

PROJETO PEDAGÓGICO

CURSO DE DESIGN DE GAMES

MODALIDADE PRESENCIAL

BIÊNIO 2022-2023

A – ORGANIZAÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA

1. PERFIL DO CURSO

A Univali está inserida em uma região de grande desenvolvimento, caracterizada por uma expansão populacional, organizacional e econômica significativa com implicação direta na demanda por mão de obra especializada. Impulsionado pela combinação entre diversidade de recursos naturais e capacidade de empreender e inovar, o Estado de Santa Catarina oferece grandes oportunidades para as empresas e o mercado profissional.

Diante desse cenário a Univali tem procurado atender às diversas demandas de qualificação de profissionais de nível superior, identificadas especialmente na área de abrangência de seus campi. Tendo como polos os municípios de Itajaí, Balneário Camboriú, São José e Florianópolis, destacam-se nesse território, em termos socioeconômicos, atividades ligadas à indústria, comércio, turismo e serviços. O tripé está relacionado à cultura e ao ambiente natural, uma vez que nesta região do país a combinação de muitos povos, notadamente indígenas, africanos, luso-açorianos e ítalo-germânicos, converteu as comunidades locais em unidades receptoras, tanto de visitantes como de correntes migratórias atraídas pelo espaço litorâneo.

O Curso de Design de Games tem por objetivo formar profissionais de design para atuar na criação e no desenvolvimento de jogos e outras interfaces digitais, com capacidade para propor soluções inovadoras em Game Design e Level Design, Ilustração (ConceptArt), modelagem 3D e Programação, associada à visão sistêmica de projeto e trânsito interdisciplinar nos domínios artístico-culturais, tecnológicos, gerenciais e de humanidades, de modo a compreender o contexto socioeconômico e cultural no qual estão inseridos.

Cada vez mais a tecnologia se aproxima das pessoas no contexto regional, e o Curso de Design de Games prepara os alunos para lidar com essa tecnologia e com essa realidade cada vez mais presente. O curso tem preparado seus alunos nas principais áreas de desenvolvimento atualmente acontecendo no mercado. Considerando o currículo do curso

formado por tecnologias como inteligência artificial, projeto em realidade virtual, programação, motores de jogos, que são a base tecnológica para a realidade aumentada, podem-se afirmar que o curso abarca justamente os principais profissionais que estão na vanguarda da tecnologia atualmente. Há que se considerar que o mercado de jogos é o maior mercado de mídia e entretenimento do mundo, tendo valores expressivos que ultrapassam o mercado da música e do cinema somados. Soma-se a isso a vontade da consolidação do mercado de entretenimento regional, em uma região do país que já possui grande representatividade no campo da tecnologia, como Florianópolis, Blumenau e Itajaí. Nesse sentido a Grande Florianópolis apresenta-se como o maior polo de tecnologia e inovação do sul do país, com esse setor movimentando a indústria criativa firmando-se como uma base para a produção de tecnologia na área de jogos e entretenimento digital.

2. OBJETIVO DO CURSO:

O Curso de Design de Games tem por objetivo formar profissionais de design para atuar na criação e no desenvolvimento de jogos e outras interfaces digitais, com capacidade para propor soluções inovadoras em Game Design (Level Design), Ilustração e modelagem 3D, além de programação associada à visão sistêmica de projeto e transito interdisciplinar nos domínios artístico-culturais, tecnológicos, gerenciais e de humanidades, de modo a compreender o contexto socioeconômico e cultural no qual estão inseridos.

3. PERFIL PROFISSIONAL DO EGRESSO

O Bacharel em Design de Games deverá ser capaz de organizar, planejar e gestar projetos de jogos desde a sua concepção, passando pela produção, colocação no mercado, uso e a viabilização técnica de todas as etapas de seu processo de desenvolvimento em determinado contexto. Também promover o equilíbrio estético/funcional e realizar interfaces entre estética, psicologia, economia, sociologia e ergonomia.

Deverá ter domínio das seguintes competências: processo de criação, desenvolvimento e documentação de jogos nas variadas plataformas, aplicados a projetos de entretenimento, publicidade, educação, negócios e experimentação; atitude voltada à pesquisa, experimentação e exploração de novos conceitos em jogos e entretenimento digital; capacidade de conceituar, roteirizar, definir tema, gênero e regras de um jogo; criatividade para desenvolver soluções, com base em parâmetros estéticos e funcionais, associada à visão inovadora e pró-ativa; programação dos efeitos e recursos do jogo empregando linguagens, ferramentas e técnicas aplicadas ao Design de Jogos e Entretenimento Digital; predisposição à contínua expansão e atualização do conhecimento para enfrentar os desafios

tecnológicos apresentados pela área de desenvolvimento de Jogos e Entretenimento Digital; capacidade de interagir com especialistas de outras áreas e atuar em equipes; visão empreendedora e habilidade na gestão de negócios e projetos; postura ética e socialmente responsável, respeitando a diversidade e a história.

O egresso do Curso de Design com Linha de Formação em Design de Jogos e Entretenimento Digital pode atuar nas seguintes áreas: Design com Linha de Formação em Design de Jogos e Entretenimento Digital s/game development (conceituar, roteirizar os jogos, definir o tema, o gênero (ação, aventura, etc.), definir o número de jogadores, as regras, os requerimentos do sistema, som e vídeo; ilustração/concept art (desenhar cenários, situações e personagens); modelagem 2D e 3D (realizar o acabamento e a animação, incorporar funções de iluminação e de tratamento de superfície em jogos de duas ou três dimensões) e programação (programar efeitos e recursos do jogo usando lógica de programação e algoritmos).

4. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

Ao assumir seu efetivo papel, a Univali, desde o seu nascimento como Universidade Comunitária, fundamenta seu compromisso com a produção do conhecimento e com a universalização do saber em todas as áreas do conhecimento.

Assim, atenta às demandas socioculturais, políticas e éticas da sua comunidade de abrangência, se renova continuamente para a oferta de oportunidades de aprendizagens apoiadas por ambientes diversos e mediadores, em construções coletivas do conhecimento, via interconectividades em rede, pensamento flexível e criativo, interação livre de restrições espaço-tempo, intercâmbios de culturas e usos compartilhados de recursos. Fundamentados nessas premissas foram delineadas as Escolas do Conhecimento e o Currículo Conectado.

O Currículo Conectado com a pesquisa, a inovação, a internacionalização e a extensão é uma estrutura ambiciosa de aprendizado, que reconceitua a educação na Univali. Ele ampara os estudantes a aprenderem fazendo pesquisas, mediados pelas tecnologias, com foco na solução de problemas e na produção de ideias com um olhar para o mundo e para o outro.

Nesta nova proposta, ensino, pesquisa, extensão universitária, tecnologias, inovação e internacionalização estão alinhados por ações conjuntas, em redes não lineares. Com isso, os currículos passam a ser integrados, com mais disciplinas práticas e núcleos integradores de disciplinas para vários cursos. Como resultado, o ensino ganha mais possibilidades de assumir modelos flexíveis, amigáveis, híbridos, invertidos e de vivências práticas. São novos formatos de cursos, com inserção efetiva nas comunidades de entorno, aprendizagem em

ambientes colaborativos e salas de aula reconfiguradas, buscando a transversalidade de áreas e o engajamento, tanto emotivo quanto intelectual, de estudantes e docentes.

Desse modo, na configuração do currículo, os cursos das Escolas do Conhecimento são estruturados englobando:

- **Núcleo Integrado de Disciplinas:** que contempla a oferta de disciplinas a serem compartilhadas por estudantes de vários cursos, estruturadas por trilhas de conhecimentos denominadas: humanidades, gestão e tecnologias;
- **Núcleo de Eletivas Interescolas:** conjunto de disciplinas de escolha do estudante;
- **Estágio:** disciplinas dedicadas à prática de mercado;
- **Trabalho de Conclusão de Curso:** disciplinas voltadas à elaboração de projetos com características de inovação e pesquisa;
- **Projeto Comunitário de Extensão Universitária:** disciplinas, projetos e cursos direcionados às práticas extensionistas na comunidade;
- **International Program:** oferta de disciplinas em língua estrangeira, validação de disciplinas cursadas no exterior e oferta de dupla titulação;
- **Atividades Complementares:** atividades personalizadas de acordo com os interesses do aluno.
- **Intercâmbios:** compreendidos na Univali como oportunidades de vivenciar outras realidades e culturas que, certamente, trarão um diferencial à vida pessoal e profissional. Programas são ofertados e diversas universidades que fazem parte da Rede de Cooperação Internacional são disponibilizadas aos estudantes para estas vivências. (<https://www.univali.br/intercambio/Paginas/default.aspx>).

Por meio dessas atividades e de outras ofertas, pretende-se desenvolver, substancialmente, oportunidades para a aprendizagem experiencial dos alunos com uma expansão de atividades de estágios, novas possibilidades para se estudar no exterior, inovação e empreendedorismo em projetos, além da aprendizagem de outras línguas.

O conjunto de disciplinas do currículo aliado às experiências extracurriculares possibilita trabalhar, ao mesmo tempo, nos níveis pessoal, profissional e social da formação, configurando percursos formativos personalizados que levam em conta as características do estudante nas dimensões intelectivas e emocionais.

A ênfase do Currículo Conectado na aprendizagem colaborativa e no aprendizado baseado em pesquisa, provavelmente mudará os padrões de ensino nos próximos anos. Como o

conhecimento faz, este não se limita a fronteiras disciplinares, pois busca atravessá-las para criar novas experiências de aprendizagem e conexões.

Por decorrência, as abordagens metodológicas de ensino a serem utilizadas entram em sintonia com as concepções e os princípios de ensino-aprendizagem definidos. Pretende-se aproveitar o potencial da tecnologia para estender e enriquecer a experiência em sala de aula por meio de metodologias ativas e ferramentas de sala de aula invertida, ambientes virtuais de aprendizagem e disciplinas digitais.

4.1 Matriz Curricular

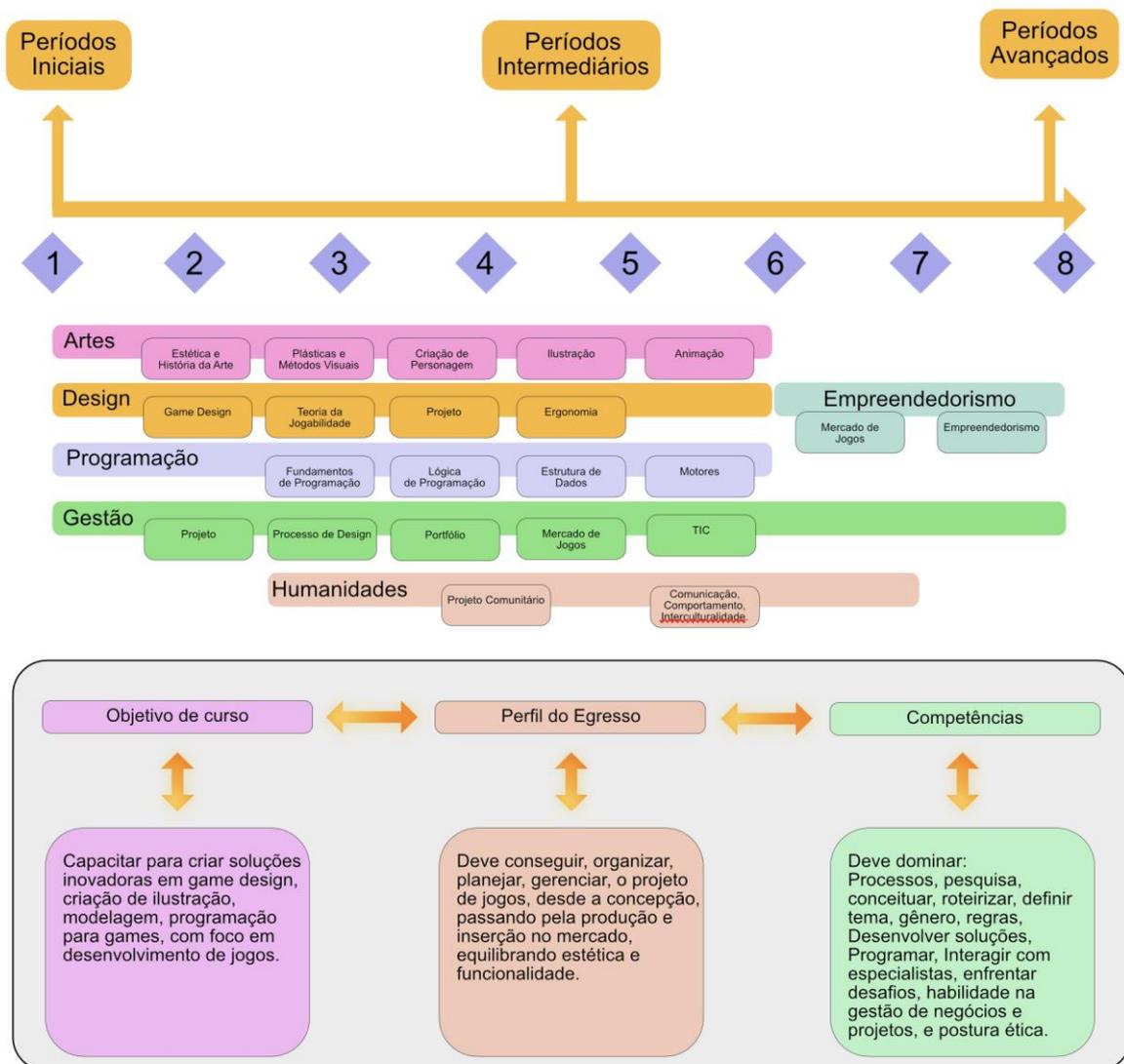
Em 05 de outubro de 2018 o Curso de Design de Games aprovou a matriz nº 2 (Resolução nº 141/CONSUN-Caen/2018), com implantação em 2019.

A concepção e a dinâmica de funcionamento da matriz do Curso de Design de Games, traduz-se na convergência interdisciplinar e no trânsito flexível e ágil entre os campos do saber, convergência que se mostra também na composição do corpo docente, na otimização da infraestrutura e na organização das disciplinas. A ênfase do Currículo Conectado na aprendizagem colaborativa e no aprendizado baseado em pesquisa pretende qualificar e mudar os padrões de ensino na IES porque como o conhecimento não se limita a fronteiras disciplinares e físicas/presenciais, busca-se transpassá-las para criar novas experiências e conexões de aprendizagem e de relacionamentos.

A estrutura curricular do Curso de Design de Games tem 2820 horas, distribuídas em eixos de formação, a saber humanidades, cultura e arte, gestão, criação e desenvolvimento, e ciência e tecnologia. Acrescenta-se a elas, 120 horas de Estágio Obrigatório, enquanto disciplina(s) dedicadas à prática de mercado, 60 horas de Projeto Comunitário de Extensão Universitária (disciplina com projetos e ações dedicadas a práticas extensionistas na comunidade), 120 horas de disciplinas do International Program (oferta de disciplinas em língua estrangeira, validação de disciplinas cursadas no exterior e oferta de dupla titulação com disciplinas do Núcleo de Inteligência Intercultural - NII), 960 horas de disciplinas do Núcleo Integrado de Disciplinas (NID) Institucional, 720 horas de disciplinas do Núcleo de Disciplinas Eletivas Interescolas (NEI), 2880 horas de disciplinas do Núcleo Integrado de Disciplinas (NID) Escola e 240 horas de Atividades de Conclusão de Curso.

No Curso de Design de Games, a organização curricular, conforme ilustra a figura abaixo, fundamenta-se nos princípios do Currículo Conectado da IES e contempla a flexibilidade necessária ao atendimento de todos os componentes curriculares no percurso de formação do futuro profissional. A figura 1 demonstra a o movimento da formação proposta.

Figura 1: Movimento da formação proposta no Curso de Design de Games.



Fonte: Coordenação do curso, 2023.

A seguir é apresentada a Matriz Curricular do Design de Games, distribuída por períodos e com as respectivas cargas horárias.

Quadro 1: Matriz Curricular do Curso de Design de Games.

| PER | CÓD | MÓDULO EAD | NOME DA DISCIPLINA | REQUISITO PARALELO | PRÉ-REQUISITOS / REQUISITOS ESPECIAIS | CRÉDITOS | | C/H | | | | | |
|--|-------|------------|--|--------------------|---------------------------------------|-----------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|-----------|
| | | | | | | ACAD | FIN | PRE | DIG | TEO | PRA | TOTAL | EXT |
| 1 | 11047 | 00 | PLÁSTICA E MÉTODOS VISUAIS | | | 4 | 4 | 60 | | 15 | 45 | 60 | 0 |
| 1 | 17220 | 00 | INTRODUÇÃO AO DESIGN DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL | | | 4 | 4 | 60 | | 30 | 30 | 60 | 20 |
| 1 | 17263 | 00 | REPRESENTAÇÃO GRÁFICA | | | 4 | 4 | 60 | | 15 | 45 | 60 | 20 |
| 1 | 22554 | 00 | ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE | | | 4 | 4 | | 60 | 60 | | 60 | 0 |
| 1 | 22726 | 00 | CRATIVIDADE E INOVAÇÃO | | | 4 | 4 | | 60 | 60 | | 60 | 0 |
| 1 | 23252 | 00 | FUNDAMENTOS DE PROGRAMAÇÃO PARA JOGOS E ENTRETENIMENTO | | | 4 | 4 | | 60 | 15 | 45 | 60 | 0 |
| TOTAL CARGA HORÁRIA DO PERÍODO: | | | | | | 24 | --- | 180 | 180 | 195 | 165 | 360 | 40 |
| 2 | 12002 | 00 | PROCESSO DE DESIGN DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL | | | 4 | 4 | 60 | | 30 | 30 | 60 | 20 |
| 2 | 12009 | 00 | COMPUTAÇÃO GRÁFICA | | | 4 | 4 | 60 | | 30 | 30 | 60 | 20 |
| 2 | 12010 | 00 | LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO | | | 4 | 4 | 60 | | 30 | 30 | 60 | 0 |
| 2 | 16018 | 00 | CRIAÇÃO DE PERSONAGENS | | | 4 | 4 | 60 | | 15 | 45 | 60 | 20 |
| 2 | 17222 | 00 | ROTEIRO E STORYBOARD | | | 4 | 4 | 60 | | 30 | 30 | 60 | 20 |
| 2 | 22654 | 00 | GAME DESIGN | | | 4 | 4 | | 60 | 45 | 15 | 60 | 0 |
| TOTAL CARGA HORÁRIA DO PERÍODO: | | | | | | 24 | --- | 300 | 60 | 180 | 180 | 360 | 80 |
| 3 | 11060 | 00 | ILUSTRAÇÃO | | | 4 | 4 | 60 | | 15 | 45 | 60 | 0 |
| 3 | 12008 | 00 | PROJETO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL | | | 4 | 4 | 60 | | 30 | 30 | 60 | 20 |
| 3 | 12025 | 00 | ESTUDOS CONTEMPORÂNEOS EM DESIGN DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL | | | 4 | 4 | | 60 | 60 | | 60 | 10 |
| 3 | 22658 | 00 | TEORIA DA JOGABILIDADE | | | 4 | 4 | 60 | | 30 | 30 | 60 | 0 |
| 3 | 24428 | 00 | MODELAGEM DIGITAL | | | 4 | 4 | 60 | | 15 | 45 | 60 | 0 |
| 3 | 24928 | 00 | ESTRUTURAS DE DADOS | | | 4 | 4 | 60 | | 15 | 45 | 60 | 0 |
| TOTAL CARGA HORÁRIA DO PERÍODO: | | | | | | 24 | --- | 300 | 60 | 165 | 195 | 360 | 30 |
| 4 | 12014 | 00 | PROJETO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL | | | 4 | 4 | 60 | | 30 | 30 | 60 | 20 |
| 4 | 12030 | 00 | MOTORES DE JOGOS | | | 4 | 4 | 60 | | 30 | 30 | 60 | 0 |
| 4 | 16022 | 00 | MODELAGEM DIGITAL AVANÇADA | | | 4 | 4 | 60 | | 30 | 30 | 60 | 0 |
| 4 | 22707 | 00 | COMUNICAÇÃO, COMPORTAMENTO E INTERCULTURALIDADE | | | 4 | 4 | | 60 | 60 | | 60 | 0 |
| 4 | 23089 | 00 | ERGONOMIA | | | 4 | 4 | | 60 | 30 | 30 | 60 | 8 |
| 4 | 24929 | 00 | ANIMAÇÃO 2D | | | 4 | 4 | 60 | | 15 | 45 | 60 | 0 |
| TOTAL CARGA HORÁRIA DO PERÍODO: | | | | | | 24 | --- | 240 | 120 | 195 | 165 | 360 | 28 |
| 5 | 12020 | 00 | PROJETO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL | | | 4 | 4 | 60 | | 30 | 30 | 60 | 20 |
| 5 | 12021 | 00 | SONORIZAÇÃO | | | 4 | 4 | 60 | | 15 | 45 | 60 | 0 |
| 5 | 17224 | 00 | ESTÁGIO OBRIGATORIO | | | 8 | 8 | 120 | | | 120 | 120 | 0 |

| PER | CÓD | MÓDULO EAD | NOME DA DISCIPLINA | REQUISITO PARALELO | PRÉ-REQUISITOS / REQUISITOS ESPECIAIS | CRÉDITOS | | C/H | | | | | |
|--|-------|------------|--|--------------------|---------------------------------------|-----------|------------|------------|----------|-----------|------------|------------|-----------|
| | | | | | | ACAD | FIN | PRE | DIG | TEO | PRA | TOTAL | EXT |
| 5 | 24930 | 00 | MOTORES DE JOGOS AVANÇADOS | | | 4 | 4 | 60 | | 15 | 45 | 60 | 0 |
| 5 | 24931 | 00 | ANIMAÇÃO 3D | | | 4 | 4 | 60 | | 15 | 45 | 60 | 0 |
| 5 | 24941 | 00 | REALIDADE VIRTUAL | | | 4 | 4 | 60 | | 15 | 45 | 60 | 20 |
| TOTAL CARGA HORÁRIA DO PERÍODO: | | | | | | 28 | --- | 420 | 0 | 90 | 330 | 420 | 40 |
| 6 | 12023 | 00 | PROGRAMAÇÃO APLICADA | | | 4 | 4 | 60 | | 15 | 45 | 60 | 0 |
| 6 | 17226 | 00 | PORTFÓLIO EM DESIGN DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL | | | 2 | 2 | 30 | | | 30 | 30 | 10 |
| 6 | 22661 | 00 | MERCADO DE JOGOS | | | 4 | 4 | 60 | | 30 | 30 | 60 | 15 |
| 6 | 22741 | 00 | INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL | | | 4 | 4 | 60 | | 30 | 30 | 60 | 0 |
| 6 | 24932 | 00 | SEMINÁRIOS DE PROJETO | | | 2 | 2 | 30 | | 15 | 15 | 30 | 10 |
| Eletivas | | | | | | | | | | | | 120 | 0 |
| 6 | 1029 | 00 | INTERNATIONAL PROGRAM (Matriz:1.0.3) | | | 0 | 0 | | | | | | 0 |
| 6 | 1361 | 00 | NID - ENEC (Matriz:1.0.2) | | | 0 | 0 | | | | | | 0 |
| 6 | 1371 | 00 | NID - INSTITUCIONAL (Matriz:1.0.1) | | | 0 | 0 | | | | | | 0 |
| 6 | 1372 | 00 | NEI - ENEC (Matriz:1.0.1) | | | 0 | 0 | | | | | | 0 |
| 6 | 1373 | 00 | NID - ESCOLA DE ARTES (1373 - MATRIZ:1.0.1) | | | 0 | 0 | | | | | | 0 |
| 6 | 1374 | 00 | NEI - ESCOLA DE ARTES (1374 - MATRIZ:1.0.1) | | | 0 | 0 | | | | | | 0 |
| 6 | 1375 | 00 | NID - EDUCAÇÃO (1375 - MATRIZ:1.0.1) | | | 0 | 0 | | | | | | 0 |
| 6 | 1376 | 00 | NEI - ESCOLA DE EDUCAÇÃO (Matriz:1.0.1) | | | 0 | 0 | | | | | | 0 |
| 6 | 1377 | 00 | NID DA ESCOLA POLITÉCNICA (1377 - MATRIZ:1.0.1) | | | 0 | 0 | | | | | | 0 |
| 6 | 1378 | 00 | NEI - DA ESCOLA POLITÉCNICA (Matriz:1.0.1) | | | 0 | 0 | | | | | | 0 |
| 6 | 1379 | 00 | NID DA ESCOLA DA SAÚDE (Matriz:1.0.1) | | | 0 | 0 | | | | | | 0 |
| 6 | 1380 | 00 | NEI - ESCOLA DA SAÚDE (Matriz:1.0.1) | | | 0 | 0 | | | | | | 0 |
| 6 | 1381 | 00 | NID DA ESCOLA DE CIÊNCIAS JURÍDICAS (Matriz:1.0.1) | | | 0 | 0 | | | | | | 0 |
| 6 | 1382 | 00 | NEI - ESCOLA DA CIÊNCIAS JURÍDICAS (1382 - MATRIZ:1.0.1) | | | 0 | 0 | | | | | | 0 |
| TOTAL CARGA HORÁRIA DO PERÍODO: | | | | | | 24 | --- | 240 | 0 | 90 | 150 | 360 | 35 |
| 7 | 22714 | 00 | EMPREENDEDORISMO | | | 4 | 4 | | 60 | 60 | | 60 | 0 |
| 7 | 24937 | 00 | PROGRAMAÇÃO APLICADA AVANÇADA | | | 4 | 4 | 60 | | | | 60 | 0 |
| 7 | 24942 | 00 | TRABALHO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA | | | 8 | 8 | 120 | | 60 | 60 | 120 | 0 |
| Eletivas | | | | | | | | | | | | 120 | 0 |
| 7 | 1029 | 00 | INTERNATIONAL PROGRAM (Matriz:1.0.3) | | | 0 | 0 | | | | | | 0 |
| 7 | 1361 | 00 | NID - ENEC (Matriz:1.0.2) | | | 0 | 0 | | | | | | 0 |
| 7 | 1371 | 00 | NID - INSTITUCIONAL (Matriz:1.0.1) | | | 0 | 0 | | | | | | 0 |
| 7 | 1372 | 00 | NEI - ENEC (Matriz:1.0.1) | | | 0 | 0 | | | | | | 0 |

| PER | CÓD | MÓDULO EAD | NOME DA DISCIPLINA | REQUISITO PARALELO | PRÉ-REQUISITOS / REQUISITOS ESPECIAIS | CRÉDITOS | | C/H | | | | | |
|--|-------|------------|---|--------------------|---------------------------------------|---------------|------------|-------------|------------|-------------|-------------|-------------|------------|
| | | | | | | ACAD | FIN | PRE | DIG | TEO | PRA | TOTAL | EXT |
| 7 | 1373 | 00 | NID - ESCOLA DE ARTES (Matriz:1.0.1) | | | 0 | 0 | | | | | 0 | 0 |
| 7 | 1374 | 00 | NEI - ESCOLA DE ARTES (Matriz:1.0.1) | | | 0 | 0 | | | | | 0 | 0 |
| 7 | 1375 | 00 | NID - EDUCAÇÃO (1375 - MATRIZ:1.0.1) | | | 0 | 0 | | | | | 0 | 0 |
| 7 | 1376 | 00 | NEI - ESCOLA DE EDUCAÇÃO (1376 - MATRIZ:1.0.1) | | | 0 | 0 | | | | | 0 | 0 |
| 7 | 1377 | 00 | NID DA ESCOLA POLITÉCNICA (1377 - MATRIZ:1.0.1) | | | 0 | 0 | | | | | 0 | 0 |
| 7 | 1378 | 00 | NEI - DA ESCOLA POLITÉCNICA (1378 - MATRIZ:1.0.1) | | | 0 | 0 | | | | | 0 | 0 |
| 7 | 1379 | 00 | NID DA ESCOLA DA SAÚDE (1379 - MATRIZ:1.0.1) | | | 0 | 0 | | | | | 0 | 0 |
| 7 | 1380 | 00 | NEI - ESCOLA DA SAÚDE (1380 - MATRIZ:1.0.1) | | | 0 | 0 | | | | | 0 | 0 |
| 7 | 1381 | 00 | NID DA ESCOLA DE CIÊNCIAS JURÍDICAS (Matriz:1.0.1) | | | 0 | 0 | | | | | 0 | 0 |
| 7 | 1382 | 00 | NEI - ESCOLA DA CIÊNCIAS JURÍDICAS (1382 - MATRIZ:1.0.1) | | | 0 | 0 | | | | | 0 | 0 |
| TOTAL CARGA HORÁRIA DO PERÍODO: | | | | | | 24 | --- | 180 | 60 | 120 | 120 | 360 | 0 |
| 8 | 17228 | 00 | TRABALHO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA | | | 8 | 8 | 120 | | 60 | 60 | 120 | 0 |
| 8 | 17229 | 00 | ATIVIDADES INTEGRADAS AO TRABALHO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA | | | 4 | 4 | 60 | | 30 | 30 | 60 | 0 |
| 8 | 22732 | 00 | PROJETO COMUNITÁRIO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA | | | 4 | 4 | 60 | | 15 | 45 | 60 | 60 |
| TOTAL CARGA HORÁRIA DO PERÍODO: | | | | | | 16 | --- | 240 | 0 | 105 | 135 | 240 | 60 |
| OPTATIVA | | | | | | | | | | | | 0 | 0 |
| | 5361 | 00 | LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS - LIBRAS | | | 4 | 4 | 60 | | 60 | | 60 | 0 |
| SUBTOTAL DA CARGA HORÁRIA: | | | | | | 188 | | 2100 | 480 | 1140 | 1440 | 2820 | 313 |
| ATIVIDADES COMPLEMENTARES | | | | | | 8,00 | | | | | | 120 | 60 |
| TOTAL GERAL DA CARGA HORÁRIA: | | | | | | 196,00 | | 2100 | 480 | 1140 | 1440 | 2940 | 373 |
| TOTAL GERAL DA CARGA HORÁRIA: | | | | | | 196,00 | | 2100 | 480 | 1140 | 1440 | 2940 | 373 |

Fonte: Coordenação do curso, 2023.

As atividades obrigatórias do Curso evidenciam o modelo de Currículo Conectado adotado na Univali e integram um conjunto de ações e disciplinas que permitem um percurso formativo ao englobar a flexibilização curricular, a interdisciplinaridade, a integração teoria-prática, o ensino pela pesquisa, as práticas e experiências profissionais, a curricularização da extensão e a internacionalização do currículo, aproximando o estudante ao mercado e a realidade da profissão. Essas ações serão desenvolvidas mediante acompanhamento intencional, orientação e avaliação docente, estruturadas para atender trilhas de aprendizagem que preveem, ainda, o envolvimento de estudantes de diferentes cursos, possibilitando o desenvolvimento de práticas inovadoras de ensino, pesquisa e extensão.

5. ESTÁGIO CURRICULAR SUPERVISIONADO

Na matriz do Curso de Design de Games, o Estágio Supervisionado é obrigatório e integraliza 120 horas de atividades na disciplina(s) Estágio Obrigatório, prevista(s) para o 5º período, existindo um Regulamento específico que o normatiza (Resolução Resolução nº 206, de 04 de dezembro de 2020).

O Estágio Supervisionado tem como objetivos a promoção de vivências, na prática profissional, dos conteúdos acadêmicos, propiciando desta forma, a ampliação de conhecimentos e atitudes relacionadas com a profissão escolhida pelo estudante. Além disso, o estágio permite a troca de experiências entre os funcionários de uma empresa, bem como o intercâmbio de novas ideias, conceitos, planos e estratégias, integrando a Universidade com a Comunidade e o mercado de trabalho. Espera-se que os acadêmicos, nessa experiência, possam perceber-se atuantes e agentes de mudanças, tanto das instituições onde realizam o estágio, quanto se apresentem capazes de formalizar, em seus trabalhos escritos, a análise

técnico-científica da realidade percebida e propostas de mudança sugeridas. Assim como os estágios representam valiosa oportunidade de aproximação dos acadêmicos com o mercado de trabalho, ligado à sua área de formação, também oferecem à Instituição, organização ou instituição que os recebe, a oportunidade de compreender o potencial dos futuros profissionais que a Univali está formando. Por estes motivos é que os estágios são planejados e executados sob critérios rigorosos, de tal modo que, além de cumprirem seu objetivo principal de formação do acadêmico como profissional e cidadão, simultaneamente valorizem, promovam e divulguem suas potencialidades.

Na condução direta das atividades de estágio há um professor responsável que atua em parceria com os professores orientadores, sob a coordenação geral do coordenador do Curso. O professor responsável organiza atividades relativas ao estágio, faz contato com as empresas interessadas em contratar estagiários, organiza o processo avaliativo e cuida para que a documentação esteja em conformidade com a Lei de Estágios.

O acadêmico escolhe o local para a realização do Estágio, com a orientação do Professor Responsável pelo Estágio, podendo firmar um novo convênio ou utilizar convênios já existentes. Além destas possibilidades, os laboratórios do curso também oferecem vagas para estágio obrigatório. Um profissional destinado pela empresa realiza o acompanhamento do aluno em suas atividades práticas e os professores orientadores fazem o acompanhamento da atuação do aluno em campo, sendo responsáveis pelo contato direto com as empresas quando necessário, pela orientação aos alunos na elaboração do relatório de estágio e pela aplicação da avaliação que determina a aprovação ou não do acadêmico na disciplina.

O sistema de avaliação se dá através do acompanhamento e preenchimento de fichas de acompanhamento e orientação, além da análise do parecer da empresa com relação à atuação do acadêmico ao término do estágio. Essas fichas e relatórios são arquivados em pastas individuais, juntamente com os demais documentos que comprovam o vínculo do aluno com a empresa e da empresa com a Universidade.

O estágio na área Design com Linha de Formação em Design de Jogos e Entretenimento Digital s contribui no desenvolvimento do acadêmico possibilitando-o a desenvolver habilidades, através de conhecimentos adquiridos por meio dos conteúdos de disciplinas como projeto de jogos, modelagem digital, ilustração, entre tantas outras oferecidas ao longo do curso.

O curso mantém contato com instituições intervenientes para a busca constante de novas oportunidades de colocação dos alunos.

6. TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC)

A matriz do Curso contempla a disciplina de Trabalho de Iniciação Científica (TIC), código 24942 para o TIC 1 e 17228 para o TIC 2, com 8 créditos cada disciplina (carga horária de 120 horas) ofertada no(s) 7 e 8 período(s). Existe um regulamento específico nos Cadernos Documentos Institucionais que especifica as regras para o planejamento, execução e acompanhamento dos trabalhos científicos da Universidade.

O Trabalho de Iniciação Científica (TIC), é desenvolvido individualmente sob orientação de docente da Univali habilitado na área. Consiste na elaboração de PRODUTO / RELATÓRIO / ARTIGO, no qual o acadêmico deverá integrar os conhecimentos adquiridos durante o Curso nas diversas disciplinas, atividades de pesquisa, extensão e estágio. Possui regulamentação específica (RESOLUÇÃO No206/CONSUN-CaEn/2020).

O TIC envolverá as seguintes etapas:

- Elaboração do documento do projeto do jogo (GDD – Game Design Document);
- Pesquisas;
- Definição, fundamentação, conceituação, temática e especificações do projeto;
- Geração de alternativas;
- Geração de protótipo para validação do projeto;

As atividades referentes a segunda parte do trabalho envolvem:

- Elaboração do artigo científico;
- Elaboração do memorial descritivo;
- Apresentação a banca examinadora;
- Contrução do jogo;

A organização do TIC é de responsabilidade de um professor, com o acompanhamento da coordenação do curso. As orientações individuais são realizadas pelo grupo de professores orientadores com formação em Design e/ou Moda, sendo estes preferencialmente, Mestres ou Doutores.

Para o desenvolvimento do TIC os alunos têm o acompanhamento e orientação de professores. Durante a orientação o aluno define sua área de atuação, delimita o escopo do PROJETO / PESQUISA / PRODUTO, realiza investigações (campo e bibliográfica), e elabora um PRODUTO / RELATÓRIO / ARTIGO final.

Durante o semestre é realizada pelo menos uma pré-banca para o TIC 1 e banca final para o TIC 2 nas quais os alunos apresentam os resultados parciais e finais para bancas de professores. As orientações são semanais e os professores preenchem fichas de

acompanhamento e de avaliação. Ao final, o trabalho é apresentado em banca pública, composta pelo professor orientador e dois professores do Curso.

O quadro a seguir demonstra a quantidade de Trabalhos de Iniciação Científica realizados pelos acadêmicos no período 2020-21, bem como, as áreas de preferências. A estrutura organizacional do TCC do Curso de Design de Games é composta pelo Coordenador do Curso, Professor Orientador, Acadêmicos e o Colegiado do Curso.

Quadro 2: Relação de Trabalhos de conclusão do Curso de Design de Games em 2022-2022.

| TCCs 2020-2021 – DEFESA EM BANCA EXAMINADORA | |
|---|---------------------------------|
| Curso Design de Game | |
| 2022/I | |
| Acadêmico | Orientador |
| LUCAS PEIXOTO DE MIRANDA | RODRIGO LYRA |
| MATHEUS GARCIA FLORES | RODRIGO LYRA |
| ALINE DALLA COSTA MAGALHÃES | TIAGO VINÍCIUS FICAGNA |
| YASMIN C P MOTTA | TIAGO VINÍCIUS FICAGNA |
| VINICIUS FONTOURA MENDES | EWERTON EYRE ALONSO |
| WILSON DE ALMEIDA BATISTA | EWERTON EYRE ALONSO |
| VICTOR JOSÉ GEVAERD SION | MARCO A. SOARES DOS SANTOS |
| KAUAN FELIPE FURLANETO | RAFAEL MARQUES ALBUQUERQUE |
| PAULO HENRIQUE BORINELLI PRUNER | RAFAEL MARQUES ALBUQUERQUE |
| LUIS CARLOS BASTOS PEREIRA | ADRIANA GOMES ALVES |
| RENÊ AFFONSO FERREIRA | ADRIANA GOMES ALVES |
| 2022/II | |
| Acadêmico | Orientador |
| ALINE DALLA COSTA MAGALHÃES | TIAGO VINICIUS FICAGNA |
| ANA LUIZA DE MENDONÇA MENDES | RAFAEL MARQUES DE ALBUQUERQUE |
| GUILHERME GAYER PARADA | MARCO AURELIO SOARES DOS SANTOS |
| LUCAS PEIXOTO DE MIRANDA | RODRIGO LYRA |
| LUIS CARLOS BASTOS PEREIRA | ADRIANA GOMES ALVES |
| MATHEUS GARCIA FLORES | RODRIGO LYRA |
| PAULO HENRIQUE BORINELLI PRUNER | RAFAEL MARQUES DE ALBUQUERQUE |
| RENÊ AFFONSO FERREIRA | ADRIANA GOMES ALVES |
| VICTOR JOSÉ GEVAERD SION | MARCO AURELIO SOARES DOS SANTOS |
| WILSON DE ALMEIDA BATISTA | EWERTON EYRE DE MORAIS ALONSO |
| 2023/I | |
| Acadêmico | Orientador |
| David Allan Volino Cruz | Ewerton Eyre de Moraes Alonso |

| | |
|-------------------------------|-------------------------------|
| Pedro Nogueira dos Reis | Eduardo Napoleão |
| Vinicuis Fontoura Mendes | Eweron Eyre de Moraes Alonso |
| Yasmin Caroline Pivatto Motta | Rafael Marques de Albuquerque |
| 2023/II | |
| Acadêmico | Orientador |
| Henrique Bona | Rafael Marques de Albuquerque |
| Kauan Felipe Furlaneto | Rafael Marques de Albuquerque |
| Mateus Wiggers Mattos | Rafael Marques de Albuquerque |

Fonte: Coordenação do curso, 2023.

7. ATIVIDADES COMPLEMENTARES

As Atividades Complementares compreendem ações paralelas às demais atividades acadêmicas, obrigatórias nos cursos de graduação, determinadas pelas Diretrizes Curriculares dos Cursos de Graduação e pela Lei 9.394/96, que institui as Diretrizes da Educação Nacional, e ressalta em seu artigo 3º, a “valorização da experiência extraclasse”, devendo ser desenvolvidas dentro do prazo de conclusão do curso.

Um dos principais objetivos no desenvolvimento das atividades complementares é estimular a participação do acadêmico em eventos e/ou projetos que enriqueçam os seus conhecimentos no decorrer do percurso formativo. Tais projetos devem fortalecer o desenvolvimento das competências requeridas no Projeto Pedagógico do Curso (PPC), oportunizando o crescimento social, cultural, profissional e humano do estudante, pois as Atividades Complementares possibilitam integração e aproveitamento das relações entre os conteúdos, contextos e experiências que integram a vivência e a prática profissional ao longo do processo formativo, privilegiando a construção das competências previstas no PPC para o profissional egresso do Curso de Design de Games.

A carga horária das atividades complementares (Estudos e Práticas em Design Gráfico) no Curso é definida no Regulamento das atividades de conclusão de curso (Resolução Nº034/CONSUN-CaEn/2020) e engloba atividades relativas ao ensino, pesquisa e extensão, inovação e internacionalização que serão devidamente comprovadas quando admitida a participação dos estudantes em eventos internos e externos à Univali, nas modalidades presencial ou a distância, para integralizar a carga-horária mínima do curso. Admitem a participação dos estudantes em eventos internos e externos, tais como semanas acadêmicas, congressos, seminários, palestras, conferências, atividades culturais, integralização de cursos de extensão e/ou atualização acadêmica e profissional, atividades de iniciação científica e de monitoria, entre outras. No Curso de Design de Games a carga-horária destinada às

atividades complementares é de 120 horas que serão integralizadas pelos acadêmicos ao longo da trajetória curricular.

O conjunto de disciplinas do currículo, aliado às experiências extracurriculares, possibilita trabalhar, ao mesmo tempo, os níveis pessoal, profissional e social da formação, configurando percursos formativos personalizados que levam em conta as características do estudante nas dimensões intelectivas e emocionais.

O desenvolvimento das Atividades Complementares no Curso é acompanhado pelos professores e validada pelo Coordenador do Curso, após solicitação realizada pelo estudante, via requerimento, mediante a apresentação da respectiva documentação comprobatória. Em cada caso, a verificação da atividade, carga horária e documentação origina um parecer disponível no sistema online do acadêmico indicando a aprovação ou não da sua validação.

Todas as atividades possibilitam integração e aproveitamento das relações entre os conteúdos e contextos por metodologias que integrem a vivência e a prática profissional ao longo do processo formativo e que privilegiem a construção de competências previstas no PPC.

Destaca-se ainda, a oferta de monitorias voluntárias e remuneradas; participação em estágios extracurriculares não obrigatórios ofertados pelo Banco de Talentos da instituição; participação em projetos de iniciação científica no Programa de Bolsas de Iniciação Científica (ProBIC), no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC), no Programa de Iniciação Científica – PIBIT, no Programa Integrado de Pós-Graduação e Graduação – PIPG, no Programa de Pesquisa do Artigo 170 e 171 da Constituição do Estado de Santa Catarina, participação em Grupos de Pesquisa da Univali, na área e/ou afim; publicação de artigos e produção acadêmica; participação em Projetos de Extensão; entre outros..

7.1 Ensino

No período deste PPC, foram desenvolvidas atividades de ensino, que podem ser integralizadas como Atividades Complementares. Estas, envolvem especialmente a oferta de ambientação/inserção dos alunos na vida profissional, eventos científicos, e outros. Os eventos desenvolvidos envolvem palestras e game jams.

Dentro do contexto de educação de design de jogos o curso promove eventos e interações com os alunos com o objetivo de despertar sempre o desejo pelo desenvolvimento e pela cultura de desenvolvimento que existe no ambiente profissional. Uma das características de qualidade da área de desenvolvimento de games é que por se tratar de uma área que aborda

o lúdico, o desenvolvedor acaba também podendo manifestar isso na prática profissional, principalmente em empresas e equipes pequenas de desenvolvimento.

Uma prática muito comum nesta área são as GAME JAMS. Essa atividade é marcada pelo agrupamento de pessoas de diversos perfis para a construção de um jogo em tempo recorde (o normal é 48 horas, mas isso pode variar de evento para evento). No Curso de Design de Games temos esse evento que é muito apreciado pelos alunos e que acontece em um período de 48 horas, iniciando na sexta-feira às 20:00 – 22:00 e finalizando no domingo entre 18:00 e 20:00 (Figuras 3, 4 e 5). A ação conta com patrocínio das empresas locais bem como premiação e destaque na mídia local. Já participaram da ação Wacom, Sadia, Avell, Imaginarium, Capital Digital Aberto, Nitrix entre outras empresas regionais. As game jams acontecem todo o semestre e procura unir os alunos de Balneário Camboriú e também os alunos do curso de Florianópolis da mesma instituição. Nas game jams os alunos trocam experiências sobre diversos processos de desenvolvimento de jogos e também fortalecem laços de amizade.

Cita-se aqui algumas empresas e sites famosos da área que também tem como prática comum a criação de Game jams:

- Unreal;
- Unity;
- Brakeys;
- Itch.IO
- GameJolt;
- DooubleFine;
- Global Game Jam;
- Ludum Dare.

A proposta do curso com esse tipo de atividade é manter os alunos conectados ao mesmo, e também manter uma conexão com as diferentes turmas criando uma sinergia de desenvolvimento que perpassa a sala de aula, fomentando a criação de equipes de trabalho que possam transpor os muros da universidade e possam criar produtos desejados pelo mercado.

Além das atividades colaborativas de produção, o curso também promove com frequência palestras com profissionais do mercado, que estão atualmente atuando em diversas áreas do desenvolvimento de jogos. Atualmente, o curso tem acesso a diversas empresas de ponta na área de desenvolvimento de jogos, que estão sediadas desde o Vale do Itajaí até a capital do

estado, Florianópolis. Essas empresas atuam em ramos diferentes, o que confere uma grande riqueza de experiência e possibilidades para os egressos do curso, que tem vontade de atuar em diferentes frentes profissionais. Outra atividade é a apresentação do curso para colégios da região. Alunos de todas as idades tem interesse em vir a universidade conhecer os laboratórios e a estrutura do curso, bem como conhecer quais são os processos para desenvolver jogos. Dentre esses eventos destaca-se as Game jams, maratona de desenvolvimento de jogos.

7.2 Pesquisa

As atividades de Pesquisa se desenvolvem no contexto curricular, quando disciplinas, se avultam com foco na investigação, traduzindo um dos princípios do Currículo Conectado que envolve o ensino "conduzido por pesquisa". Iniciativas de pesquisas interdisciplinares, focadas na sociedade, inspiram e inspiram-se na experiência educacional.

No Curso de Design de Games a pesquisa de iniciação científica é conduzida pelo NP Design - Núcleo Interdisciplinar de Pesquisa em Design.

Atualmente, o curso atua a partir das seguintes Linhas de Pesquisa e composição: Cultura, Imagem e Comunicação, Desenvolvimento, gestão e sustentabilidade em projetos e Interação e Fatores Humanos.

Compreendem as atividades na modalidade Pesquisa:

- Apresentação de trabalhos em eventos científicos;
- Aceite de capítulo de livro na área ou áreas afins;
- Aceite de publicação de livro na área ou áreas afins;
- Participação como voluntário em atividades de iniciação científica na área ou áreas afins;
- Participação em grupos de pesquisa na área ou áreas afins; Participação em programa de iniciação científica – Artigo 170 (Constituição do Estado de Santa Catarina);
- Participação em programa de iniciação científica – Artigo 171 (Constituição do Estado de Santa Catarina);
- Participação em programa de iniciação científica PIBIC (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica);
- Participação em programa de iniciação científica PIBIT (Programa de Bolsas de Iniciação Tecnológica);
- Participação em programa de iniciação científica PIPG (Programa Integrado de Pós-Graduação e Graduação);

- Participação em programa de iniciação científica PROBIC (Programa de Bolsas de Iniciação Científica);
- Participação em programa de iniciação científica ou tecnológica vinculado a órgão de financiamento de pesquisa na área ou áreas afins;
- Participação em projetos de pesquisa na área ou áreas afins;
- Trabalhos científicos publicados em periódicos nacionais;
- Aceite/publicação de trabalhos para eventos científicos na área ou áreas afins;
- Organização de obra científica na área ou áreas afins (periódico, livro, catálogo, coletânea, enciclopédia);
- Atuação como membro de corpo editorial de revistas, jornais e publicações da área ou áreas afins;
- Publicação (ou aceite) de tradução reconhecida de artigo, livro ou capítulo, na área ou áreas afins;
- Participação como ouvinte em eventos científicos Participação efetiva em redes nacionais de pesquisa.

Tabela 1: Projetos de Pesquisa 2022-2023 aprovados no Curso de Design Gráfico

| PRODUÇÃO CIENTÍFICA NO CURSO xxx | | | |
|---|---------------------------------|---|------|
| LINHA DE PESQUISA | AUTORES: DOCENTE E ACADÊMICO(S) | TÍTULO DO TRABALHO | ANO |
| Interação e Fatores Humanos. Desenvolvimento, gestão e sustentabilidade em projetos | Ewerton Eyre de Morais Alonso | RECURSOS DIGITAIS INTERATIVOS PARA APRENDIZAGEM DA CRIANÇA SURDA NO ENSINO FUNDAMENTAL POR MEIO DE REALIDADE VIRTUAL, REALIDADE AUMENTADA E INTERFACE NATURAL EM HARDWARE DE BAIXO CUSTO. | 2022 |
| Interação e Fatores Humanos. Desenvolvimento, gestão e sustentabilidade em projetos | Ewerton Eyre de Morais Alonso | Recursos digitais interativos para aprendizagem da criança surda no ensino fundamental por meio de Realidade Virtual, Realidade Aumentada e interface natural em hardware de baixo custo | 2022 |

| | | | |
|--|--------------------------------|---|--------|
| Desenvolvimento, gestão e sustentabilidade em projetos | Rafael Marques de Albuquerque | Proposta taxonômica de mecânicas de jogos digitais | 2023/1 |
| Desenvolvimento, gestão e sustentabilidade em projetos | Ana Paula Lisboa Sohn | Aprendizagem ao longo da vida: o caso da Universidade da Criativa Idade | 2023/1 |
| Interação e Fatores Humanos. Desenvolvimento, gestão e sustentabilidade em projetos | Giorgio Gilwan da Silva | Projeto de identidade visual para o aplicativo Austin: chatbot para auxiliar pais e cuidadores de adolescentes autistas | 2023/1 |
| Interação e Fatores Humanos. Desenvolvimento, gestão e sustentabilidade em projetos | Adriana Gomes Alves | Tecnologia aplicada à inclusão de estudantes com autismo no ensino superior: protagonismo pelo design participativo | 2023/1 |
| Interação e Fatores Humanos. Desenvolvimento, gestão e sustentabilidade em projetos | Adriana Gomes Alves | Desenvolvimento de tecnologia digital acessível para inclusão de estudantes com autismo no ensino superior | 2023/1 |
| Interação e Fatores Humanos. Desenvolvimento, gestão e sustentabilidade em projetos | Alice Demaria Silva | Design social: a comunicação visual do Observatório da Violência Contra a Mulher (OVM/SC) | 2023/1 |
| Grupo de Pesquisa em Inteligência Aplicada | Anita Maria da Rocha Fernandes | Portal da Fitorerapia | 2023/1 |
| Interação e Fatores Humanos. Desenvolvimento, gestão e sustentabilidade em projetos | Rodrigo Lyra | Geração de mosaico de uma série temporal de imagens para o cálculo de batimetria | 2023/1 |
| Interação e Fatores Humanos. Desenvolvimento, gestão e sustentabilidade em projetos | Rodrigo Lyra | Redes neurais convolucionais aplicadas ao jogo digital Celeste | 2023/1 |

Fonte: Coordenação do curso, 2023.

7.3. Extensão

A Curricularização da Extensão Universitária se organiza a partir de disciplinas, projetos e cursos dedicados a práticas extensionistas na comunidade. A Univali entende a extensão universitária como um processo contínuo de intercâmbio de saberes entre a Universidade e a Comunidade, no desenvolvimento de atividades que contribuam à formação profissional, ética e cidadã dos acadêmicos, promovendo o desenvolvimento regional.

No contexto do Currículo Conectado, em todos os cursos da Univali existe a oferta de disciplinas voltadas para a concretização de práticas extensionistas, como: Projeto Comunitário de Extensão Universitária, e Projetos Integradores. A inclusão destas disciplinas nos PPCs sempre considera a aderência da Matriz Curricular do Curso, tanto ao Mercado de Trabalho quanto no alinhamento aos anseios da comunidade, focados em sua melhoria.

No período de 2022-2023 foram ofertadas pelo Curso as seguintes atividades na modalidade extensão:

- Design Day: Semana acadêmica do Curso
- Design Week: Semana acadêmica do Curso
- Game Jam: Evento de produção de jogos

O curso desenvolveu, os projetos e cada um deles desenvolve habilidades diferentes. Destaca-se para os eventos de semana acadêmica a atualização com o que está acontecendo no mercado, no campo da pesquisa e nas práticas contemporâneas da profissão. Para as Game jams destaca-se a prática profissional além da contínua socialização entre alunos de diversos períodos no desenvolvimento de produtos inovadores e diferentes.

8. ORGANIZAÇÕES ESTUDANTIS

O DCE – Diretório Central dos Estudantes é uma entidade estudantil que representa todos os estudantes (corpo discente). Congrega vários Centros Acadêmicos (CAs) e proporciona diferentes espaços de discussão e decisões; defende os interesses, as ideias, auxilia na solução de problemas e reivindicações dos direitos dos estudantes da universidade.

O DCE da Univali foi fundado em 1999, e a sua Diretoria é escolhida a cada 2 anos por meio de eleições diretas entre todos os estudantes da graduação.

O papel do DCE e dos CAs é estudar, discutir, definir e lutar pelos interesses do conjunto dos estudantes dentro da Universidade: a qualidade do ensino e a saúde da Universidade.

9. FORMAS CONVENCIONAIS DE ACESSO AO CURSO

A Universidade possui uma diversidade de formas convencionais de ingresso para Estudantes, tais como: Seletivo Univali; Nota do ENEM; Prouni; Transferência Univali; Diplomados/Segunda Graduação, Egresso Univali entre outras.

Todas essas formas de ingresso ocorrem com periodicidade trimestral e são regulamentadas por Editais específicos, que podem ser conhecidos e acessados pelo link: <https://www.univali.br/formas-de-ingresso/>

Já o Seletivo Especial tem como principal característica o ingresso na Universidade sem a realização de prova. A classificação é realizada pela média do histórico escolar do Ensino Médio e análise do currículo profissional, se houver.

Outra forma de ingresso é por meio da nota que o aluno obteve no ENEM (Exame Nacional do Ensino Médio), utilizado na Universidade como critério de seleção para o ingresso ao Ensino Superior, substituindo o vestibular, da mesma forma que o Prouni, em que o interessado se inscreve na plataforma do MEC e é chamado para as entrevistas socioeconômicas.

O Processo Seletivo para acesso aos cursos de Graduação Presencial da Univali segue o estabelecido no Art. 44, inciso II e Parágrafo único da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Lei n.º 9.394, de 20 de dezembro de 1996 e são estabelecidos por meio de editais semestrais. Esses editais são publicados e podem ser acessados no *link* www.univali.br/formas-de-ingresso/seletivo.

Já os Processos Seletivos dos Cursos EAD são estabelecidos por meio de editais trimestrais. Esses editais são publicados e podem ser acessados no *link* <https://ead.univali.br/como-ingressar-ead>.

A divulgação das formas de ingresso ocorre por meio de programas institucionais direcionados aos alunos concluintes do Ensino Médio, nas instituições escolares das regiões de influência da Instituição. Além disso, há campanhas de marketing específicas para cada forma de ingresso com utilização de diferentes mídias. E de forma permanente a Univali divulga as formas de ingresso no endereço: <https://www.univali.br/formas-de-ingresso/seletivo>.

10. APOIO AO DISCENTE

A Univali oferece ao discente informação impressa, na intranet e na intranet. Constituem Programas de Acolhimento e Acessibilidade ao Ensino Superior da Univali:

- **Portal do aluno** - estruturado na intranet, para que o estudante possa acessar informações acadêmicas, financeiras e serviços da Biblioteca, fazer solicitações e processos como a matrícula on-line, construir seu endereço de correio eletrônico individual e acessar ao programa *Software Legal*, que viabiliza obtenção gratuita de licenças de *softwares*.

- **Vida Acadêmica** – guia disponibilizado por meio da Intranet com informações sobre locais, serviços, atividades que a Universidade oferece, ações interativas, a vida no campus, o calendário acadêmico e setores que dão suporte aos estudantes, relacionados a bolsas, estágios, aprendizagem de idiomas, práticas desportivas, serviços voluntários e eventos, dentre outros.

- **Secretaria Acadêmica** - equipe de funcionários que fornece informações e controla a documentação discente, a qual é arquivada em pastas individuais. A interação entre a Secretaria acadêmica com o aluno realiza-se pela internet, disponibilizada através do aplicativo *mobile* Minha Univali.

- **Comunidade Alumni Univali** – grupo para estabelecer diálogo contínuo com os egressos da Universidade, especialmente da graduação, por meio de site e comunicação via *e-mail* e redes sociais. Tem como direcionamentos fortalecer formandos e egressos para entrada no mercado de trabalho; tornar a participação um hábito; formação continuada e convivência. Com foco na carreira, propõe-se cursos, feiras e *workshops* preparatórios, além de reestruturação de plataforma de oportunidades e conteúdo do Portal Univali Carreiras. Para estimular a participação, a ideia é viabilizar que os Alumni possam integrar-se nas atividades de voluntariado, empreendedorismo e em mentorias. Dentro desta proposta são estruturados encontros de *networking* e ainda, a ampliação do relacionamento para oferta da formação continuada (trilhas formativas), cursos de extensão e formações focadas no desenvolvimento pessoal e profissional.

- **Univali Carreiras** – setor que tem por objetivo integrar atividades dos processos, dos trâmites internos e a ampliação de ações com o intuito de desenvolver a comunidade acadêmica na preparação para o mercado profissional. As ações desenvolvidas atendem empresas, alunos do ensino médio dos colégios da região de abrangência da universidade, acadêmicos da graduação e pós-graduação. Entre as suas atividades estão o gerenciamento dos estágios e monitorias e a divulgação de oportunidades de estágios remunerados, por meio do Banco de Talentos, para alunos da graduação e pós-graduação da Univali. Além disso oferta, semestralmente, programas de apoio à carreira, que conta com o acompanhamento do curso de Psicologia e mentoria de carreira realizada pela psicóloga do setor.

- **Acolhimento aos Discentes** - com o apoio das Escolas do Conhecimento, a Univali estrutura ações permanentes de acolhimento aos discentes ingressantes, esclarecendo e integrando-os ao ambiente universitário, explicitando seus direitos e deveres, bem como, as atividades desenvolvidas na Universidade, no Curso e na Escola. Destaca os programas de apoio existentes, as possibilidades de participação em pesquisa e extensão e disponibilizada informações sobre eventos, transporte para a universidade e moradia.

- **Brinquedoteca** - espaço de recreação destinado às crianças no período noturno, enquanto seus pais estudam ou trabalham. São oferecidas, durante o período de permanência das crianças, oficinas de literatura, dramatização, expressão corporal, música, jogos pedagógicos, confecção de brinquedos, jogos e brincadeiras.

- **Atendimento Psicopedagógico** - mediação psicopedagógica realizada por profissionais da área de Psicologia (Clínica de Atendimento Psicológico da Univali), com o objetivo de melhora do desempenho acadêmico e profissional. O serviço destina-se a alunos dos Colégios de Aplicação da Univali, da graduação e pós-graduação e funcionários. São promovidas ações de prevenção, intervenção e investigação nas questões de ordem emocional e pedagógica com atendimento e orientação a estudantes e familiares.

- **Atendimento Psicológico** - ações de atendimento psicológico e psicoterapêutico a pessoas com Transtorno do Espectro Autista - TEA e seus familiares, no espaço da Clínica Escola de Psicologia. Este atendimento destina-se também aos acadêmicos dos cursos de graduação da Univali, que apresentam algum tipo de sofrimento emocional.

- **Núcleo de Acessibilidade da Univali (NAU)** - Há mais de 20 anos, a Univali disponibiliza um programa de serviços de Atenção aos Discentes com deficiência e/ou dificuldades de aprendizagem, deficiência, transtorno do espectro autista, altas habilidades/superdotação e dificuldades de aprendizagem em diferentes níveis. Suas ações têm o propósito de acompanhar os alunos em sua trajetória de aprendizagem no ambiente universitário, promovendo o acolhimento e o seu acompanhamento. Ligado à Gerência de Ensino da Vice-Reitoria de Graduação, o NAU possui uma equipe multidisciplinar que oferece orientação especializada a estudantes e suas competências estão centralizadas em ações de inclusão voltadas ao acesso, à permanência e à participação de estudantes na Instituição – acessibilidade metodológica, instrumental e de comunicação. O NAU está localizado fisicamente no Campus Itajaí – Setor B1, Sala 104 – com atendimento das 8h às 12h e das 13h30 às 17h30 e atende todos os *campi* pelo e-mail nauinstitucional@univali.br.

- **Programa Acolher** - Implantado na Universidade em parceria com o Centro de Valorização da Vida (CVV), o Programa Acolher é uma ação inovadora de apoio ao discente. Visa a

promoção da Saúde Mental Universitária e a prevenção e o tratamento ao sofrimento psíquico e a violência de gênero.

- **Atendimento de Urgência e Emergência** – em casos de Urgência e Emergência, a Univali disponibiliza atendimento assistido pelo Bombeiro Privado de Itajaí e também atendimento pelos Brigadistas Voluntários nos seguintes *Campi*: Penha, Florianópolis, São José - Kobrasol, Biguaçu, Tijucas e no Museu Oceanográfico, em Balneário Piçarras. Na ausência do Bombeiro (atendimento assistido), ou em situações que o Bombeiro Privado da Univali esteja realizando outro atendimento ou conduzindo paciente ao Hospital, aciona-se a Brigada Voluntária de Emergência para avaliação do cenário.

- **Atendimento e acolhida ao intercambista** – alunos intercambistas provenientes de universidades estrangeiras conveniadas podem usufruir de Cursos de Língua Portuguesa e atividades de integração à universidade e à cultura brasileira e regional. Os estudantes também possuem o *Buddy Program*: serviço voluntário (prestado pela comunidade acadêmica) de acompanhamento ao estudante de outro país. Além disso, a Instituição oferta cursos semanais pela Escola de Idiomas da Univali, acompanhamento nas matrículas e nas primeiras atividades de inserção nos cursos.

- **Cursos de Língua Portuguesa específicos** – outra iniciativa de inclusão diz respeito ao atendimento às comunidades de língua estrangeira, para quem a Univali mantém cursos de Língua Portuguesa específicos. É aberto a todos os interessados e os acadêmicos de outros países participantes do Programa de Intercâmbio de Alunos (PIA), instituído pela Diretoria de Internacionalização, frequentam essas aulas gratuitamente. Quando em temporada no exterior, os intercambistas da Univali encaminhados pela Diretoria de Internacionalização dispõem, nessas Instituições, de cursos gratuitos do idioma do país escolhido para o intercâmbio.

- **Univali Idiomas** – Inglês on-line – ensino de língua inglesa por meio de uma plataforma on-line oferecida aos alunos dos Colégios de Aplicação da Univali, da graduação e da pós-graduação, funcionários e egressos. Para alunos de graduação, professores e funcionários o curso é gratuito. Para os demais, alunos do CAU, da Pós-graduação e Alumni (egressos), o Inglês on-line um pacote semestral no início de cada semestre mediante pagamento de taxa.

- **Programa de Nivelamento** – tem por finalidade promover aos acadêmicos o conhecimento em patamar adequado para um melhor desempenho e aproveitamento dos conteúdos a serem desenvolvidos nas Unidades de Aprendizagem das disciplinas. Este Programa integra a Política Institucional de apoio aos estudantes, alinhado ao Instrumento de Avaliação do Sinaes, indicador Apoio ao Discente. Por meio deste programa, a instituição desenvolve e/ou intensifica o domínio de conhecimentos específicos de seus estudantes nas áreas de

Matemática e Português. O programa é ofertado em períodos que antecedem e/ou simultaneamente à oferta dos conteúdos relacionados na matriz curricular dos cursos, por meio do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) e disponibilizado para os estudantes da modalidade a distância.

Quanto ao apoio ao financiamento dos estudos, as oportunidades incluem os seguintes programas (www.univali.br/bolsas): Bolsa Atleta; Bolsa Coral Univali; Bolsa Convênio; Bolsa Desempenho Enem; Egresso; Bolsa de Extensão; Bolsas para Funcionários, Professores e Dependentes; Bolsa Grupo Familiar; Bolsa Intercâmbio; Bolsa Mérito Estudantil; Bolsa Ouro; Bolsa Pesquisa; Programa Sou + Univali; Seletivo Comunitário; Seleção Top 30; Transferência; Auxílio aos Estudantes Universitários; Programa de Bolsas Universitárias de Santa Catarina – UNIEDU (com recursos garantidos pelo Artigo 170 e 171 da Constituição do Estado); Bolsa Empresa; Santander Graduação; Santander Superamos Juntos; PEC-G e ProUni. Em termos de financiamento: Programa de Financiamento Estudantil – FIES e de Apoio Financeiro a Estudantes.

Intercâmbios também são oferecidos e ficam sob os cuidados da Diretoria de Internacionalização, cuja missão é inserir a Univali no cenário acadêmico internacional, fortalecendo a cooperação e a interação com instituições de ensino superior estrangeiras. Os Cursos estimulam ações neste sentido, propiciando a oferta de eventos científicos, palestras e fóruns com profissionais e instituições nacionais e estrangeiras, socializando experiências de docentes e acadêmicos em projetos nacionais e internacionais. (<https://www.univali.br/intercambio/Paginas/default.aspx>).

10.1 Atendimento a Portadores de Necessidades Especiais

Desde os anos de 1990, a Univali disponibiliza serviços de atenção ao discente, inicialmente por meio da implantação do Setor de Orientação e Assistência ao Educando (SOAE). Nos anos 2000, fez avançar essa política com a implantação do Programa de Atenção a Discentes, Egressos e Funcionários – PADEF, para acolhimento em forma de apoio psicopedagógico, às áreas auditiva e visual. Considerando-se a constante atualização da legislação, e seguindo o Estatuto da Pessoa com Deficiência 13.146, de 6 de julho de 2015, os processos de regulação, avaliação e supervisão da Educação Superior, implantados pela Lei nº. 10.861/04, que instituiu o SINAES, o Decreto 5773/06, a Portaria Normativa nº. 40, de 12 de dezembro de 2007, republicada em 29 de dezembro de 2012 e a Lei nº. 13.005, de 25 de junho de 2014, que aprovou o PNE, em 2014 tomaram-se medidas para implantação do Núcleo de Acessibilidade da Univali (NAU), em substituição ao PADEF.

O Núcleo de Acessibilidade da Univali (NAU) tem por objetivo promover o acolhimento e o acompanhamento de estudantes com deficiência, transtornos do neurodesenvolvimento, Dificuldades Secundárias de Aprendizagem (outros Transtornos Mentais ou Doenças Crônicas em sua trajetória no ambiente escolar nos seus diferentes níveis. O setor é composto por uma equipe multidisciplinar que oferece orientação especializada a estudantes, e suas competências estão centralizadas nas ações de inclusão voltadas ao acesso, à permanência e participação de estudantes, além do assessoramento a comunidade acadêmica nas atividades desenvolvidas na Instituição nesse âmbito.

Para uma melhor organização das demandas do serviço, o NAU está estruturado em duas grandes áreas: Acessibilidade Psicopedagógica e Acessibilidade Tecnológica.

A área de Acessibilidade Psicopedagógica compreende a recepção dos estudantes com deficiências e necessidades educacionais específicas, o direcionamento das demandas individuais e coletivas, o acolhimento e a escuta qualificada, a elaboração das estratégias e a identificação dos recursos interventivos e de acessibilidade, as devolutivas e os assessoramentos durante todo o período da trajetória acadêmica que se fizer necessário. Este atendimento é feito de modo presencial ou via e-mail e telefone. No primeiro contato, busca-se conhecer a pessoa e sua demanda para encaminhá-la ao serviço mais adequado no próprio NAU, ou em outro setor. Sendo, portanto, esta área a porta de entrada do NAU, composta por equipe multidisciplinar, pedagogo e psicólogos, que providencia o cadastro do estudante com deficiência, realiza as triagens, oferecendo acolhimento, escuta qualificada, faz um contrato e determina os objetivos do atendimento psicopedagógico. Durante esse processo é realizado uma breve avaliação psicopedagógica, a fim de identificar os recursos interventivos necessários para cada estudante. Por fim, a equipe realiza as devolutivas de atendimento ao estudante, definindo a necessidade da permanência do acompanhamento no serviço e assessoramento nas questões acadêmicas pertinentes à promoção da inclusão. Esta área também é responsável pela organização de grupos de estudos, e outras atividades formativas (Trilhas Formativas Docentes e Seminários Acadêmicos) que ocorrem ao longo do ano letivo para a comunidade acadêmica.

A área de Acessibilidade Tecnológica centraliza as demandas dos estudantes com deficiência auditiva, visual e mobilidade, contando com uma equipe técnica que organiza e produz os recursos de acessibilidade para esse público. Por meio das triagens são levantadas as necessidades dos alunos. Estudantes com deficiência auditiva contam com o acompanhamento do intérprete de libras (quando utilizam a língua de sinais) ou contam com a possibilidade do acompanhamento psicopedagógico e assessoramento da equipe do NAU. Já os estudantes com deficiência visual ou cegos dispõem da produção do material em Braille, ampliação, leitura e transcrição de provas, guia de locomoção, aplicativos, *softwares* e outros

equipamentos. A pessoa com deficiência visual recebe materiais adaptados de acordo com sua necessidade, podendo também fazer uso dos instrumentos tecnológicos. Os estudantes com deficiência e/ou mobilidade reduzida que necessitam de auxílio, contam com a equipe técnica para realizar a locomoção e facilitação de trajetos e atividades. Tais ações podem ser pontuais ou de caráter contínuo.

Questões que não competem ao NAU são direcionadas para outros setores, como clínicas da área da saúde dentro da Univali (Programa Acolher (Saúde Mental) e Clínica Escola de Psicologia). O NAU conta ainda com o setor de Serviço Social quando necessário, como também dispõe da opção de encaminhamentos para as redes de atenção do Sistema Único de Saúde.

Ainda, no que se trata de dissolver as barreiras arquitetônicas da Universidade, conta no campus: informações visuais para sinalizar vagas disponíveis no estacionamento, utilizando o símbolo internacional de acesso; os trajetos para as diversas áreas do campus estão livres de obstáculos (escadas) para o acesso das pessoas que utilizam cadeira de rodas e há rampas para acesso aos demais pavimentos; nas salas, laboratórios e ambientes comuns há espaço para a circulação de cadeirantes; tem-se banheiros adaptados disponíveis em todos os blocos; há faixas no piso, com textura e cor diferenciadas para facilitar a identificação do percurso para deficientes visuais e placas de identificação do mapa do campus com os signos em Braille, atendendo às disposições da Constituição Federal/1988, da Lei Nº 10.098/2000, dos Decretos Nº 5.296/2004 e Nº 6.949/2009, Nº 7.611/2011/99, da NBR 9050/2004, da ABNT e da Portaria Nº 3.284/2003, que balizam a Política Nacional para Integração da Pessoa Portadora de Deficiência.

A Equipe NAU presta os mesmos atendimentos aos alunos da modalidade EaD, tendo liberação de acesso às plataformas digitais para verificações contínuas de acessibilidade, produção de vídeos informativos com interpretação/tradução em libras após publicações dos professores conforme cronograma estabelecido com Equipe EaD, produção de materiais adaptados (transcrição de atividades imagéticas para textos) e atendimentos via canais institucionais remotos: e-mail; telefone.

O NAU confirma que os diversos espaços onde ocorrem as relações de ensino-aprendizagem são adequados para as dinâmicas das diferentes disciplinas e conteúdos, tendo como pressuposto implantar e implementar no cotidiano pedagógico o uso de metodologias que desenvolvam o raciocínio, a precisão de conceitos, o crescimento em atitudes de participação e crítica que se apresentam como fatores relevantes para acessibilidade, tanto pedagógica quanto atitudinal, percebendo o processo de inclusão como permanente, participativo e dinâmico.

11. AVALIAÇÃO INSTITUCIONAL

Na Univali, a Avaliação Institucional, reconhecida no Sinaes como autoavaliação, sob a denominação de Programa de Avaliação Institucional da Univali – Paiuni, faz parte da política institucional da Universidade. Com uma trajetória histórica de mais de duas décadas, têm se firmado e evidenciado seu potencial como ferramenta de gestão universitária, para a garantia da qualidade de ensino e das demais necessidades/recursos/insumos que integram seu desenvolvimento e o seu processo de autoavaliação institucional. O Programa de Avaliação Institucional da Univali iniciou na década de 1990 e encontra-se consolidado. Com a promulgação da Lei nº 10861, de 14 de abril de 2004, que instituiu o Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior – SINAES, a Univali deu continuidade a esse programa, ampliando-o para diferentes aspectos.

A Comissão Própria de Avaliação (CPA) da Univali, em atenção à legislação federal, foi criada pelo Conselho Universitário (CONSUN) por meio da Resolução nº 042/CONSUN/2004 e homologada pela Resolução nº105/CONSUN/2004, na condução dos processos de avaliação internos da instituição a partir da coleta, sistematização e análise de informações, além do fornecimento de dados ao Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais (Inep) por meio de relatório elaborado anualmente. Constituída por representantes de todos os segmentos da comunidade universitária – corpo docente, discente e técnico-administrativo – a CPA da Univali se organizou a partir do campus sede (Itajaí), mantendo um único comitê até dezembro de 2016, quando teve alterado seu Regulamento. Em 21 de maio de 2018, a Resolução nº 056/CONSUN/2018 instituiu um novo marco regulatório, pelo qual a CPA da Univali passou a contar com um Comitê Central (no campus sede), Comitê Regional dos Campi de Balneário Camboriú e Tijucas e o Comitê Regional dos Campi da Grande Florianópolis. A estrutura da CPA se completa com o apoio da equipe técnica e secretaria.

Em 2018, baseando-se num histórico decrescente da participação dos respondentes na Avaliação Institucional, a CPA procedeu à meta-avaliação que envolveu alunos e professores. Foram definidas ações para uma nova Avaliação Institucional, com a proposta de reavaliar indicadores, a forma de aplicação, periodicidade, entre outros apontamentos, a partir do processo de sensibilização de todos os segmentos da comunidade acadêmica.

Em 2019, a Avaliação Institucional da Univali contou com uma repaginação em sua estrutura, tanto do ponto de vista metodológico quanto tecnológico. A nova avaliação institucional passou ainda a ter uma nova cara e uma nova perspectiva de comunicação com seu público-alvo. Com o nome de FazÁi, a avaliação passou a utilizar uma nova proposta de acessibilidade, na qual toda a pesquisa é conduzida via aplicativo móvel, embarcado em

celulares e tablets, disponível para as tecnologias Android® e IOS®. Esta nova realidade permite que alunos, professores e funcionários tenham a disponibilidade de responder às diferentes pesquisas componentes do FazÁí em qualquer lugar e a qualquer momento.

A CPA estabeleceu um cronograma, em um processo contínuo de implantação da Avaliação Institucional, em todas as dimensões que já passavam por avaliações no instrumento anterior, e em dimensões até então não avaliadas, como Corpo Técnico Administrativo da instituição e Corpo Técnico Terceirizado, por exemplo. Este cronograma se mantém em constante atualização, de acordo com a demanda.

A coleta empírica se dá por meio de pesquisa realizada junto aos alunos, professores e gestores, nos diferentes níveis de ensino (Educação Básica e Ensino Superior – Graduação e Pós-graduação), os quais registram a sua percepção sobre as dimensões e os indicadores institucionais avaliados.

Quanto a apropriação dos resultados e a socialização do FazÁí para o ensino presencial, com os segmentos da comunidade acadêmica envolvidos ao término de cada pesquisa, todos os dados são consolidados, analisados e criticados pela equipe da Gerência de Ensino em conjunto com a CPA, que socializa os resultados em diferentes resoluções, conforme o público-alvo. Para os estudantes, os resultados são comunicados pelo próprio aplicativo. Para os docentes, um boletim individualizado é publicado na intranet e no aplicativo. Os resultados de todas as dimensões e indicadores são disponibilizados aos gestores (Administração Superior, Diretores das Escola do Conhecimento e Coordenadores de Curso) por meio do software *Business Intelligence*, com uma funcionalidade exclusiva para a avaliação.

Todos os resultados do Paiuni têm sido utilizados pela CPA no processo de autoavaliação e elaboração de relatório como uma das formas de julgar aspectos relativos aos cinco eixos de avaliação. Além disso, os indicadores de percepção são também utilizados como indicadores de planejamento e compõem o conjunto de indicadores que a CPA utiliza para a avaliação final dos eixos.

Os resultados obtidos pelo processo de avaliação são sumarizados no balanço crítico, que sinaliza os pontos fortes e frágeis da Instituição, e no plano de ação da CPA, que contém as recomendações relacionadas às fragilidades encontradas, bem como sugestões de ações.

Além de propor metodologia inédita, a aplicação do instrumento de avaliação também promoveu uma nova perspectiva de comunicação e acessibilidade junto aos diferentes públicos-alvo da pesquisa (gestores, docentes e discentes). Toda pesquisa é conduzida associada ao próprio ambiente comum utilizado pelo discente, docente e gestor, o que permite a alunos, professores e funcionários a disponibilidade de responder às diferentes pesquisas em qualquer lugar e a qualquer momento, sem ter que transpor o uso para ambientes

terceiros.

A CPA Univali implantou um fluxo de trabalho anual que compreende seis fases, desenvolvidas pelos Comitês Central e Regionais e pela equipe técnica – responsáveis pela coleta e sistematização de dados e informações para os relatórios, cabendo ao Comitê Central definir o planejamento das atividades no início do ano letivo. Fases do processo de autoavaliação: 1) Coleta e atualização de dados existentes e gerados por pesquisa; 2) Tratamento e consolidação dos dados; 3) Análise do conteúdo para elaboração de relatório; 4) Elaboração do relatório de autoavaliação; 5) Autoavaliação do relatório (exame e discussão dos resultados); 6) Socialização do relatório.

Como parte da autoavaliação institucional, o FazÁí, por estar disponível em aparelhos móveis e conectado ao aplicativo Minha Univali, permite um contato direto com os públicos-alvo da pesquisa, utilizando-se do ambiente de notificação por mensagens existentes no aplicativo, que envia alertas periódicos acerca da abertura de uma nova pesquisa, seu andamento e seus respectivos resultados. Este feedback passa a acontecer praticamente em tempo real, de forma rápida, prática e de fácil acesso.

A sensibilização de discentes e docentes em relação à pesquisa tem como principal indicador os níveis de participação de alunos e professores. Historicamente, percebe-se que esses índices, ora passam dos 45% e, em outros anos, ficam em torno de 30% em toda a série podendo ser considerados altos, uma vez que a adesão ao Paiuni é facultativa.

A partir do segundo semestre de 2020 e, nos anos de 2021 e 2022, foram implementadas as pesquisas sistemáticas de avaliação institucional das disciplinas regulares, disciplinas digitais, disciplinas projetuais e atividades de conclusão de curso junto ao corpo discente e a autoavaliação docente. Junto ao corpo discente, a edição de 2020 alcançou um total de cerca de 4.000 participantes. A edição de 2021 alcançou aproximadamente 4.500 respondentes. E, a etapa de 2022 atingiu cerca de 4.800 participantes. Os resultados aqui apresentados, farão uma retrospectiva dos últimos dois anos, 2021 e 2022, com destaque para 2022, considerando que a universidade vem analisando e trabalhando em seu planejamento com ações de médio e longo prazo.

O percentual de cobertura para cada uma das pesquisas varia entre 16,2% na avaliação das disciplinas digitais a 33,6% na avaliação de disciplinas regulares.

A atuação docente é avaliada por meio de seis eixos, sendo eles se o docente cumpre as atividades programadas no plano de ensino; tem domínio do conteúdo; utiliza estratégias de ensino que favorecem a aprendizagem; emprega abordagens e linguagens diversificadas nas suas aulas; estimula a autonomia e o senso crítico e discute os resultados das avaliações com a turma.

No período 2021 e 2022 dos os eixos avaliados pelos alunos, nos quatro diferentes tipos de disciplinas, a média geral da Univali foi superior a oito. O eixo que avalia o domínio de conteúdo do professor e cumpre as atividades programadas no plano de ensino apresentam as maiores médias nas duas edições, com médias entre 9,3 e 9,7.

Sobre os eixos que apresentaram as menores médias estão estratégias de ensino na avaliação das disciplinas regulares, em 2021 e 2022, com médias 8,6 e 8,5, respectivamente. Na avaliação das disciplinas digitais a discussão dos resultados das avaliações com a turma apresentou médias entre 8,6 e 8,8 nas duas edições. Nas disciplinas projetuais, em 2022 a utilização de estratégias de ensino apresentou média 8,8. Este eixo também possui as menores médias quando são avaliadas as disciplinas de trabalho de conclusão de curso, porém as médias são altas, 9,4 e 9,5.

Para avaliação dos resultados de 2022, é preciso considerar o fato de que a avaliação institucional, a partir de 2019, migrou para os dispositivos móveis e a instituição não atua mais na movimentação física de alunos e professores para preenchimento da pesquisa nos laboratórios de informática. Também, após a pandemia, observa-se uma participação ainda mais voluntária no processo com esta aparente diminuição, porém, com o aperfeiçoamento da análise estatística e com uma verificação, ainda maior, da margem de erro de cada um dos indicadores. Também há de se considerar que a adesão e a concepção metodológica da pesquisa vêm sofrendo mudanças nas últimas edições, não mais buscando quantidade em número de respondentes, mas, sim, qualidade.

Até o fim do segundo semestre de 2022, registraram-se mais de 37 edições da avaliação dos cursos presenciais de graduação, 17 edições da avaliação dos cursos de pós-graduação *stricto sensu* e 19 edições da avaliação dos cursos de graduação na modalidade a distância. O Paiuni estabelece diagnósticos, desenvolve análises e aponta alternativas à condução das políticas institucionais relativas ao ensino, à pesquisa e à extensão, com base na percepção de alunos e professores. São desenvolvidas as atividades relativas a esta pesquisa em cinco grandes fases: sensibilização e aplicação; descrição e análise dos resultados; divulgação; ações decorrentes; meta-avaliação.

Em 2023, a avaliação insticional retoma um novo processo e o processo de participação passa a acontecer por meio de um sorteio em diferentes datas. Assim, nem todos os acadêmicos dos cursos de graduação do ensino presencial participam em um único momento da pesquisa e, a partir de 2023, a cada dez dias, cerca de mais de 1.000 alunos são escolhidos para respondê-la de forma aleatória. É uma nova metodologia que a universidade passa a utilizar, buscando privilegiar o que há de mais moderno em análise estatística para divulgação dos resultados.

12. PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO DOS PROCESSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM

A avaliação do desempenho acadêmico na Univali assume a cultura da avaliação formativa, que busca auxiliar o ensino e orientar a aprendizagem, conforme procedimentos estabelecidos no Regimento Geral da Universidade.

A avaliação neste paradigma é concebida como um processo mediador na construção do currículo intimamente ligada à gestão da aprendizagem dos alunos e tem como objetivos: esclarecer acadêmicos e professores sobre o processo de aprendizagem em ação; privilegiar a autorregulação do processo ensino/aprendizagem; diversificar a prática pedagógica; explicitar o que se espera construir e desenvolver por meio do ensino; tornar os dispositivos e critérios de avaliação transparentes; ampliar o campo de observação dos avanços e progressos do aluno pelo uso de variados instrumentos, procedimentos e critérios de avaliação.

Estes objetivos se viabilizam nas normas regimentais vigentes e por meio da transparência dos instrumentos e critérios de avaliação divulgados no plano de ensino, da publicação periódica das médias parciais, da diversificação dos instrumentos e da devolução, discussão e análise dos resultados com os acadêmicos.

Ao assumir a concepção da avaliação formativa a instituição busca qualidade de ensino por meio da interação ensino/aprendizagem/avaliação. O atual sistema de avaliação resulta do compromisso da Universidade e de seus professores em promover uma avaliação capaz de possibilitar aos alunos a construção de conhecimentos e o desenvolvimento de habilidades e atitudes para a sua formação estabelecidos no Projeto Pedagógico do Curso.

O ensino deve possibilitar situações de aprendizagem que conduzam o acadêmico a interagir criticamente com o conhecimento avaliado, relacionar novos conhecimentos a outros anteriormente adquiridos, estabelecer e utilizar princípios integradores de diferentes ideias e estabelecer conclusões com base em fatos analisados.

A avaliação compreende a frequência e o aproveitamento nos estudos, este expresso em notas, os quais deverão ser atingidos conjuntamente, será considerado reprovado na disciplina o acadêmico que não obtiver frequência de, no mínimo, 75% (setenta e cinco por cento) da carga horária prevista para a disciplina. Para as atividades de conclusão de curso, poder-se-á exigir frequência superior a 75% e média acima de seis, desde que previsto em regulamento próprio, aprovado pelo CONSUN-CaEn.

O registro das notas e frequência é efetuado no diário *on-line*, no final do semestre é impresso, assinado e entregue à coordenação e arquivado na Secretaria Acadêmica.

Os instrumentos de avaliação, os respectivos critérios e pesos são definidos previamente no plano de ensino e/ou redefinidos no decorrer do semestre com ciência dos acadêmicos, devendo resultar em três médias parciais: M1, M2, M3. Os resultados das avaliações são

objeto de discussão e análise junto aos acadêmicos de acordo com as normas em vigor. É facultado ao acadêmico requerer revisão da avaliação à coordenação do curso, observando-se as normas específicas aprovadas pelo CONSUN-CaEn.

As médias parciais são publicadas, aproximadamente, nos períodos que completam um terço, dois terços e ao final da carga horária da disciplina expressas por notas, graduadas de zero a dez, com duas casas decimais, sem arredondamento.

A média final para aprovação na disciplina deverá ser igual ou superior a seis não podendo ser fracionada aquém ou além de zero vírgula cinco, obtida da média aritmética simples das três médias parciais. As frações intermediárias da média final são arredondadas conforme estabelecido no Regimento Geral da Univali.

Os critérios do sistema de avaliação e de frequência das disciplinas a distância podem ser distintos da modalidade presencial aprovados pelo CONSUN-CaEn.

Considerando que o processo de ensino necessita desenvolver no estudante atributos que o ajudem a desenvolver o raciocínio, criando a capacidade de processamento de informação para que consiga se instrumentalizar adotando meios próprios de expressão do seu pensamento, as disciplinas do curso buscam utilizar instrumentos que contribuam para este processo de aprendizagem e que são aplicados em todo o processo do curso. Nesse sentido destacam-se os seguintes instrumentos no processo de ensino e avaliação: análise de texto e análise de imagem; avaliações coletivas; desenvolvimento de projetos; prova escrita; prova prática; pesquisa teórica; produção de imagem; resenha; seminário; trabalho individual; trabalho em grupo; saídas técnicas; narrativas imagéticas; proposições com profissionais de mercado empregando tecnologias de comunicação e outros.

Balizado pela concepção de avaliação formativa, o Curso aperfeiçoa a metodologia de ensino num esforço conjunto de adoção de estratégias de ensino e instrumentos de avaliação coerentes com as competências profissionais esperadas. Para tanto, entende-se que o acadêmico necessita de momentos individuais de aprendizagem e de momentos de socialização de seus conhecimentos e habilidades. Nos processos individualizados, as estratégias mais utilizadas pelos docentes serão: orientação especializada a estudantes, e suas competências estão centralizadas nas ações de inclusão voltadas ao acesso, à permanência e participação de estudantes, além do assessoramento a comunidade acadêmica nas atividades desenvolvidas na Instituição nesse âmbito. Nos momentos de socialização, predominam Acessibilidade Psicopedagógica e Acessibilidade Tecnológica.

13. TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO – TICS – NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM

O histórico das Tecnologias de Informação e Comunicação no processo de ensino-aprendizagem na Univali teve início no ano de 2001 com a adoção do ambiente virtual Teleduc como apoio a disciplinas presenciais dos cursos de graduação da Univali. No ano de 2006, a Universidade começou um processo de análise de plataformas para substituírem o Teleduc, este processo foi concluído no final do ano de 2006 tendo sido escolhida a plataforma Moodle. A partir da escolha do Moodle, o Laboratório de Soluções de Software (L2S), grupo de pesquisa ligado ao Curso de Ciência da Computação da Univali, assumiu o desenvolvimento e customização do Moodle para a Univali. Esta customização recebeu o nome de Sophia, em 2008 passou a ser o ambiente oficial dos cursos de Graduação EaD e em 2009 passou a ser oficialmente de toda a Univali, atendendo também aos cursos presenciais. O ambiente Sophia (Moodle 2.0), até 2018, foi o recurso virtual institucional utilizado pela universidade em seus cursos EaD.

Com o propósito de se consolidar como uma Universidade Comunitária inovadora, passou a utilizar, a partir de 2019, um novo ambiente virtual de aprendizagem – migrou do ambiente Sophia (Moodle 2.0) para o ambiente *Blackboard* Ultra, em função das funcionalidades ali disponíveis. A partir de então, o *Blackboard* passou a ser o ambiente virtual de aprendizagem dos cursos a distância, bem como, as disciplinas digitais ofertadas em cursos presenciais. As disciplinas dos cursos na modalidade EaD e das disciplinas digitais são configuradas nesta plataforma conciliando a flexibilidade e a autonomia dos estudos, mediados por ferramentas inovadoras de interação virtual, práticas integrativas e acompanhamento docente.

No Ambiente Virtual de Aprendizagem, o contato com o conteúdo de base (instrução direta) acontece de forma assíncrona, por meio de desafios, vídeos, infográficos, livros-textos e plataformas interativas. Ferramentas modernas permitem a interação síncrona ou assíncrona entre os colegas e entre alunos, professores e tutores. Nos momentos síncronos, que têm o objetivo de promover a interação entre os estudantes, o professor se vale da ferramenta Webconference (*Blackboard Collaborate*), uma sala de aula virtual em que o professor faz sua explanação, tira dúvidas sobre os conteúdos estudados e faz uso da aplicação de metodologias ativas de aprendizagem como a *Peer Instruction*. Essas metodologias reduzem a exposição de conteúdo nos momentos síncronos e permitem a aplicação prática de conceitos, por meio da problematização.

Continuamente a instituição projeta incrementos em termos de Tecnologias da Informação e da Comunicação para dar continuidade: no processo de modernização da infraestrutura tecnológica; no projeto de acessibilidade tecnológica; na atualização do layout de laboratórios e dos equipamentos de laboratórios especializados e nos equipamentos de informática e softwares; no incremento dos recursos audiovisuais nas salas de aula; na intensificação do

uso de tecnologias nas práticas pedagógicas inovadoras e na avaliação constante desses processos.

A Universidade possui também uma rede wireless de qualidade, acessível a todos os alunos da instituição, além de laboratórios de informática com máquinas atualizadas e salas de videoconferência em todos os *Campi* da Instituição, disponíveis para que os estudantes possam estudar e desenvolver suas atividades educativas com tranquilidade, sempre que precisarem, inclusive imprimindo seus materiais.

B - CORPO DOCENTE

1. QUADRO DOCENTE

O Quadro Docente do Curso de Design de Games é composto por professores responsáveis pela análise dos conteúdos integrantes dos componentes curriculares, abordando a sua relevância na atuação profissional e acadêmica do discente. Para tanto, tem como uma de suas premissas fomentar o raciocínio crítico entre os alunos com base em referenciais atualizados, em atenção aos objetivos da disciplina e ao perfil do egresso.

Para tanto, o Curso conta com um corpo docente com atuação profissional e formação acadêmica reconhecida e de qualidade, expressa nos resultados do trabalho desenvolvido em conjunto aos alunos, geradores de publicações (nacionais e internacionais), projetos de pesquisa e de extensão, ações comunitárias e prestação de serviços.

De acordo com o Art. 28 do Plano de Carreira, Sucessão e Remuneração, aprovado pelo Conselho de Administração Superior (Resolução nº 029/CAS/2009, de 26/8/2009, alterada pela Resolução nº 016/CAS/2013, de 22/8/2013), o docente da Carreira do Ensino Superior estará vinculado a um dos seguintes regimes de trabalho: I – Tempo integral: 40 horas/aula ou mais semanais; II – Tempo parcial: 12 a 39 horas/aula semanais.

O regime de trabalho dos docentes do Curso de Design de Games tem a seguinte configuração: 50% tem carga horária em regime de tempo integral e 50% em regime de tempo parcial.

2. ATUAÇÃO DO NÚCLEO DOCENTE ESTRUTURANTE (NDE)

O NDE na Univali é regulamentado pela Resolução nº 177/CONSUN-CaEn/2020. O grupo integrante é formado por professores de elevada titulação que responde, após designação feita por Resolução do Conselho Universitário, pela formulação, implementação e desenvolvimento do Projeto Pedagógico do Curso, podendo fornecer diagnósticos à Comissão Própria de Avaliação.

De acordo com o Artigo 9º desta Resolução, é de competência do NDE participar do processo de formulação e acompanhamento do Projeto Pedagógico do Curso (PPC); promover a atualização periódica do PPC; atuar nos processos de reestruturação curricular para aprovação nos órgãos competentes, zelando pelo cumprimento das Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN); avaliar o impacto do sistema de avaliação e aprendizagem na formação do estudante; analisar a adequação do perfil do egresso às novas demandas do mundo do trabalho, considerando as Diretrizes Curriculares Nacionais – DCNs e os estudos de empregabilidade realizados; acompanhar os processos de avaliações interna e externa do Curso e seus resultados; referendar o relatório de adequação das bibliografias básica e complementar das disciplinas do Curso, considerando o número de vagas autorizadas e a quantidade de exemplares por título; contribuir para a integração horizontal e vertical da matriz curricular do Curso, respeitando os eixos e núcleos estabelecidos pelo PPC; participar da organização de estratégias de interação com estudantes egressos e entidades de classe, na busca de subsídios à avaliação e à implementação permanente do PPC do Curso; contribuir para a articulação das atividades de ensino, pesquisa, inovação, extensão e internacionalização do Curso; contribuir para a produção científica do Curso; indicar formas de incentivo ao desenvolvimento de políticas públicas relativas a área de conhecimento do Curso; representar o Curso em Organizações e/ou Conselhos Profissionais.

A composição do Núcleo Docente Estruturante do Curso de Design de Games está de acordo com o estabelecido na Resolução 177/CONSUN-CaEn/2020 e Portaria Nº 500/2022, de 09 DE Novembro DE 2023.

Quadro 3: Composição do NDE do Curso de Design de Games, 2022-2023

| Nome | Titulação | Regime de Trabalho |
|---|------------------|---------------------------|
| Prof. Dr. Giorgio Gilwan da Silva - Coordenador | Doutor | Integral |
| Prof. Dra. Adriana Gomes Alves | Doutora | Integral |
| Prof. Me. Marco Aurélio Soares dos Santos | Mestre | Parcial |
| Prof. Me. Rafael Kojiio Nobre | Mestre | Parcial |
| Prof. Dr. Rafael Marques de Albuquerque | Doutor | Parcial |
| Prof. Me. Tiago Vinicius Ficagna | Mestre | Integral |

Fonte: Coordenação do Curso de Design de Games, 2023.

Ao longo dos anos, o engajamento da Coordenação e o NDE tem gerado bons/excelentes resultados para a gestão pedagógica do curso.

3. FUNCIONAMENTO DO COLEGIADO DO CURSO

O Colegiado de Curso é órgão consultivo em matéria de ensino, pesquisa, extensão e cultura, sendo composto pelo Coordenador do Curso, quatro docentes, escolhidos por seus pares, e dois acadêmicos também escolhidos por seus pares e funciona como núcleo complementar de tomada das decisões peculiares ao Curso, procurando estabelecer as metas e as estratégias condizentes com a realidade circundante. Conforme Art. 56 do Capítulo VII, Seção I do Regimento Geral da Univali.

Os membros do Colegiado do Curso de Design de Games são escolhidos por seus pares. Atualmente é constituído pelos seguintes membros, de acordo com a Determinação nº 016/EACH/2022:

Quadro 4: Composição do Colegiado de Curso, 2022-2023

| Nome | Atribuição |
|--|----------------------|
| Prof.º Dr. Giorgio Gilwan da Silva - Coordenador | Coordenador do Curso |
| Prof. Dra. Adriana Gomes Alves | Docente |
| Prof. Me. Ewerton Eyre de Moraes Alonso | Docente |
| Prof. Me. Marco Aurélio Soares dos Santos | Docente |
| Prof. Me. Rafael Marques de Albuquerque | Docente |
| Acadêmico(a): Thaís Fernanda Paz | Acadêmica |
| Acadêmico(a): Yasmin Caroline Pivatto Motta | Acadêmica |

Fonte: Coordenação do Curso, 2023.

As reuniões ocorrem semestralmente, assim como por convocação da Coordenação do Curso ou pelos próprios membros do Colegiado de acordo com demanda específica. As pautas, suas análises, decisões das reuniões e procedimentos finais são registrados em atas devidamente arquivadas na coordenação. As principais pautas de assuntos incluem: análise de dispensa de disciplinas; novas propostas pedagógicas; concessão de vagas externas; elaboração do cronograma do semestre; avaliação dos resultados da avaliação institucional; e a avaliação das solicitações de quebra de pré-requisitos e mérito acadêmico. Cabe ainda ao Colegiado do Curso de Design de Games sugerir medidas que visem o aperfeiçoamento e desenvolvimento das atividades do Curso.

4. TITULAÇÃO DOS DOCENTES – DOUTORES E MESTRES

Em relação a titulação do Corpo Docente, o Curso de Design de Games conta com 28 docentes, sendo 35.7% doutores, 50% mestres e 14.30% especialistas. Dessa forma, o Curso de Design de Games tem seu corpo docente composto por 85.7% entre mestres e doutores.

5. EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL DO CORPO DOCENTE

Na Univali, no período 2020-2021, o quadro de docentes está composto por um significativo grupo (76%) de docentes com relevante tempo de experiência no magistério superior na Univali (de 6 a 15 anos e acima de 15 anos) e outro grupo (1 a 5 anos, 6%) que está iniciando sua carreira como professor. Este último recebe suporte e tutoria pedagógica da equipe de ensino superior da Vice-Reitoria de Graduação e Desenvolvimento Institucional.

Em relação à experiência profissional dos 14 docentes do Curso Design com Linha de Formação em Design de Jogos e Entretenimento Digital 100% possuem mais de três anos de experiência no mercado. Quando se tem como referência os professores que atuam em disciplinas técnicas na área de programação, arte e game design, o percentual da experiência chega a 100%.

6. EXPERIÊNCIA DO CORPO DOCENTE NA DOCÊNCIA SUPERIOR

O Corpo Docente selecionado para o Curso de Design de Games possui experiência na Docência Superior de forma a promover ações que permitem identificar as dificuldades dos discentes, expor o conteúdo em linguagem aderente às características da turma, apresentar exemplos contextualizados com os conteúdos dos componentes curriculares e elaborar atividades específicas para a promoção da aprendizagem de discentes com dificuldades e avaliações diagnósticas, formativas e somativas, utilizando os resultados para redefinição de sua prática docente no período, exercendo liderança e sendo reconhecido pela sua produção. Essas práticas são possíveis diante dos índices que revelam a atuação profissional na área do Designer de Jogos por professores de disciplinas técnicas, relacionadas as referidas atuações no mercado. No conjunto de 28 docentes do Curso de Design de Games, (82%) possui experiência na Docência Superior por mais de 6 anos. Os demais atuam de 1 a 5 anos, etc.

C – INFRAESTRUTURA

1. ESPAÇO DE TRABALHO DOCENTE, COORDENAÇÃO DO CURSO E SERVIÇOS ACADÊMICOS

ACADÊMICOS

O Curso Design de Games está localizado no Campus Balneário Camboriú, SETOR – Bloco 1, 2, 8 e 9.

São características do campus Balneário Camboriú:

- **acesso por entradas localizadas 5ª Avenida, 1100 - Municípios, Balneário Camboriú - SC, 88337-300.** O estacionamento é mantido por empresa privada que regula os locais de estacionamento, incluídas as vagas especiais e a segurança veículos e pedestres. A saída está localizada na entrada dos campus e sua lateral;
- **acesso a transporte público localizado ao lado do campus Itajaí** (discriminação das empresas em <https://www.univali.br/vida-no-campus/transporte/Paginas/default.aspx>);
- **serviços são oferecidos à comunidade acadêmica** por papelaria, loja de presentes, serviços de reprografia e xerox;
- **Dois restaurantes** localizados próximo ao Bloco Central e ao Bloco 6, respectivamente.
- **Dois auditórios**, 01 com capacidade para 180 pessoas (pax) e 01 para 520 pessoas (pax) além de uma área de recepção com a denominação de Foyer, com capacidade para 200 pessoas (pax). Estas áreas são utilizadas para a realização de eventos técnico-científicos e científicos, sociais e culturais, nas mais diversas tipologias. Estes espaços são também utilizados pela comunidade civil, comercial e empresarial, em forma de parceria ou locação.
- **laboratórios especializados e ambientes de estudo comuns aos alunos;**
- **salas de aula adequadas ao número de alunos matriculados por turmas,**
- **esportes/academia:** O Setor de Esportes promove a prática desportiva dentro do ambiente acadêmico, no intuito de melhorar a qualidade de vida e fomentar o esporte de desempenho.
- **Pastoral Universitária:** Além de oferecer encontro religioso entre interessados que frequentam a Universidade, também realiza ações voluntárias em visitas aos hospitais, asilos, orfanatos; a acolhida aos calouros e professores; e presta homenagem em datas comemorativas (<https://www.univali.br/vida-no-campus/pastoral-universitaria/>).

Em todos os *campi* a infraestrutura é adequada, tanto para a oferta de seus cursos, quanto para atendimento aos critérios de qualidade referidos na legislação. Investimentos são previstos pelo grupo gestor da Univali periodicamente, sendo indicados pelos docentes,

discentes e funcionários através da Direção das Escolas do Conhecimento e pelos resultados da Avaliação Institucional, apontados pela Comissão Própria de Avaliação - CPA.

O Curso Design de Games disponibiliza espaços de trabalho para docentes em tempo integral visando o desenvolvimento de suas ações acadêmicas, que integram desde o planejamento didático-pedagógico ao atendimento a discentes e orientandos.

Localizado no piso térreo do bloco 01, o espaço para trabalho dos docentes em tempo integral possui 06 gabinetes de orientação e estudo, estando equipado com impressora e 04 computadores apoiados em bancadas. O mobiliário é composto ainda, por mesa de trabalho, cadeiras estofadas. É disponibilizada internet sem fio para utilização de *laptops*, *tablets* e *smartphones* de propriedade dos docentes. A sala também é climatizada e possui uma biblioteca setorial. A iluminação, ventilação e mobiliário são adequados para o desenvolvimento das atividades pedagógicas.

Aos professores responsáveis pelas atividades de conclusão dos cursos é disponibilizada uma sala reservada para desenvolvimento de suas atividades e atendimento aos alunos, localizada no bloco 01. Seu horário de funcionamento é das 08:00 as 22:00, sem qualquer necessidade de agendamento.

Há ainda a sala do Núcleo Docente Estruturante – NDE, que se encontra no bloco 1 piso do setor terreo, na sala de coordenação Politécnica.

O espaço da coordenação do curso está localizado no Bloco 01, sala coordenação, permitindo contato com todos os envolvidos direta ou indiretamente na formação do designer. Facilita o acesso àqueles que buscam uma atenção personalizada para atender as suas necessidades de informação, orientação, reclamação e solução de seus problemas, sejam individualmente ou em grupo. A sala atende adequadamente às demandas do próprio coordenador, dos alunos, professores, pais, colaboradores, parceiros e do curso como um todo. Oferece equipamentos de informática para acesso imediato a todos os documentos que se fizerem necessários, telefone, ar condicionado e móveis compatíveis com as demandas.

Além da sala de professores e da sala da coordenação, o curso Design Gráfico utiliza para solicitação de serviços e agendamento de laboratórios, espaço de reprodução de fotocópias e impressões, auditório, a Secretaria Acadêmica e Biblioteca.

A Secretaria Acadêmica do Campus Design de Games está localizada bloco 3, piso térreo, com uma área de 237,3m². Está equipada com 10 computadores e uma impressora multifuncional. A sala possui 10 estações de atendimento direto ao aluno com cadeiras individuais. O corpo funcional é composto de 9 funcionárias que atendem professores e alunos das 8h às 22h.

A Secretaria Acadêmica apresenta como principais funções: gerenciar segurança de acesso, função que registra usuários, grupos de acesso, restrições e atribuições, com o objetivo de controlar o acesso de cada pessoa às funções do sistema; controlar o processo de matrícula dos alunos (cadastro do aluno, registro dos eventos acadêmicos, disciplinas cursadas); controlar integração acadêmico/financeiro: registro e controle de eventos financeiros decorrentes da atividade de ensino (matrículas, mensalidades) e da prestação de serviços aos alunos. Essa integração é responsável pela troca de dados entre o sistema de contas a receber e o sistema de gestão acadêmica, viabilizando maior controle dos eventos financeiros, função que controla também as ocorrências relativas a bolsas de estudo e créditos educativos.

2. SALA DE PROFESSORES

O Curso dispõe de uma sala de professores no piso 1 do bloco 1, com 31,14 m², destinada para o atendimento de professores. Esse espaço, além de viabilizar o trabalho docente, possui recursos de tecnologias da informação e comunicação apropriados ao quantitativo de docentes, além de permitir o descanso, atividades de lazer, de integração e dispor de apoio técnico-administrativo próprio.

A sala conta com 2 computadores. O espaço é de fácil acesso (térreo), e tem realizada limpeza diária. Essa sala ainda possui dois banheiros, sendo um masculino e outro feminino. Possui espaço para a guarda de equipamentos, materiais e escaninho para uso dos docentes.

3 SALA DE AULA

Em todos os Cursos e *campi* da Univali, as salas de aula atendem às necessidades institucionais e do curso: apresentam manutenção regular e higienização diária; são compostas por mobiliário adequado e confortável, compatível com os números de alunos das turmas e climatizadas.

Em cada sala de aula é disponibilizado projetor multimídia e rede para acesso à internet, adequados às atividades a serem desenvolvidas. Nas salas é favorecida a alteração do *layout* do mobiliário para diversificação de configurações espaciais, que por sua vez oportunizam situações de ensino-aprendizagem colaborativas. Para alocação das turmas considera-se o número de alunos matriculados, os recursos necessários às atividades acadêmicas e as necessidades especiais de alunos e professores. O acesso se dá por meio de escadas e rampa. No bloco onde não há acesso por rampa está disponível uma cadeira especial para uso de alunos portadores de necessidades especiais.

O Curso Design de Games tem à disposição 5 salas de aula, situadas nos blocos 2,4,8 e 9 e 4 ateliês com capacidade para 50 alunos cada. Todas as salas são equipadas com cortinas do tipo *blackout*, cadeiras estofadas, sistema de áudio, tela de projeção, projetor multimídia e quadro branco.

Laboratórios compartilhados e outros específicos também servem para o desenvolvimento das atividades de ensino e pesquisa do curso, tais como modelagem tridimensional, ilustração digital, produção de jogos, edição de imagem, detalhados em item específico.

O curso conta com dois auditórios, 01 com capacidade para 180 pessoas e 01 para 500 pessoas além de uma área de recepção com a denominação de Foyer, com capacidade para 200 pessoas. Estas áreas são utilizadas para a realização de eventos técnico-científicos e científicos, sociais e culturais, nas mais diversas tipologias. Estes espaços são também utilizados pela comunidade civil, comercial e empresarial, em forma de parceria ou locação.

O Curso possui ainda a sala o laboratório de materiais e modelos (LAMMO) para o desenvolvimento de disciplinas de plásticas e métodos visuais, e OF Design para o desenvolvimento de estágio e outras atividades dirigidas a produção de jogos, e laboratório de criatividade para o desenvolvimento de teste de jogos.

4. ACESSO DOS ALUNOS A EQUIPAMENTOS DE INFORMÁTICA

A Univali disponibiliza a alunos e professores, mais de 60 Laboratórios de Informática distribuídos em seus *campi* e equipados com quadro branco, projetor, computadores e impressoras atualizados, bem como um conjunto de softwares específicos para atender às necessidades de cada curso.

Toda estrutura de equipamentos e itens que compõem os Laboratórios de Informática têm relação direta com as diretrizes dos projetos pedagógicos dos cursos, notadamente para atender às disciplinas do currículo e às práticas requeridas no perfil de formação profissional.

Os Laboratórios de Informática têm seu espaço físico dimensionado de acordo com o número de estações de trabalho, necessário para atender aos seus objetivos. Seu horário de funcionamento é de segunda a sexta-feira das 8h às 22h30min. Aos sábados, a abertura é sob demanda, principalmente, para atender às aulas de pós-graduação *lato sensu*.

Os laboratórios de informática do Campus Balneário Camboriú são de uso comum aos cursos e 04 deles são de uso específico do Curso Design de Games. O acesso a eles pode ser feito por escada ou rampa.

Os espaços físicos dos laboratórios apresentam: iluminação (natural e artificial); ventilação natural com janelas na lateral; cortinas do tipo *blackout* em tecido; climatização; cadeiras

estofadas; bancadas para computador; projetor multimídia; quadro branco; tela de projeção; mobiliário higienizado. As salas onde funcionam os laboratórios recebem limpeza diária no intervalo de cada turno. Os laboratórios estão disponíveis para o Curso nos seguintes horários: 08:00 às 22:30.

Os laboratórios estão aparelhados com número de computadores de acordo com as demandas das turmas, permitindo uso individual e/ou coletivo dos equipamentos durante as aulas.

Cada laboratório possui uma configuração, de acordo com sua utilização. Os *softwares* específicos mais utilizados pelo Curso são: Design Gráfico, Design de Games, Design (Bacharel), Design de Moda e Design de Interiores. Os pacotes Adobe: Photoshop, Lightroom, Premiere, In Design e Illustrator e ainda o software CorelDraw, estão disponíveis respectivamente nos laboratórios 401, 402 e 403 do Bloco 6A; Laboratório 101 do Bloco 02; 102 do Bloco 09 e 113 do Bloco 09. Todos os *softwares* destinados à prática pedagógica estão instalados e recebem manutenção periódica do setor de Tecnologia da Informação. Cada laboratório tem uma configuração, de acordo com sua utilização, e a capacidade dos computadores varia de acordo com os *softwares* instalados.

Esses laboratórios dispõem do seguinte conjunto de recursos tecnológicos requeridos para as atividades acadêmicas e de ensino:

- **Computadores** – possuem aproximadamente 1.628 computadores para uso exclusivo das atividades acadêmicas. As configurações são definidas de acordo com a necessidade de *software* de cada laboratório.
- **Softwares** – os *softwares* instalados em cada laboratório são devidamente licenciados, atualizados e coerentes com os perfis e com as diretrizes dos projetos pedagógicos dos cursos e da matriz curricular de formação.
- **Serviços de Impressão** – os laboratórios estão equipados com impressoras de alta *performance* (55 páginas por minuto) à disposição de alunos e professores. Alunos possuem a quota de impressão gratuita de 50 páginas por semestre e se estiverem cumprindo estágios ou TCC, podem receber um adicional de mais 50 páginas. Com o objetivo de facilitar as impressões nos laboratórios, os alunos têm a opção de compra de quotas, gerenciada por um sistema de autoatendimento na intranet. Professores possuem quota de impressão gratuita maior, de acordo com o seu número de turmas e de alunos no semestre.
- **Acesso à internet** – os computadores dos laboratórios estão conectados à internet pela rede cabeada. Todo laboratório possui ainda rede *Wi-Fi* disponível para os dispositivos

peçoais de alunos e professores. A banda de internet disponível é de 3 Gbits, permitindo o acesso com uma boa *performance*.

- **Segurança** – os computadores estão vinculados ao “domínio” da rede Univali e são gerenciados de forma centralizada e com as devidas atualizações de segurança.
- **Pessoal Técnico de Apoio** – os Laboratórios de Informática contam com um auxiliar de laboratório responsável pela organização do ambiente, pelo apoio a alunos e professores e pelo primeiro contato com os técnicos de suporte da Gerência de Tecnologia da Informação. Esta, por sua vez, possui uma equipe exclusiva para suporte aos usuários e ao funcionamento dos laboratórios. Trata-se de técnicos de suporte da área de *service-desk*, responsáveis por apoiar qualquer necessidade nos laboratórios, além de manter computadores, impressoras, *softwares* e rede em funcionamento.

Com qualidade de navegação e identificação de todos os usuários, a Univali entrega cobertura de sinal wireless em toda extensão de seus *campi*, nas áreas acadêmicas da universidade. Todos que já possuem algum vínculo com a Instituição utilizam a rede por meio de login e senha pessoais. Aos visitantes, a Universidade dispõe um cadastro rápido para identificação e liberação do acesso por um colaborador.

5. BIBLIOGRAFIA BÁSICA E COMPLEMENTAR

O Sistema Integrado de Bibliotecas da Univali (Sibiun) é composto por 8 bibliotecas: Biblioteca Comunitária Campus Itajaí, Biblioteca Campus Balneário Piçarras, Biblioteca Comunitária Campus Balneário Camboriú, Biblioteca Comunitária Campus Tijucas, Biblioteca Comunitária Campus Biguaçu, Biblioteca Campus Kobrasol – São José, Biblioteca Campus São José e Biblioteca Comunitária Campus Florianópolis.

Com essa estrutura, o Sibiun viabiliza maior cooperação entre as suas bibliotecas, unindo competências e recursos para prestar serviços de qualidade para apoio ao ensino, à pesquisa e à extensão a toda comunidade universitária. Além disso, todas as suas bibliotecas estão abertas à comunidade em geral. As bibliotecas instaladas nos *campi* Univali apresentam infraestrutura física adequada para o desenvolvimento de suas atividades.

O acervo é dividido de acordo com o tipo de material, e distribuído nos seguintes setores: Acervo de livros, periódicos, literatura cinzenta e multimeios. Além do acervo, outros setores integram a Biblioteca: Aquisição, Processamento Técnico e Serviço de Referência.

A universidade também possui uma vasta biblioteca digital, que reúne o conteúdo dos seguintes selos editoriais: Artmed, Artes Médicas, Bookman, McGraw-Hill, Penso, Saraiva entre outros. São mais de 2000 títulos disponíveis, em todas as áreas do conhecimento,

desenvolvidos por grandes autores nacionais e estrangeiros. Integram a biblioteca digital os títulos indexados pela Biblioteca A, que converge o acervo digital do Grupo A, do acervo digital da Editora Saraiva, e da VLEX, uma coleção voltada à pesquisa jurídica nacional.

Para manter atualizado o acervo de livros, periódicos e multimeios, a Gerência de Ensino Superior orienta o Corpo Docente a incluir os títulos referentes à bibliografia complementar nos planos de ensino. Esta informação é a base para a aquisição de novos títulos para o acervo das bibliotecas.

6. PERIÓDICOS ESPECIALIZADOS

A biblioteca da Univali disponibiliza o acesso a uma série de periódicos (revistas, jornais, boletins, anuários, *journals* científicos etc.) para a consulta e acesso de seus usuários, cuja lista é atualizada continuamente, no atendimento às necessidades e demandas dos Cursos. Essas publicações são encontradas nos formatos impresso e digital, conforme disponibilidade no mercado editorial.

Como parte de sua biblioteca digital, a Univali disponibiliza o acesso à EBSCO Host, banco de dados que reúne uma coleção de conteúdo, com títulos nacionais e internacionais em texto completo, resumos de artigos, teses e dissertações, anais de congresso, além de outros conteúdos científicos e comerciais; e ao Portal de Periódicos CAPES, da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES, contendo uma coleção de acesso livre com títulos nacionais e internacionais em texto completo e bases de dados referenciais.

Outro recurso ofertado pela biblioteca é o ICAP, que permite o acesso e/ou solicitação de artigos de periódicos de outras universidades e instituições que participam da Rede.

Os cursos *stricto sensu* da Universidade mantêm nove revistas científicas com periodicidade normal, além de números especiais. Essas publicações institucionais, incluindo anais, periódicos e revistas, são disponibilizadas de forma gratuita no portal de periódicos da Univali - <https://siaiap32.Univali.br/seer/>, mantido pela Editora da Instituição.

Na relação de periódicos especializados na área relativa ao Curso destacam-se na tabela 2:

Tabela 2: Periódicos Especializados em Curso de Design.

| | | |
|--|--|---|
| PORTAL CAPES | EBSCO | International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (JGCMS) |
| Advances in Human-Computer Interaction | Acoustical physics | MIR Serious Games |
| Applied Intelligence | Applied artificial intelligence | Journal of experimental & theoretical artificial intelligence |
| Behaviour & Information Technology | Archives of computational methods in engineering | |

| | | |
|--|---|--|
| Brain: Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience Computational Intelligence and Neuroscience | Artificial intelligence & law Arts & activities | Journal of games criticismo Journal of game development |
| Computer Animation and Virtual Worlds Computer Graphics World | Automation and remote control Board Game Studies Journal | Journal of Game, Game Art, and Gamification (JGGAG) |
| Computers & Graphics | Bulletin of the american society for information science & technology | Journal of information science & engineering |
| Computers and Graphics (Pergamon) Computers in Entertainment Computers in Human Behavior Computers in the Schools | California Fish and Game Computer animation & virtual worlds | Journal of the Philosophy of Games Journal of the american society for information science & technology MIT's technology review |
| Digital Creativity | Computer animation and virtual worlds | Lit technology review |
| Informatics in Education | Computer graphics forum | Plastics engineering |
| International Journal of Advanced Robotic Systems | Computer graphics world | Plastics technology |
| International Journal of Computer Games Technology | Computers in Entertainment Computer weekly | Polos one |
| International Journal of Human-Computer Interaction | Contributions to Game Theory and Management | Priam journal on scientific computing |
| International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence | Dynamic Games and Applications | Revista do Seminário de Iniciação Científica da Universidade do Vale do Acajá |
| International Journal of Serious Games | Educational technology research and development | Revista de interiores |
| Journal of Analytical Psychology | Electronic design | Revista Científica FAESA |
| Journal Of Applied Polymer Science | Electronic gaming monthly (ziff davis, inc.) | Revista Contrapontos |
| Journal of the American Society for Information Science and Technology MATEC Web of Conferences | Electronic media | Revista de Arquitectura |
| Mathematical Problems in Engineering | Eludamos : Journal for Computer Game Culture | Revista de Divulgação Interdisciplinar |
| PLoS One | Games | Revista de la construcción |
| SCIRES-IT: SCientific RESearch and Information Technology | Games Learning Society Conference Proceedings | Revista de Tecnologia e Ambiente (Criciúma) |
| Sensors | Game Theory | Revista ingeniería de construcción |
| Simulation & Gaming | Game developer | Revista Roteiro |
| Visual Computer | Game studies Games for Health Journal | Revista Tecnologia e Tendências |
| | Greater Games Industry Catalog | Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo Revista de Arquitetura e |

| | | |
|--|--|--|
| | Human-computer interaction | Urbanismo |
| | IEEE Transactions on Games | EPA: Seminário Estudantil de Produção Acadêmica |
| | International game theory review | Tecnologia & Humanismo |
| | informatics journal on computing | Temas e Diálogo |
| | Internet Gaming International | Ambiente Construído |
| | International journal of architectural computing | Anais do Museu Paulista: História e Cultura Material |
| | International journal of computer vision | |
| | International Journal of Computer Games Technology | |
| | International Journal of Game Theory | |
| | International Journal of Game-Based Learning (IJGBL) | |

Fonte: Coordenação do curso, 2022.

7. LABORATÓRIOS DIDÁTICOS ESPECIALIZADOS: QUANTIDADE, QUALIDADE E SERVIÇOS

A Univali, de acordo com dados de 2021, possui 316 laboratórios didáticos especializados e de informática em seus campi para uso dos alunos. A área média ocupada por laboratório é de cerca de 90m², e a capacidade média de cada laboratório é de 20 alunos. Em relação à área total construída, considerando as áreas de circulação e vivência, além de todos os espaços destinados a ensino, pesquisa, extensão e administração, os laboratórios ocupam 16% — percentual um pouco inferior aos espaços destinados às salas de aula (18%).

Conforme as políticas institucionais, as Direções de Escola e as coordenações de curso promovem o controle, a revisão e a adequação da infraestrutura desses laboratórios, propondo as ampliações necessárias, as trocas e as manutenções de equipamentos, bem como as adequações de espaço ao número de alunos

- Laboratórios Didáticos de Formação Básica

A Univali, de acordo com dados de 2019, possui 325 laboratórios didáticos especializados e de informática em seus *campi* para uso dos alunos. A área média ocupada por laboratório é de cerca de 90m², e a capacidade média de cada laboratório é de 20 alunos. Em relação à

área total construída, considerando as áreas de circulação e vivência, além de todos os espaços destinados a ensino, pesquisa, extensão e administração, os laboratórios ocupam 16% — percentual um pouco inferior aos espaços destinados às salas de aula (18%).

Conforme as políticas institucionais, as Direções de Escola e as coordenações de curso promovem o controle, a revisão e a adequação da infraestrutura desses laboratórios, propondo as ampliações necessárias, as trocas e as manutenções de equipamentos, bem como as adequações de espaço ao número de alunos.

- Laboratórios Didáticos de Formação Básica

Os laboratórios didáticos de formação básica servem ainda, para suprir necessidades institucionais e do curso em relação à disponibilidade de equipamentos, ao conforto, de acesso à internet, à rede sem fio e à adequação do espaço físico para oportunizar aos estudantes o acesso às condições para estudo e elaboração de seus trabalhos acadêmicos de sua adequação, qualidade e pertinência.

- Laboratórios Didáticos de Formação Específica

O Curso de Design de Games possui os seguintes laboratórios específicos: **Laboratórios de Computação Gráfica; Laboratório de Criatividade; Laboratório de Artes Gráficas; Laboratório de Produção de Imagem e Som (LAPIS); Laboratório de Materiais e Modelos (LAMMO); Núcleo de Pesquisa Interdisciplinar Aplicado ao Design (NP Design) e a Oficina Acadêmica de Design (Of Design).**

Os **Laboratórios de Computação Gráfica**, que se configuram nos laboratórios de informática do *Campus*, já descritos, contam com adequada estrutura física e os seguintes *softwares* específicos: Pacote Macromedia (*Dreamweaver, Flash, Fireworks*) – 05 licenças; Microsoft Office – 05 licenciamentos institucionais; Suíte Corel – 05 licenciamentos institucionais; Maya 7.0 – 05 licenças; Photoshop – 05 licenças; Adobe Indesign – 05 licenças. Illustrator – 05 licenças; Rhinoceros 4- 05 licenças; Auto cada 05 licenças.

O **Laboratório de Criatividade**, localizado na sala 101, do Bloco 2, funciona de segunda a sexta, nos três turnos de aulas e conta com uma equipe formada por 1 Professor responsável e 2 Estagiários atendendo às demandas de ensino, pesquisa e extensão dos cursos de Design da Instituição. Conta com a seguinte estrutura física: Eletrônicos: 20 Computadores Dell; TV “LG 42”; Home Theater Sony; Computador; 20 Teclados – Dell; 20 Mouses – Dell; 20 Fones – Philips; 20 Cpu`S – Dell; 20 Monitores 24” - Dell;; CorelDRAW Graphics Suite X4; e, Mobiliário do Laboratório: 6 Puffs; 1 Rack; 20 Mesas para Computadores; 4 Mesas para Projeto, e 1 Armário Para Equipamentos.

O **Laboratório de Produção da Imagem e Som (LAPIS)** está localizado na sala 101 do Bloco 9, funcionando de segunda a sexta, nos três turnos. É formado por um complexo de salas, contendo um estúdio fotográfico de 70m² com pé-direito duplo, um camarim com banheiro e uma sala/almoxarifado para os equipamentos e materiais. Os ambientes são climatizados e dispõem de mobiliário adequado para guarda de equipamentos e materiais, assim como cadeiras, quadro branco, bancadas para computador e mesas de apoio. Atende às demandas das disciplinas da área de Fotografia e Multimídia, articulando as ações de extensão dos cursos de Design, a partir do suporte técnico aos projetos desenvolvidos no laboratório Of Design.

Também funciona como espaço para realização de oficinas, minicursos e workshops. Atua ainda na prestação de serviços para as demandas internas e externas à universidade. Conta com uma equipe formada por 1 Professor responsável, 1 técnico em multimídia e 1 Monitor. Possui os seguintes equipamentos: 8 Máquinas fotográficas Canon EOS T5i; 3 Máquinas fotográficas Canon EOS T2i; 2 Máquinas fotográficas Canon EOS 30D; 1 Máquina fotográfica Canon EOS XT; 1 Máquina fotográfica Canon EOS 10D; 10 Objetivas para Câmeras Fotográficas; 2 Geradores Mako com 3 tochas de luz cada; 3 Flashes independentes Mako, 2 de 300W e 1 de 400W; 1 gerador à bateria com 2 tochas de luz; 6 Tripés para máquina fotográfica da Manfrotto; 01 tripé para câmera de vídeo Benro, 7 tripés para flash; 2 flashes speed light; 9 máquinas analógicas FM10; 2 máquinas analógicas Pentax; 3 rolos (vermelho, cinza e azul) para fundo infinito, em papel. Possuímos também adaptadores e modificadores de luz/iluminação para os flashes, como snoots, sombrinhas, hazy lights e softbox em tamanhos diversos e também um octobox. Contamos também com 5 rebatedores de luz, sendo dourado, prata, preto, branco e translúcido.

Além de outros pequenos itens como adaptadores, cabos, presilhas, anéis de junção e malas de transporte. Permitindo assim que todos os equipamentos possam ser usados nas mais diversas técnicas e necessidades. No estúdio fotográfico há um fundo infinito que também dispõe de cantos infinitos e altura compatível ao pé direito do ambiente. Para produtos e pequenos objetos há uma mesa de still grande com diversas regulagens e possibilidades de uso. Há também na estrutura do estúdio, 2 tapadeiras de luz que podem ser adaptadas a diversos usos. As portas do estúdio são bem grandes e podem ser abertas a área externa permitindo que consigamos trazer objetos de diversos tamanhos para o espaço interno, como móveis, motos, cenários e muito mais.

Figura 2: Laboratório de fotografia

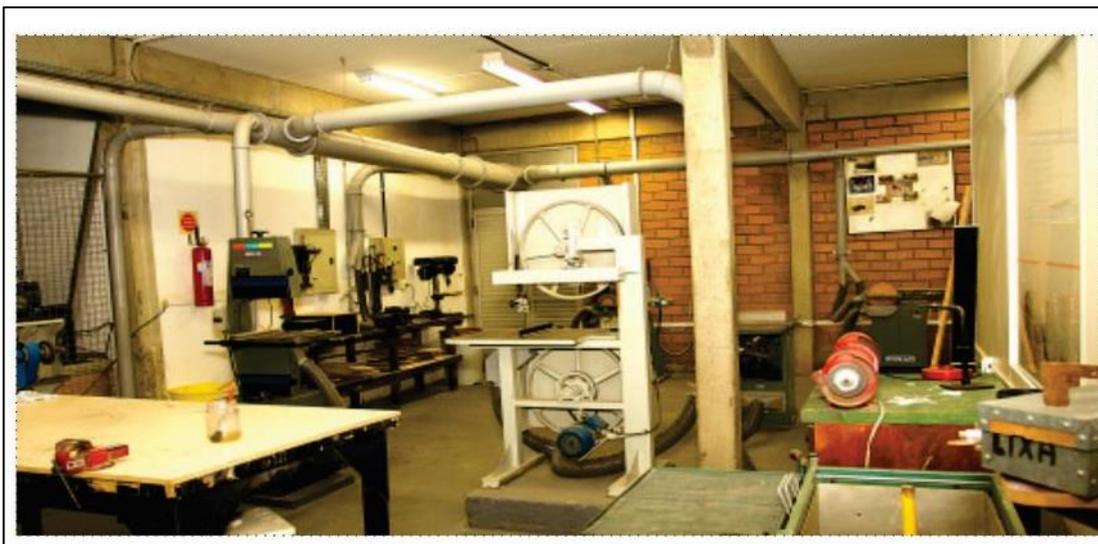


Fonte: Coordenação do curso. 2020.

O **Laboratório de Materiais e Modelos (LAMMO)**, localizado na sala 107 do Bloco 8, funciona de segunda a sexta, nos três turnos de aulas e conta com uma equipe formada 1 Professor responsável; 1 Auxiliar técnico; 1 Estagiário e 1 Monitor atendendo as demandas de ensino, pesquisa e extensão dos cursos de Design. Consiste em uma estrutura composta por: Área de maquinário metal mecânica, Marcenaria (121 m²), Sala de Pintura; Sala de serigrafia; Área com 10 bancadas para aulas, Sanitários, Almojarifado e **Mobiliário/instalações gerais climatização:** Sala de Fabricação Digital com 10 m², dispondo de 02 computadores Desktop, 01 máquina de recorte a laser, 03 impressoras 3D, 01 mesa para duas pessoas, ambiente climatizado com dois espaços para exposição de trabalhos desenvolvidos no laboratório. **Almojarifado:** 10 Bancadas de trabalho para alunos com banquetas (30); 02 Balcões armário para almojarifado; 01 Armário almojarifado; 01 Balcão armário ambiente sala de aula; 04 Balcões pequenos para suporte ferramentas; 01 Armário suspenso na sala professores; 01 Mesa sala professores. **Equipamentos específicos:** 01 Serra circular; 02 Furadeiras de bancada; 01 Freza; 02 Serras fitas; 03 Lixadeiras de cinta; 01 Exaustor; 01 Serra circular manual; 03 Lixadeiras manuais; 02 Serras tico-tico; 02 Lixadeiras manuais; 01 Destopadeira; 01 Torno mecânico semiautomático; 01 Torno mecânico pequeno; 01 Dobradeira de chapa; 01 Dobradeira de tubos; 02 Esmeris para afiação e desbastes; 01 Máquina para jato de areia; 01 Solda de acetileno/oxigênio; 01 Solda elétrica MIG; 03 Ferros de solda manuais; 01 Máquina de modelagem por vácuo; 02 Sopradores térmicos; 01 Forno cerâmico; 01 Mufla; 01 Estufa; 02 Jogos de limas/grosas; 04 Jogos de martelos peso, borracha e neoprene; 04 Jogos de chaves de fenda Philips e normal; 04 Jogos de chave de boca; 04 Jogos de sargentos; 04 Jogos de arco de serra; 01 Jogo arcos de pua; 01 Jogo de serrotes; 01 Furadeira manual elétrica (rede); 02 Furadeiras manuais a

bateria; 02 Pistolas de pintura; 01 Compressor industrial; 01 CPU P3 512 MB com “Monitor 17” e KIT multimídia; Softwares utilizados: Suíte Corel – licenciamento institucional; Microsoft Office – licenciamento institucional; Adobe Photoshop – 1 licença; AutoCAD – 1 licença; Rhinoceros/Flamingo – 1 licença.

Figura 3: Laboratório de materiais e modelos



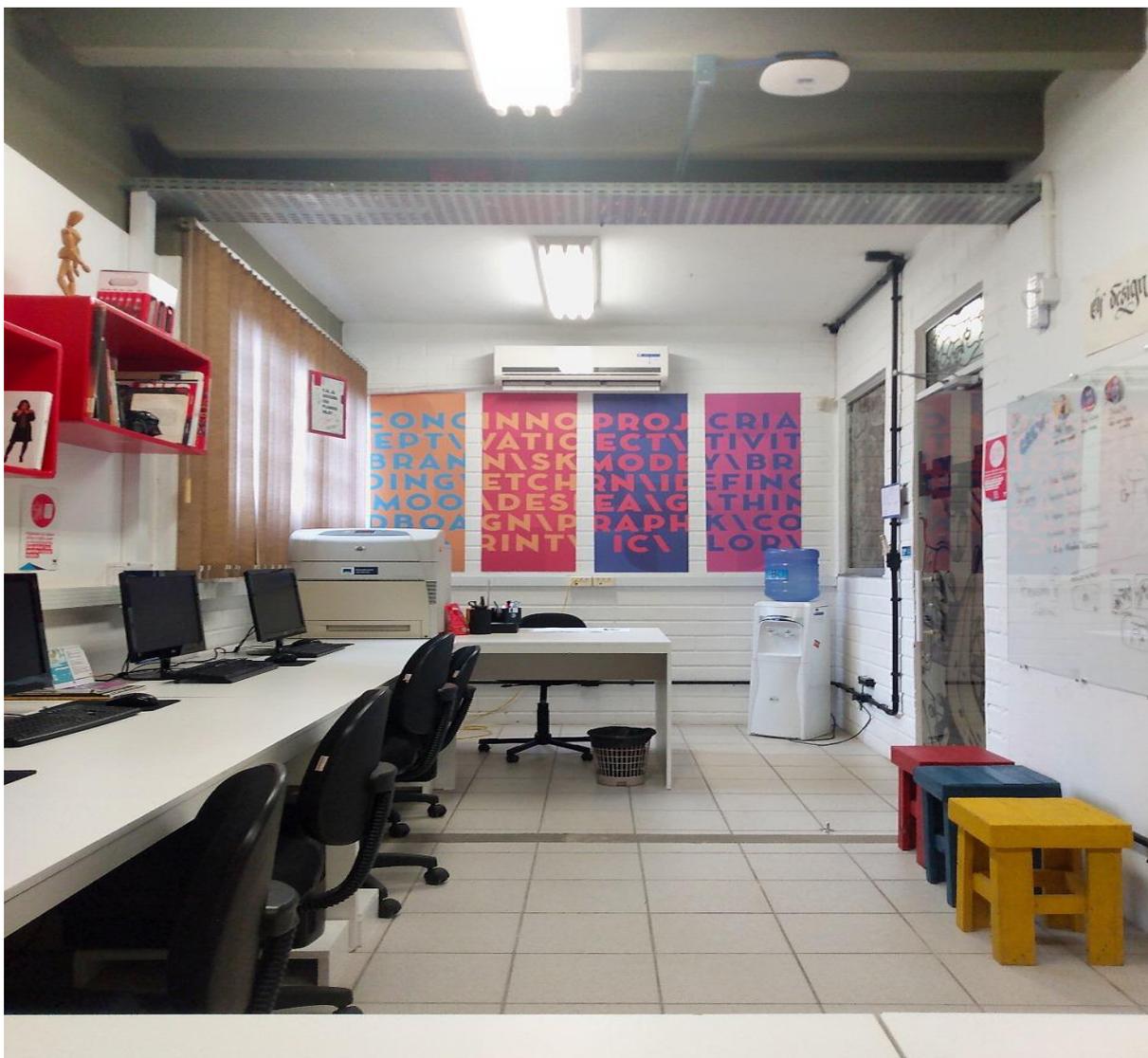
Fonte: Coordenação do curso. 2023.

A **Oficina Acadêmica de Design (Of Design)**, localizada na sala 103 do Bloco 9, funciona de segunda a sexta, das 8h às 12h e das 13h30min às 17h30min. É considerado um Escritório Modelo para que os alunos dos cursos de Design possam vivenciar uma prática profissional orientada. Articula as atividades de ensino, oportunizando a realização de atividades de Estágio e Monitoria, pesquisa, desenvolvendo ações neste sentido para os acadêmicos que por ali transitam e extensão, pois oportuniza a articulação do curso com os interesses de diferentes atores.

Conta com uma equipe formada por 1 Professor responsável e 1 técnico e Estagiários e Monitores. Mobiliário/instalações gerais/climatização: 3 mesas para computador, uma mesa usada para reuniões e desenho, um balcão e um armário pequeno. Um equipamento de ar-condicionado. Equipamentos específicos: 5 computadores plataforma Windows Intel Pentium 4 CPU 2,40 GHz 2,39 GHz, 512 MB de RAM e HD 74,4 GB; 1 impressora multifuncional HP PSC 1315; 1 impressora Laser Color 1520; - Scanner A3. - Ramal telefônico; 10 pontos de internet e intranet; Rede *Wifi*; Softwares utilizados: Pacote Macromedia (*Dreamweaver, Flash, Fireworks*) – 5 licenças; Microsoft Office – 5 licenciamentos institucionais; Suíte Corel – 5

licenciamentos institucionais; Maya 7.0 – 5 licenças; Photoshop – 5 licenças; Adobe Indesign – 5 licenças. Illustrator – 05 licenças; Rhinoceros 4 – 5 licenças; Auto cada 5 licenças.

Figura 4: Of Design.



Fonte: Coordenação do curso. 2023.

O **Núcleo de Pesquisa Interdisciplinar Aplicado ao Design (NP Design)**, Laboratório digital funciona de segunda a sexta, nos três turnos. Atende às demandas do Núcleo de Pesquisa Interdisciplinar em Pesquisa (NP Design), articulando as ações de extensão dos cursos de Design, contando com 1 Professor responsável.