASM	CH EAD	TOTAL CH	
AVANÇADO	U.C.	Animação 2D, Animação 3D	Design Audiovisual	80	80	0	0	160	160	h
	EXT	Extensão Universitária: diagnóstico e imersão no território	Extensão Universitária: co-criação e desenvolvimento de projetos	0	130	130	0	0	130	h
	UC. EXP.	NSA	Unidade Curricular Exploratória	160	0	0	0	160	160	h
	TCC	Estudos em Design: história, teorias e debates emergentes, Game e Level Design	Projeto de Graduação em Design: Contextos	0	80	0	0	80	80	h
	Semestres 5 - 6	TCC	Estudos em Design: história, teorias e debates emergentes, Game e Level Design	Projeto de Graduação em Design: Abordagens	0	80	0	0	80	80
QUÉDULO	TIPO	RESUMO DOS COMPONENTES CURRICULARES		CH TEÓRICA	CH PRÁTICA	CH PRES	CH ASM	CH EAD	TOTAL CH	
	U.C.	UNIDADES CURRICULARES		560	1200	0	0	1760	1760	h
	UC. EXP.	UNIDADE CURRICULAR EXPLORATÓRIA		160	0	0	0	160	160	h
	CC	COMPONENTE COMPLEMENTAR		80	0	0	0	80	80	h
	AFP	ACADEMIA DE FUTUROS PROFISSIONAIS		60	0	0	0	60	60	h
	TCC	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO		0	160	0	0	160	160	h
	EXT	EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA		0	280	280	0	0	280	h
	ACG	ATIVIDADES COMPLEMENTARES DA GRADUAÇÃO		0	170	170	0	0	170	h
CH TOTAL				860	1810	450	0	2220	2670	h

* ASM = Atividade Síncrona Mediada

As matrizes curriculares dos cursos à distância, estão concebidas em alinhamento às legislações vigentes e ao seu **formato de oferta**. Dessa forma os cursos ofertados à distância, foram desenhados e estruturados de forma a garantir os percentuais mínimos de carga horária total em atividades presenciais obrigatórias e percentuais de atividades presenciais ou síncronas mediadas, assegurando-se a interação qualificada entre estudantes e docentes. Para isso, os cursos contam com estratégias pedagógicas inovadoras e proporcionam o uso intensivo de tecnologias digitais.

- **As atividades síncronas mediadas** representam atividades síncronas realizadas com participação de grupo de, no máximo, setenta estudantes por docente ou mediador pedagógico e controle de frequência dos estudantes.
- **Já as atividades presenciais** são atividades formativas realizadas com a participação do estudante e do docente ou de outro responsável pela atividade formativa em lugar e tempo coincidentes.

Dessa forma, a matriz curricular do curso assegura um processo formativo consistente, contemporâneo e alinhado as legislações vigentes e aos padrões de excelência exigidos pelo Ministério da Educação.

Ementário e Bibliografias

Consulte aqui as Ementas e
Bibliografias específicas do Curso

Metodologia de Ensino Aprendizagem

Como Funciona a Metodologia de Ensino-Aprendizagem do Curso?

A ideia principal do curso é que o estudante seja o protagonista da sua própria jornada. Aqui, aprender não é só decorar conteúdo — é viver experiências, resolver problemas reais e desenvolver habilidades que vão fazer diferença na sua vida pessoal e profissional.

O que guia essa metodologia?

- **Neurociência na prática:** Nosso cérebro aprende melhor quando usamos vários sentidos, repetimos com propósito e recebemos feedback. Por isso, usamos estratégias que ativam diferentes áreas do cérebro e tornam o aprendizado mais eficiente.
- **Acesso para todos:** Cada pessoa aprende de um jeito. Por isso, o curso oferece várias formas de estudar, participar e se expressar, respeitando as diferenças.
- **Aprender por competências:** O foco é desenvolver não só conhecimento, mas também atitudes, valores e habilidades que você vai usar no trabalho e na vida.
- **Qualidade e profundidade:** O conteúdo é sério e bem estruturado, com professores preparados e avaliações que fazem sentido com o que é ensinado.
- **Inovação sempre:** Nada de aula só com quadro e giz. Aqui você participa, cria, investiga e resolve problemas reais com apoio da tecnologia.

Princípios que fazem tudo isso acontecer:

- **O estudante no centro:** O curso considera o que o estudante já sabe, seus interesses e sua realidade.
- **Aprender com propósito:** Os temas são ligados a situações reais, o que torna tudo mais interessante e útil.
- **Teoria + prática:** O estudante aprende fazendo, com projetos, atividades em grupo e diferentes formas de avaliação.
- **Autonomia e criatividade:** O estudante é incentivado a pensar por conta própria, tomar decisões e criar soluções.

- **Tecnologia com sentido:** Ferramentas digitais são usadas para facilitar o aprendizado, não para complicar.
- **Inclusão de verdade:** Todo mundo tem espaço para aprender, com apoio especializado quando necessário.
- **Avaliação que ajuda a crescer:** Em vez de só dar nota, a avaliação mostra como o estudante pode melhorar e aprender mais.

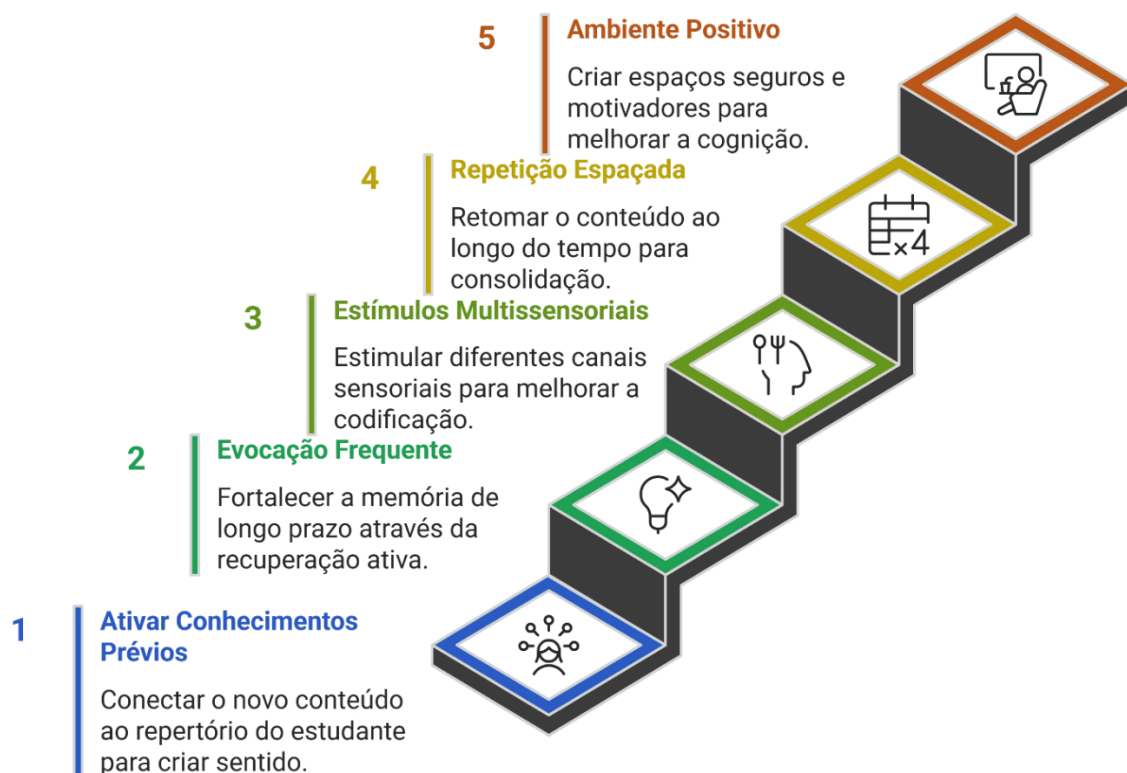
Como a gente entende o aprendizado?

Aprender é algo ativo, emocional e único para cada pessoa. Por isso, usamos estratégias que:

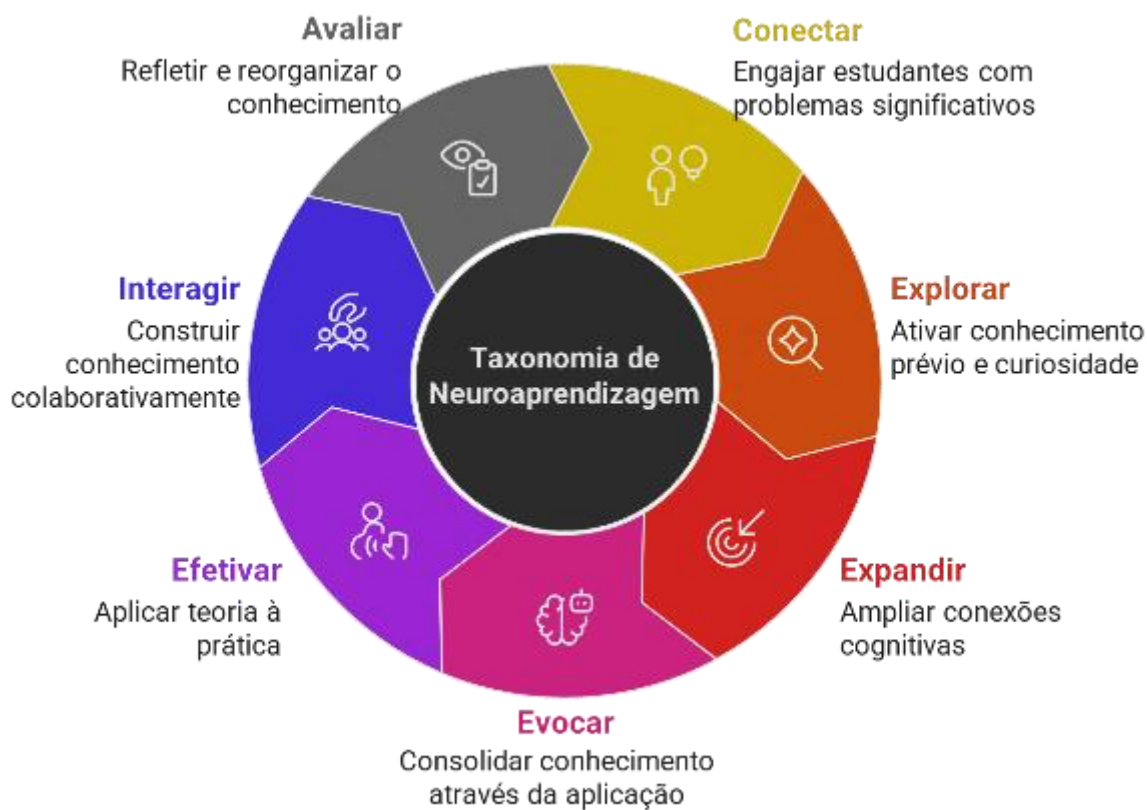
- Ativam várias partes do cérebro ao mesmo tempo;
- Envolvem emoções para ajudar na memória;
- Oferecem diferentes caminhos para aprender;
- Valorizam a prática e o feedback constante.

Como o cérebro aprende melhor (Neuroaprendizagem)?

Para ajudar o estudante a aprender melhor usamos estratégias pautadas nas contribuições da neurociência da aprendizagem, como:



Nas aulas o estudante vai ter a oportunidade de colocar em prática a taxonomia da Neuroaprendizagem:



Esses passos não são uma receita fixa — cada um aprende de um jeito, e isso é respeitado.

Metodologias Ativas: você no comando

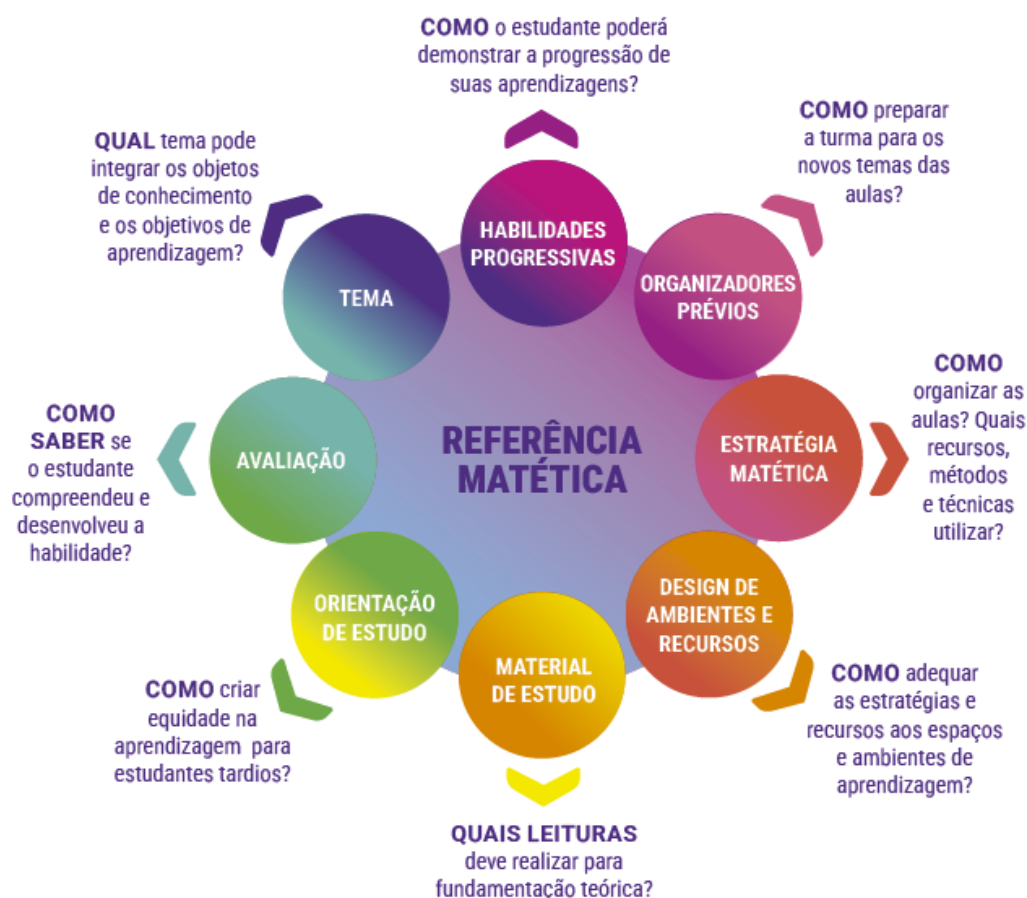
Aqui o estudante é o protagonista da sua aprendizagem, isso é possível pelo uso de metodologias como:

- **Sala de aula invertida** (o estudante estuda antes e discute depois);
- **Aprendizagem baseada em projetos e problemas;**
- **Storytelling** (aprender com histórias);
- **Instrução por pares** (aprender com colegas);

O professor é um mediador que ajuda o estudante a pensar, criar e resolver desafios. Para isso planeja suas práticas apoiado pela referência matética.

Referência Matética: o guia dos professores

A prática docente é planejada com base na Proposta Matética, que organiza o ensino em Unidades de Aprendizagem (UAs), cada uma estruturada por:



Os professores usam a **Referência Matética**, um material que ajuda no planejamento de aulas mais criativas, envolventes e focadas em desenvolver competências. Cada aula é pensada como uma experiência de aprendizado, com espaço para adaptação conforme o perfil da turma.

Ambientes e Recursos de Aprendizagem:

As experiências ocorrem em ambientes presenciais e digitais integrados, com destaque para a plataforma Ulife, que oferece:

- Aulas síncronas e assíncronas;
- Fóruns, trilhas de conteúdo, vídeos e podcasts;
- Recursos de apoio à carreira e estágio.

Essa estrutura favorece a flexibilidade, o acompanhamento contínuo e o protagonismo estudantil.

Estágio Supervisionado

A matriz curricular do Design de Games não contempla o estágio supervisionado como atividade obrigatória a ser cumprida, em conformidade com as normativas e regulamentações do curso.

1. O que é o estágio e qual sua importância?

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

2. Qual é a legislação que regulamenta o estágio supervisionado?

O estágio supervisionado foi instituído pela Lei Nº 6.494/1977 e 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, além das Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso.

3. Quais são as modalidades de estágio previstas na legislação?

Conforme a legislação, o estágio pode ocorrer em duas modalidades: obrigatório ou não-obrigatório, conforme determinação dos documentos normativos que regem o curso.

4. Qual a diferença entre estágio supervisionado obrigatório e não-obrigatório?

- 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.

- 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.

5. As atividades do estágio devem estar ligadas a quais aspectos?

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

6. Qual é a finalidade do estágio supervisionado não-obrigatório no curso?

O estágio supervisionado não-obrigatório é opcional e proporciona ao aluno o desenvolvimento de atividades pré-profissionais, permitindo vivenciar situações práticas de trabalho. Os estudantes do curso são incentivados a participar de atividades de estágio não-obrigatório, visando à articulação da teoria com a prática e o diálogo entre o mundo acadêmico e o profissional. Isso permite ao estagiário refletir, sistematizar e testar os

conhecimentos adquiridos ao longo do curso, bem como aprofundar conhecimentos, habilidades e atitudes em suas áreas de interesse.

Atividades Complementares da Graduação

As Atividades Complementares possibilitam a flexibilização curricular a partir da criação de oportunidades para o enriquecimento do processo ensino-aprendizagem e estímulo à prática de estudos independentes. Além disso, permitem a ampliação dos conhecimentos e o reconhecimento de competências adquiridas além da sala de aula, estimulando a iniciativa e autonomia do estudante em formação, como agente e sujeito do seu processo formativo profissional junto a sociedade na qual atuará.

Além de proporcionar uma progressiva autonomia intelectual dos estudantes, ampliando a possibilidade de apropriação do aprendizado advindo das relações com o mundo do trabalho, sua diversidade e peculiaridade, em conformidade com seus objetivos pessoais e profissionais.

Constituem objetivos das Atividades Complementares: (i) Expandir as áreas de abrangência e formação do estudante, para além da sala de aula; (ii) Flexibilizar o currículo acadêmico, alinhado aos interesses formativos e profissionais do discente; (iii) Oportunizar diversificadas formas de aprendizado e trocas de experiências em cenários diversos, a partir de atividades de cunho teórico ou prático, desenvolvidas presencialmente.

As Atividades complementares estão institucionalizadas e podem ser realizadas em múltiplos formatos, objetivando complementar a formação do estudante, ampliar o seu conhecimento teórico-prático com atividades extraclasse, fomentar a prática de trabalho entre grupos e a integração entre estudantes e/ou profissionais de diferentes áreas de formação, mas com interesses afins, estimular as atividades de caráter solidário e incentivar a tomada de iniciativa e o espírito empreendedor dos estudantes. Essas atividades podem ser realizadas dentro ou fora da IES, desde que reconhecidas e aprovadas pela instituição como aderentes à formação geral ou específica do estudante.

A instituição 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.

Estão previstas, nas diretrizes da instituição, as atividades possíveis dentro de cada categoria das experiências mencionadas acima, os requisitos para a validação das horas equivalentes e a carga horária máxima a ser considerada no cômputo geral.

Para o curso de Design de Games, o estudante deve contabilizar 180 horas de atividades

complementares. As atividades estão em consonância com as diretrizes do curso, e algumas atividades são oferecidas pela instituição para a formação complementar, com o objetivo de ampliar o conhecimento teórico-prático, relacionadas ao desenvolvimento de determinadas competências aliadas ao currículo, considerando uma diversidade de atividades e aproveitamentos.

Operacionalização das Atividades Complementares

A gestão das Atividades Complementares está sob responsabilidade do educador responsável por esse acompanhamento, a quem cabe: (i) orientar os estudantes sobre o cumprimento das Atividades Complementares e a entrega de seus comprovantes; (ii) acompanhar e orientar a validação semestralmente do cumprimento destas. Todos os registros são realizados em sistema específico que acumula as Atividades Complementares submetidas e validadas ao longo do curso, de modo que ao final, esse total precisa alcançar, minimamente, a carga horária atribuída na matriz curricular do curso. O responsável pelo processo de validação das Atividades Complementares realizadas pelo estudante poderá, mediante análise documental, validar (ou não) o cadastramento, podendo demandar a entrega de documentos comprobatórios e/ou original.

Para a entrega, registro e aprovação das Atividades Complementares o estudante conta com mecanismo exitoso na sua regulação, gestão e aproveitamento. Toda operacionalização é sistematizada e possui interface com o Ambiente Virtual de Aprendizagem.

Trabalho de Conclusão do Curso

O trabalho de conclusão de curso na forma definida nas Diretrizes Nacionais Curriculares e no Projeto Pedagógico do Curso, é entendido como um momento de síntese e expressão da totalidade da formação profissional.

No curso de Design de Games é entendido como componente curricular obrigatório, a ser realizado ao longo do último ano ou semestre de estudos, centrado em determinada área teórico-prática de formação profissional, como consolidação das metodologias de pesquisa e projetuais, configurando atividade de síntese e integração de conhecimento, e observará os seguintes preceitos:

- ter como objetivo avaliar as condições de qualificação do formando para acesso à atuação profissional;
- ser trabalho em equipe, com tema de livre escolha dos alunos, obrigatoriamente relacionado com as atribuições profissionais, com abordagem teórico-prático e elaboração propositiva;
- ser desenvolvido sob a supervisão de professor orientador, escolhido entre os docentes do curso, segundo critérios da instituição;
- atender à carga horária mínima de orientação semanal de uma hora-aula;
- a instituição deverá emitir regulamentação própria contendo, obrigatoriamente, critérios, procedimentos e mecanismo de avaliação, além das diretrizes e técnicas relacionadas com sua elaboração.

O trabalho de conclusão de curso está institucionalizado e conta com regulamentação própria. Para o curso de Design de Games, o TCC conta com uma carga horária obrigatória e visa fortalecer as áreas de referência e de concentração do curso. Consiste em uma atividade pertencente a um projeto relacionado às áreas de concentração do curso, previamente definido pelo NDE e aprovado pelo Colegiado de Curso, que também definem a forma, os critérios e os prazos de avaliação.

Para o curso de Design de Games, o TCC é desenvolvido no âmbito dos componentes curriculares de “Projeto de Graduação em Design: Contextos”, de 80h, e “Projeto de Graduação em Design: Abordagens”, de 80h, totalizando 160h previstas na Matriz Curricular Radial, dedicadas ao TCC. Os componentes de TCC são ofertados nos 2 últimos semestres do curso (7º e 8º semestres) e constituem requisito obrigatório para conclusão e obtenção do diploma de bacharel em Design.

O trabalho é realizado sob orientação de um educador e deve ser apresentado sob a forma de monografia e de projeto aplicado vinculando a integração de conhecimentos adquiridos

no decorrer do curso com a realidade da sua profissão, sempre com uma sólida fundamentação. O TCC do curso Design de Games tem o propósito de promover a integração entre teoria e prática, propiciando ao aluno evidenciar e aprofundar o conhecimento adquirido no decorrer do curso. Nesse sentido, consiste na realização de um trabalho acadêmico de caráter teórico-prático, com tema de livre escolha do aluno, obrigatoriamente relacionado com as atribuições profissionais. Em linhas gerais, o TCC constitui uma oportunidade de consolidação das diversas competências profissionais desenvolvidas ao longo do curso, caracterizando-se como uma etapa de síntese da aprendizagem. Caracteriza-se como trabalho acadêmico que favorece a interdisciplinaridade - na medida que agrega o conhecimento adquirido nas diversas disciplinas - e culmina na elaboração de projeto de design, promovendo o pensamento sistêmico, a autonomia na produção do conhecimento científico por meio da prática de pesquisa, e incentiva o vínculo as atividades de extensão, com o aperfeiçoamento de competências e habilidades desenvolvidas ao longo do curso, diretamente relacionadas à sua área de conhecimento e atuação profissional.

Nesse sentido, o TCC em Design tem como principais objetivos proporcionar que o aluno reconheça o processo de criação e fundamentação de um projeto de design; desenvolva estudo preliminar que resulte na concepção do projeto; conceba, desenvolva e comunique soluções projetuais em design com responsabilidade ética, social, ambiental e técnica, considerando as complexidades regionais e as diversidades culturais, sociais e históricas. Para produção do TCC os estudantes têm acesso a materiais e manuais orientadores de apoio na produção e desenvolvimento do trabalho de conclusão. Os trabalhos ficam disponíveis em repositório institucional, acessíveis pela internet.

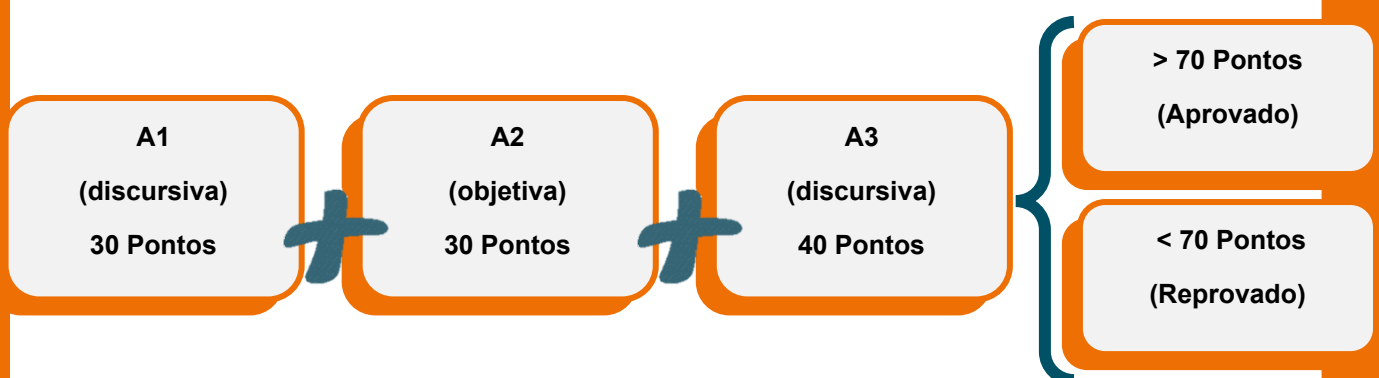
Avaliação do trabalho de conclusão de curso

O TCC se constitui como componente curricular obrigatório, conforme previsto no projeto pedagógico do curso. A avaliação é realizada pelo educador responsável por esse acompanhamento e terá a atribuição de conceito, observados os critérios, regras e regulamento específicos da instituição. Quando reprovado, o estudante deverá, observada a oferta e disponibilidade de horário, efetuar nova matrícula neste componente. As diretrizes institucionais do TCC para o curso de Design de Games apresentam os critérios de avaliação de forma detalhada.

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, indicando caminhos para as melhorias. Sendo importante entender que a avaliação é pensada e organizada para ser uma justa medida do seu desenvolvimento no percurso da educação, 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 (quando se aplicar) e com uso de inteligência artificial.

A proposta de avaliação está organizada considerando o conceito de avaliação por competência, portanto formativa, processual e contínua, ou seja, com atividades avaliativas diversificadas, como experiências intencionais de ensino que visam à potencialização da aprendizagem, tanto no decurso das práticas pedagógicas, quanto em datas específicas, com feedbacks 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) – Discursiva | 30 pontos

Avalia a expressão da linguagem específica da área, com destaque para o desenvolvimento das **competências linguísticas de escrita**, utilizando-se dos signos e códigos da profissão para a resolução de problemas pertinentes à UC. O aluno precisa saber se expressar, sobretudo, na área em que ele irá atuar – com os símbolos e linguagem próprios, 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 de o aluno não apenas memorizar, mas expressar-se criativamente diante de situações semelhantes às reais.

Avaliação 2 (A2) – Objetiva | 30 pontos

Avalia as competências relacionadas à leitura crítica, interpretação de textos, análise de informações e estabelecimentos de relações, busca-se estimular a compreensão, o raciocínio lógico e a capacidade de tomar decisões, a partir de diferentes proposições e da busca por uma solução assertiva.

Avaliação 3 (A3) – Discursiva | 40 pontos

É destinada a avaliar a **compreensão efetiva do estudante** na integração dos conhecimentos propostos na unidade curricular.

Nas **unidades curriculares digitais (UCD)**, estará aprovado o aluno que obtiver, na soma das três avaliações (A1+A2+A3), o mínimo de 70 pontos.

Para os alunos que não obtiveram a soma de 70 pontos, será oferecida a Avaliação Integrada.

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. O objetivo da AI é verificar o desenvolvimento das competências previstas na unidade curricular. Após o lançamento da nota da avaliação integrada (AI), o aluno que obtiver 70 pontos, será considerado aprovado. O aluno que, porventura, vier a ser reprovado na unidade curricular,

deverá refazê-la, na modalidade presencial ou digital, respeitada a oferta. A reprovação em componente curricular não interromperá a progressão do aluno no curso.

Avaliação do Componente Curricular Academia de Futuros Profissionais

O componente curricular Academia de Futuros Profissionais usa avaliação processual com atribuição de conceito às entregas previstas para o semestre. 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.

Cumprimento das Atividades Complementares e Extensão

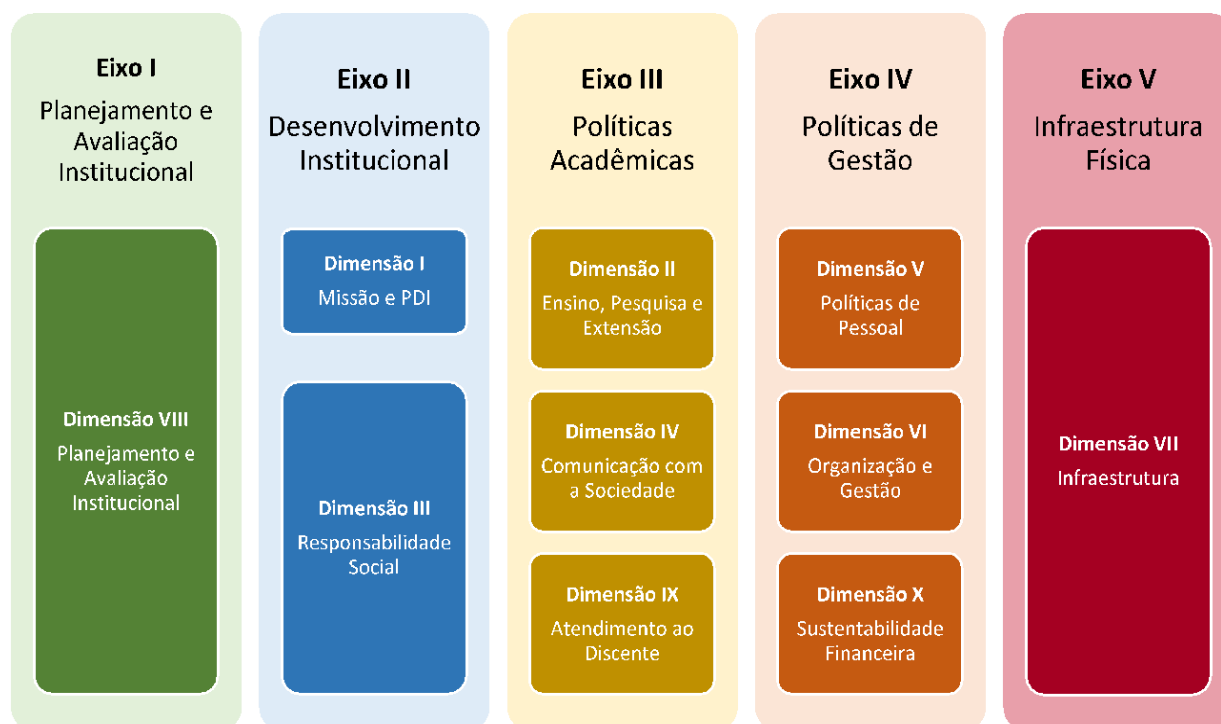
Nas atividades complementares e nas atividades de extensão o aluno que comprovar, durante a integralização, o cumprimento total da carga horária definida na matriz curricular, observado no Projeto Pedagógico do Curso, obterá o conceito “cumpriu”.

Avaliação Institucional e de Curso

A instituição, em conformidade com as diretrizes do Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior (SINAES) e as orientações da Comissão Nacional da Avaliação da Educação Superior (CONAES), possui uma Comissão Própria de Avaliação (CPA). Esta comissão promove medidas de avaliação interna e acompanha as avaliações externas.

O processo de avaliação institucional é dividido em dois momentos: **avaliação interna** e **avaliação externa**. Na autoavaliação, a instituição coleta percepções e indicadores sobre si mesma para construir um plano de ação visando melhorar a realização de sua missão, objetivos e diretrizes institucionais, além de aumentar sua eficiência organizacional.

A autoavaliação é realizada semestralmente em todos os cursos da IES, de forma quantitativa e qualitativa, conforme a Lei do Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior (SINAES), nº 10.861, de 14 de abril de 2004. A legislação prevê a avaliação de dez dimensões, agrupadas em cinco eixos.



Avaliação Interna (Autoavaliação)

- **Objetivo:** Reunir percepções e indicadores sobre a instituição para construir um plano de ação que melhore a realização de sua missão, objetivos e diretrizes institucionais, além de aumentar sua eficiência organizacional.
- **Periodicidade:** Realizada semestralmente em todos os cursos da IES, de forma quantitativa e qualitativa.
- **Abrangência:** cursos de graduação, pós-graduação *lato sensu* e pós-graduação *stricto sensu*, tanto nas modalidades presencial quanto a distância, de acordo com a oferta de cursos prevista no portfólio institucional.
- **Participação:** Essencial para atingir os objetivos da avaliação institucional, envolve alunos, professores, técnicos administrativos e egressos, sendo voluntária e garantindo o anonimato dos participantes.
- **Parceria:** Plano de comunicação desenvolvido pela CPA em parceria com a equipe de marketing, com uma comunicação alinhada ao perfil de cada público participante.
- **Divulgação:** Durante o período em que a pesquisa está no ar, as peças de comunicação são divulgadas e disponibilizadas para toda a comunidade acadêmica. Além disto, a CPA amplia o canal de comunicação com a comunidade acadêmica para apurar críticas e sugestões, incorporando melhorias no modelo de avaliação institucional.

O processo de autoavaliação da instituição é constituído de oito etapas, previstas e planejadas para que seus objetivos possam ser alcançados, conforme explicitado a seguir.



Avaliação Externa

- **Componentes:** Avaliação do curso por comissões de verificação in loco designadas pelo INEP/MEC, Exame Nacional de Avaliação de Desempenho do Estudante (ENADE) e Conceito Preliminar do Curso (CPC).
- **ENADE:** Fornece informações para análise do perfil dos estudantes e da instituição. Após a divulgação dos resultados, realiza-se uma análise do relatório de avaliação do curso para verificar se todas as competências abordadas no exame estão contempladas pelos componentes curriculares.
- **Integração:** Os resultados do ENADE são integrados aos da autoavaliação, iniciando um processo de reflexão sobre os compromissos e práticas da instituição.

Gestão do Curso

- **Base:** A gestão do curso é realizada considerando a autoavaliação e os resultados das avaliações externas.
- **Objetivo:** Desenvolver uma gestão institucional focada na formação de profissionais competentes, éticos, críticos, responsáveis socialmente e participantes das mudanças necessárias à sociedade.
- **Utilização dos Resultados:** Discussão dos resultados com estudantes, Núcleo Docente Estruturante, Colegiado de Curso, educadores e gestores para definição de ações a serem implementadas.
- **Foco:** aprimoramento contínuo por meio de estudos e planos de ação que embasam decisões institucionais.

Esses processos de avaliação contínua visam garantir a qualidade do ensino oferecido e promover o aprimoramento constante da instituição.

Corpo Docente

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 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 as UCs e ao perfil do egresso.

Ainda que apresentem titulação que os qualifique para a prática docente, os educadores participam de programas de formação de professores, internos e externos, visando ao constante aperfeiçoamento, à qualificação em práticas acadêmicas relevantes e atuais com foco em uma sala de aula realmente transformadora, pautada na **Taxonomia da Neuroaprendizagem**, apoiada na **Referência Matética**, na utilização de metodologias ativas e das ferramentas tecnológicas.

Os docentes do curso que conduzem os encontros presenciais e a tutoria das atividades realizadas no AVA. Para isso, são incentivados e orientados a participarem da 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 são 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 empenham na implantação do currículo em suas relações subjetivas com os alunos nas salas de aulas.

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.

Atores Pedagógicos

do Processo de Ensino Aprendizagem

Nos cursos EaD ofertados pela Instituição, as metodologias definem se as Unidades Curriculares serão digitais, híbridas ou presenciais, priorizando o engajamento, as necessidades dos estudantes e 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”, formação continuada com encontros semanais chamados de Horário Coletivo, Antessala que ocorrem mensalmente. Além das capacitações institucionais, os professores participam de formações específicas para atuação na metodologia EaD. Essas formações os preparam para desenvolver atividades em todos os ambientes de aprendizagem disponibilizados pela instituição, promovendo desenvolvimento de competências, habilidades, atitudes, bem como familiarização com as ferramentas tecnológicas essenciais para a prática docente, tanto no contexto presencial como no digital.

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

- A. Professor conteudista** das unidades curriculares digitais (UCD);
- B. Professor** responsável pela condução das unidades curriculares digitais (UCD), híbridas ou presenciais, caso haja;
- C. Tutor mediador** dos materiais digitais de aprendizagem (e-Books), trilhas de busca ativa e outros materiais complementares.

Professor Conteudista e Atividades de Curadoria

O professor conteudista da UCD destaca-se pela sua titulação em nível de mestrado ou doutorado na área de conhecimento, pela sua experiência na condução da UC, inclusive

na modalidade presencial, pela sua qualificação na formação em curadoria digital e expertise no uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), sendo identificado pelos alunos e reconhecido pelas produções realizadas. Entre as ações que referenciam o professor na sua produção, observa-se, especialmente no currículo E2A Radial, que o professor conteudista faz acolhimento e se apresenta para os alunos em vídeo, expõe seu minicurrículo e disponibiliza seu o LinkedIn.

E sua atuação contempla diversas responsabilidades:



As principais atribuições do professor conteudista são:

- Construir o material didático digital e atividades avaliativas, considerando a identidade pedagógica do currículo E2A Radial, a necessidade de ativar os conhecimentos prévios esperados, os objetivos de aprendizagem da UCD, o sequenciamento progressivo da aprendizagem, a organização do conteúdo em

“blocos cognitivos”, a aplicação do que foi aprendido em múltiplos contextos, a conexão com os cenários de prática profissional e a dissociação da teoria e da prática.

- Interagir com os profissionais da Sintechtica Edtech da VPA e Equipe Multidisciplinar, sempre que necessário;
- Curar o conteúdo de forma multimodal, intratextual e dialógica, propondo recursos com diferentes estímulos multissensoriais;
- Explorar os recursos audiovisuais como elemento fundamental para estímulo da neuroplasticidade;
- Fomentar à metacognição.

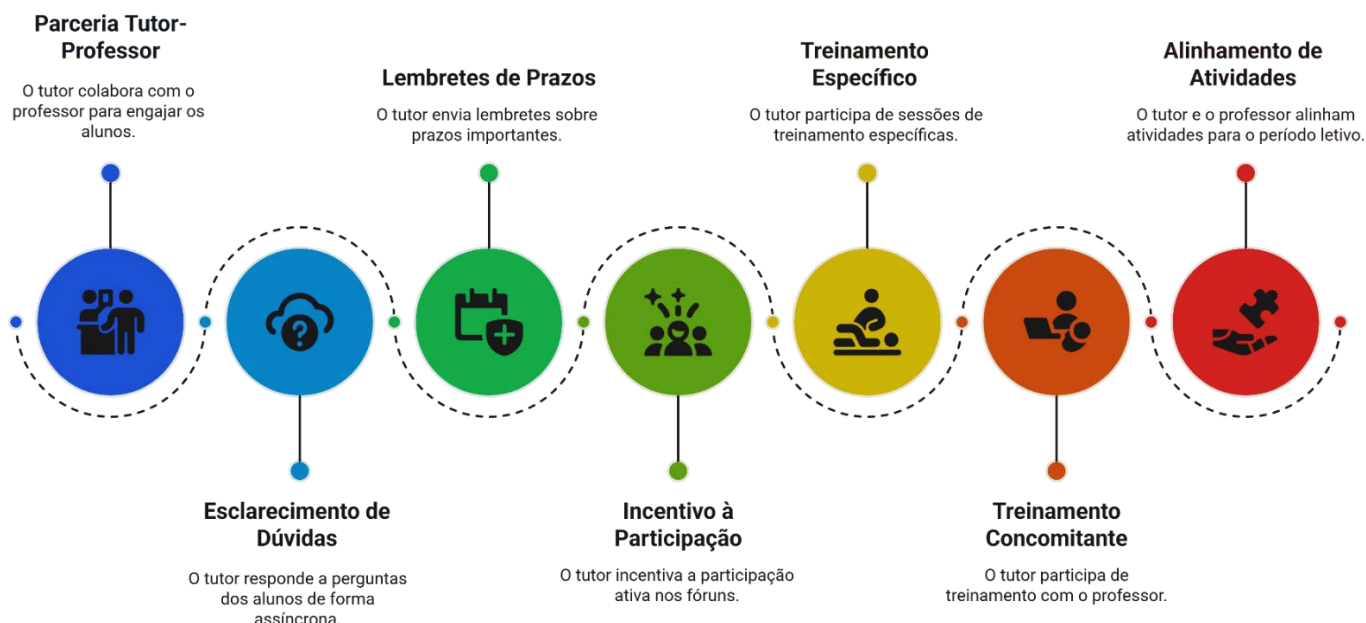
Professor responsável pela condução das unidades curriculares e interações síncronas

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:



Tutor mediador e atividades de tutoria

As atribuições do tutor incluem:



Ferramentas de Interação

Adicionalmente, a interação entre os atores pedagógicos é viabilizada por meio do “Fórum dos Educadores” — canal oficial e exclusivo de comunicação entre professores e tutores, com acesso também do coordenador de curso. Complementarmente, o fórum “Esclareça suas dúvidas”, disponível no AVA, promove a interlocução direta com os estudantes.

Por meio do fórum, a gestão conta com uma ferramenta de *Business Intelligence* (BI) que permite medir e acompanhar, de forma sistemática, o fluxo de interações e o tempo de resposta nas comunicações entre estudantes, tutores e professores. Essa ferramenta gera insumos valiosos para a avaliação da qualidade da interação, contribuindo para a melhoria contínua dos processos de suporte acadêmico e para a experiência do estudante ao longo da jornada acadêmica.

Além das interações mencionadas, professores e tutores são periodicamente avaliados pelos estudantes quanto ao domínio do conteúdo, à utilização de recursos e a qualidade dos materiais didáticos, por meio do processo de avaliação institucional conduzido pela CPA. Com base nesses dados, a instituição de ensino elabora um plano de ação, cuja execução é monitorada com foco na promoção de melhorias contínuas.

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. Conta também com rampas ou elevadores em espaços que necessitam de deslocamento vertical.

Instalações Administrativas e de Curso

As instalações administrativas são 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.

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

Espaço Físico do Curso

Salas de Aula

As salas de aula do curso estão equipadas conforme a finalidade, atendendo aos requisitos de dimensão, limpeza, iluminação, acústica, ventilação, acessibilidade, conservação e comodidade. Elas possuem computador com projetor multimídia e contam com manutenção periódica.

Além da acessibilidade arquitetônica, há recursos instrumentais para garantir a plena participação e aprendizagem de todos os estudantes. Um intérprete de Libras estará presente na sala de aula, quando necessário e solicitado, para superar barreiras linguísticas e facilitar o aprendizado dos estudantes surdos.

Laboratórios do Curso

A instituição fornece recursos de informática (hardware e software) conforme as necessidades do curso. Há laboratórios específicos e compartilhados entre os cursos, disponíveis para aulas e monitorias. Os alunos têm acesso aos laboratórios fora do horário de aulas, com monitores e uso de diferentes softwares e internet.

Os laboratórios de informática apoiam atividades de ensino, pesquisa, administração e serviços à comunidade, promovendo habilidades de levantamento bibliográfico e uso de bases de dados. Equipados para conforto e agilidade, os laboratórios contarão com suporte da equipe de TI durante e fora das aulas.

Há manutenção preventiva e corretiva em informática. Um *helpdesk* permitirá atendimento rápido pelos técnicos da IES, que também firma contratos com empresas de manutenção. A instituição tem um plano de expansão proporcional ao crescimento anual do corpo social, e a área de TI define as características necessárias para equipamentos, servidores, telecomunicações, internet e intranet.

Instalações para os Docentes

Salas dos Professores

A instituição tem à disposição dos docentes uma sala coletiva, equipada com recursos de informática e comunicação. O espaço conta 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.

Espaço para Professores em Tempo Integral

O curso oferece 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.

Instalações para a Coordenação de Curso

A coordenação do curso dispõe de gabinete de trabalho que atende 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 conta com uma equipe de apoio e uma central de atendimento ao aluno a fim de auxiliar e orientar os discentes em questões financeiras e em relação à secretaria, a estágio e à ouvidoria.

Biblioteca Universitária

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.

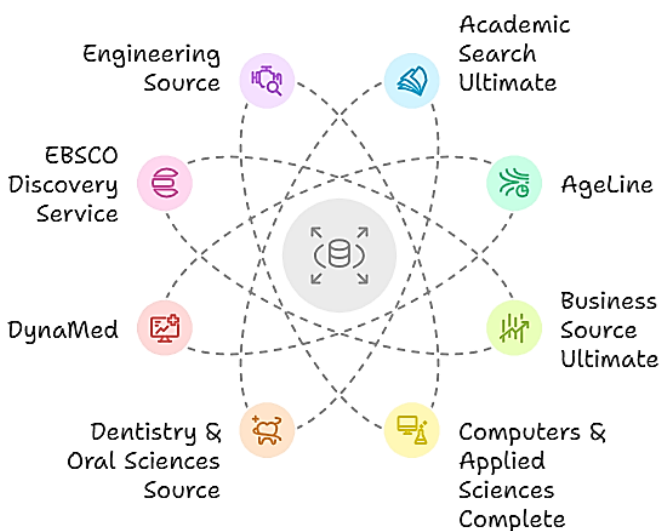
O acesso ao acervo é aberto ao público interno da IES e à comunidade externa.

Além disso, é destinado espaço específico para leitura, estudo individual e em grupos.

O empréstimo é facultado a alunos, professores e colaboradores administrativos e poderá ser prorrogado desde que a obra não esteja reservada ou em atraso.

Além do acervo físico, a IES oferece também a toda comunidade acadêmica o acesso a milhares de títulos em todas as áreas do conhecimento por meio de cinco plataformas digitais. A Biblioteca Virtual Pearson, a Minha Biblioteca e a Biblioteca Digital Senac que contribuem para o aprimoramento e aprendizado do aluno. Elas possuem diversos

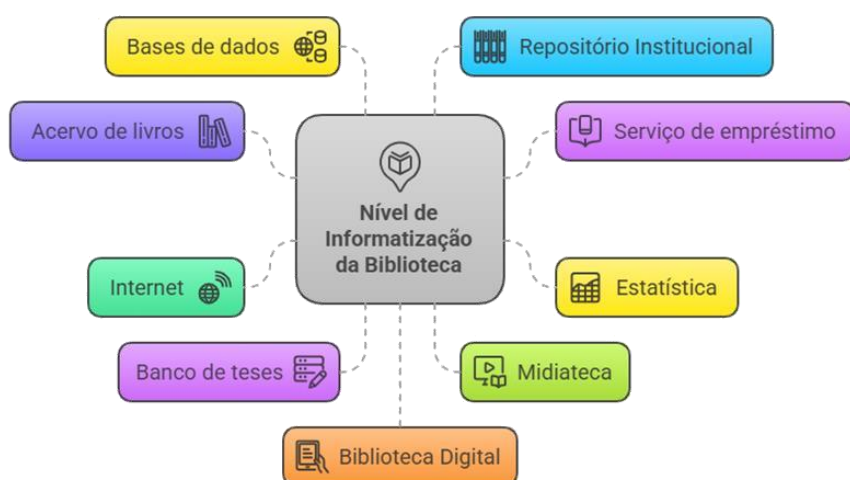
BASE DE DADOS



recursos interativos e dinâmicos que possibilitam o acesso à informação de forma prática, acessível e eficaz.

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 são disponibilizadas pelo sistema Ulife, gratuitamente, com acesso ilimitado para todos alunos e professores.

Nível de Informatização da Biblioteca



Serviços oferecidos pela Biblioteca



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