

# **PROJETO PEDAGÓGICO**

## **DESIGN DE GAMES**

### **MODALIDADE PRESENCIAL**

#### **BIÊNIO 2021-2022**

## **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 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 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 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: Linha de Formação em Design de Jogos e Entretenimento Digital 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**

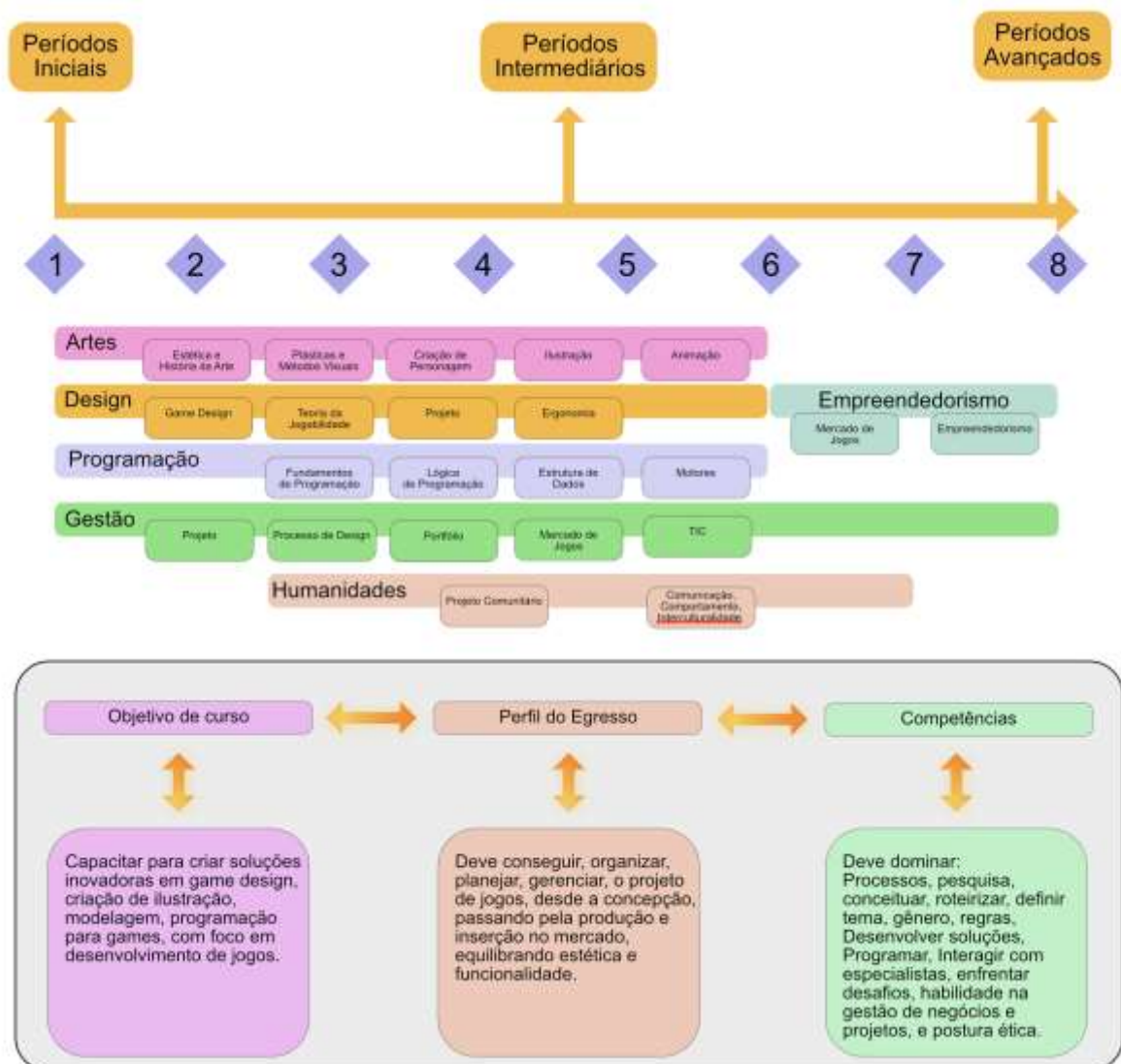
Em 05 de outubro de 2018 o Design de Games aprovou a matriz nº 2 (Resolução nº 141/CONSUN-Caen/2018), com implantação em 2019.

A concepção e a dinâmica de funcionamento da matriz do 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 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, 120 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 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 Design de Games.



Fonte: Coordenação do curso, 2022.

A seguir é apresentada a Matriz Curricular Curso, distribuída por períodos e com as respectivas cargas horárias.

Quadro 1: Matriz Curricular do Design de Games.

Per	Cód	Disciplina	Requisit o Paralelo	Pré-requisito	Carga Horária					
					Teórica		Prática		Total	
					Créd	C/H	Créd	C/H	Créd	C/H
1	12005	Plástica e Métodos Visuais			1	15	3	45	4	60
	13919	Criatividade e Inovação			4	60	0	00	4	60
	17220	Introdução ao Design de Jogos e Entretenimento Digital			2	30	2	30	4	60
	17221	Fundamentos de Programação Para Jogos e Entretenimento Digital			1	15	3	45	4	60
	22554	Estética e História da Arte			4	60	0	00	4	60

Per	Cód	Disciplina	Requisit o Paralelo	Pré- requisito	Carga Horária					
					Teórica		Prática		Total	
					Créd	C/H	Créd	C/H	Créd	C/H
	17263	Representação Gráfica			1	15	3	45	4	60
		<b>SUBTOTAL</b>			<b>13</b>	<b>195</b>	<b>11</b>	<b>165</b>	<b>24</b>	<b>360</b>
2	12002	Processo de Design de Jogos e Entretenimento Digital			2	30	2	30	4	60
	12009	Computação Gráfica			2	30	2	30	4	60
	17222	Roteiro e Storyboard			2	30	2	30	4	60
	12010	Lógica de Programação			2	30	2	30	4	60
	22654	Game Design			3	45	1	15	4	60
	16018	Criação de Personagem			1	15	3	45	4	60
		<b>SUBTOTAL</b>			<b>12</b>	<b>180</b>	<b>12</b>	<b>180</b>	<b>24</b>	<b>360</b>
3	12008	Projeto de Jogos e Entretenimento Digital			2	30	2	30	4	60
	22658	Teoria da Jogabilidade			2	30	2	30	4	60
	16017	Modelagem Digital			1	15	3	45	4	60
	24928	Estrutura de Dados			1	15	3	45	4	60
	11060	Ilustração			1	15	3	45	4	60
	12025	Estudos Contemporâneos em Jogos e Entretenimento Digital			4	60	0	00	4	60
		<b>SUBTOTAL</b>			<b>11</b>	<b>165</b>	<b>13</b>	<b>195</b>	<b>24</b>	<b>360</b>
4	12014	Projeto de Jogos e Entretenimento Digital			2	30	2	30	4	60
	12030	Motores de Jogos			2	30	2	30	4	60
	16022	Modelagem Digital Avançada			2	30	2	30	4	60
	24929	Animação 2D			1	15	3	45	4	60
	16005	Ergonomia			2	30	2	30	4	60
	22707	Comunicação, Comportamento e Interculturalidade.			4	60	0	00	4	60
		<b>SUBTOTAL</b>			<b>13</b>	<b>195</b>	<b>11</b>	<b>165</b>	<b>24</b>	<b>360</b>
5	12020	Projeto de Jogos e Entretenimento Digital			2	30	2	30	4	60
	17224	Estágio Obrigatório			0	0	8	120	8	120
	24930	Motores de Jogos Avançado			1	15	3	45	4	60
	24931	Animação 3D			1	15	3	45	4	60
	12021	Sonorização			1	15	3	45	4	60
	17223	Realidade Virtual			1	15	3	45	4	60
		<b>SUBTOTAL</b>			<b>06</b>	<b>90</b>	<b>22</b>	<b>330</b>	<b>28</b>	<b>420</b>
6	17226	Portfólio em Design de Jogos e Entretenimento Digital			0	00	2	30	2	30
	24932	Seminários de Projeto			1	15	1	15	2	30
	12028	Inteligência Artificial			2	30	2	30	4	60
	12023	Programação Aplicada			1	15	3	45	4	60
	24933	Disciplina Eletiva I			2	30	2	30	4	60
	24934	Disciplina Eletiva II			2	30	2	30	4	60
	22661	Mercado de Jogos			2	30	2	30	4	60
		<b>SUBTOTAL</b>			<b>11</b>	<b>165</b>	<b>14</b>	<b>210</b>	<b>24</b>	<b>360</b>
7	17225	Trabalho de Iniciação Científica			4	60	4	60	8	120
	24937	Programação Aplicada Avançada			0	0	4	60	4	60
	22714	Empreendedorismo			4	60	0	00	4	60
	24935	Disciplina Eletiva III			2	30	2	30	4	60
	24936	Disciplina Eletiva IV			2	30	2	30	4	60
		<b>SUBTOTAL</b>			<b>12</b>	<b>180</b>	<b>12</b>	<b>180</b>	<b>20</b>	<b>360</b>
8	17228	Trabalho de Iniciação Científica			4	60	4	60	8	120

Per	Cód	Disciplina	Requisit o Paralelo	Pré- requisito	Carga Horária					
					Teórica		Prática		Total	
					Créd	C/H	Créd	C/H	Créd	C/H
	17229	Atividades Integradas ao Trabalho de Iniciação Científica			2	30	2	30	4	60
	17227	Projeto Comunitário de Extensão Universitária			1	15	3	45	4	60
<b>SUBTOTAL</b>					<b>07</b>	<b>105</b>	<b>09</b>	<b>135</b>	<b>16</b>	<b>240</b>
<b>TOTAL</b>					<b>85</b>	<b>1275</b>	<b>104</b>	<b>1380</b>	<b>188</b>	<b>2820</b>
<b>Atividades Complementares</b>										<b>120</b>
<b>TOTAL</b>										<b>2940</b>
<b>Disciplinas Optativas</b>										
Per	Cód	Disciplina	Carga Horária							
			Teórica		Prática		Total			
			Créd	C/H	Créd	CH	Créd	CH		
OP	5381	Língua Brasileira de Sinais - LIBRAS	04	60	0	0	04	60		
<b>Optativas - Disciplinas em Língua Estrangeira</b>										
Per	Cód	Disciplina	Carga Horária							
			Teórica		Prática		Total			
			Créd	C/H	Créd	C/H	Créd	C/H		
OP	15914	Marketing	04	60	0	0	04	60		
OP	14837	Global Markets and Negotiation	04	60	0	0	04	60		
OP	15915	History and Cultural Patrimony	04	60	0	0	04	60		
OP	15916	Society and Culture	04	60	0	0	04	60		
OP	15918	Brazilian Architecture	04	60	0	0	04	60		
OP	15919	Intercultural Communication	04	60	0	0	04	60		
OP	15920	Broadcasting Journalism	01	15	03	45	04	60		
OP	20912	Consume Behavior	03	45	01	15	04	60		
OP	14838	Integración Regional: Culturas Y Nuevos Mercados	04	60	00	00	04	60		
OP	14839	Negociacions Internacionales	04	60	00	00	04	60		
OP	16284	Principles of environmental sciences and technology	04	60	00	00	04	60		
OP	19559	International Marketing	04	60	00	00	04	60		
OP	20445	Academic Writing	04	60	00	00	04	60		

Fonte: Coordenação do curso, 2022.

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 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 Design de Games é composta pelo Coordenador do Curso, Professor Orientador, Acadêmicos e o Colegiado do Curso.

**Quadro 2:** Relação dos Trabalhos de conclusão do Design de Games em 2021-2022.

Ano / semestre	Aluno	Professores Orientadores
2022/1	Ademar Ferreira Cordeiro Junior	Rafael Kojiio Nobre
	Ana Beatriz Martins Sagas	Rafael Kojiio Nobre
	Arthur Borges Boaventura	Tiago Ficagna
	César Henrique Martins da Rosa	Alice Demaria Silva
	Cristian Menezes Martins	Eduardo Napoleão
	Evander Dornelles	Tiago Ficagna
	Felipe Ferreira Furlanetto	Rafael Kojiio Nobre
	Joao Paulo Zanchetta de Carvalho Fi	Eduardo Napoleão
	João Pedro da Costa Borges	Eduardo Napoleão
	Juan Fraga Duarte	Alice Demaria Silva
	Laura Lais Leonhardt	Eduardo Napoleão
	Rômulo Yoos Franco	Rafael Marques de Albuquerque
	Vicente Hulbert Neves	Rafael Marques de Albuquerque
	Victoria Postoiev Dalla Nora	Eduardo Napoleão
	William José Artuso	Rafael Marques de Albuquerque
2022/2	Aline Dalla Costa Magalhães (BC)	Tiago Vinicius Ficagna
	Ana Luiza de Mendonça Mendes	Rafael Marques de Albuquerque
	Ana Júlia Hofstetter Vieira	Eduardo Napoleão
	Bernardo de Vargas Shiguefuzi	Alice Demaria Silva
	Daiane Folgerini Rodrigues	Alice Demaria Silva

Ano / semestre	Aluno	Professores Orientadores
	Gian Carlo Albino	Marco Aurelio Soares dos Santos
	Guilherme Henrique Irie Claudio	Marcelo Dornbusch
	Guilherme Gayer Parada	Marco Aurelio Soares dos Santos
	Henrique Schlickmann Sobierajski	Eduardo Napoleão
	Ian Duarte de Aguiar	Eduardo Napoleão
	Igor Barreira Quialheiro Matos	Rafael Marques de Albuquerque
	José Vinicius Takeshi Bordin Yamashita	Marcelo Dornbusch
	Livia Ruiz Peroni	Alice Demaria Silva
	Lucas Villas Boas Lima Gil Cardoso	Marcelo Dornbusch
	Lucas Peixoto de Miranda	RODRIGO LYRA
	Luis Carlos Bastos Pereira	Adriana Gomes Alves
	Marcelo Simeoni Paul	Rafael Marques de Albuquerque
	Marcos Vinício Soares dos Santos	Alice Demaria Silva
	Matheus Garcia Flores	Rodrigo Lyra
	Maria Antonia Gondim Leao	Rafael Kojiio Nobre
	Morgana Von Hertwig Bittencourt	Eduardo Napoleão
	Paulo Henrique Borinelli Pruner	Rafael Marques de Albuquerque
	Pedro Henrique Zavelinske Gumy	Dennis Kerr Coelho
	Philipp Altendorf	Rafael Marques de Albuquerque
	Renê Affonso Ferreira	Adriana Gomes Alves
	Thiago Hillesheim Mittelmann	Rafael Kojiio Nobre
	Vanessa Félix Christoff	Alice Demaria Silva
	Vicente Hulbert Neves	Rafael Marques de Albuquerque
Wilson de Almeida Batista	Ewerton Eyre de Moraes Alonso	
Victor Ziem Wiese	Marco Aurelio Soares dos Santos	
Yasmin Caroline Pivatto Motta	Tiago Vinicius Ficagna	
2021/1	Amanda Helena Jarschel	Rafael Kojiio Nobre
	Antonio Manoel Carrera da Costa	Marcelo Dornbusch Lopes
	Arthur Masseli da Costa	Dennis Kerr Coelho
	Caina Nicotari Arruda	Rafael Marques de Albuquerque
	Caio Luiz Germer	Rafael Marques de Albuquerque
	Caio Stange	Marcelo Dornbusch Lopes
	Cristian Menezes Martins	Luciano Adorno
	Evander Dornelles (BC)	Rafael Marques de Albuquerque
	Fernando Lau Chaves da Silva	Ricardo Cherobin
	Hugo Duarte dos Santos	Rafael Mariano Caetano Arrivabene
	Igor Dietrich Araujo	Marcelo Dornbusch Lopes
	Joana Gabriela Machado de Moraes	Marcelo Dornbusch Lopes
	João Pedro Cordeiro Tomkelski	Dennis Kerr Coelho
	Luís Gustavo Proença	Eduardo Napoleão
	Luiz Otavio Saccardo	Rafael Marques de Albuquerque
	Pedro Santos Valim	Dennis Kerr Coelho
Rafael Maciel Risso	Ricardo Cherobin	

Ano / semestre	Aluno	Professores Orientadores
	Renan Barreto Brasil	Dennis Kerr Coelho
	Vicente Hulbert Neves	Rafael Mariano Caetano Arrivabene
	Victoria Postoiev Dalla Nora	Dennis Kerr Coelho
	Vinicius Vieira de Medeiros	Alice Demaria Silva Penha
2021/2	Ana Cristina Camillo	Alice Demaria Silva Penha
	Anderson Felipe Praxedes de Oliveira	Tiago Ficagna
	Antonio Manoel Carrera da Costa	Marcelo Dornbusch Lopes
	Bernardo Linhares da Silva	Dennis Kerr Coelho
	Caroline Urbainski	Rafael Marques de Albuquerque
	César Henrique Martins da Rosa	Ricardo Cherobin
	Daniel Matos Quint	Alice Demaria Silva Penha
	Davi Fonseca de Galisteo	Eduardo Napoleão
	Eduardo Brugnago	Marcelo Dornbusch Lopes
	Eduardo Motta Marchiori	Alice Demaria Silva Penha
	Evander Dornelles	Rafael Marques de Albuquerque
	Joao Pedro dos Santos Ferreira	Rafael Marques de Albuquerque
	Larissa Kelli do Amaral	Eduardo Napoleão
	Lucas Machado da Silva Garcia	Eduardo Napoleão
	Luiz Henrique Marquetti Rondon	Ricardo Cherobin
	Lukas Rios Vieira	Rafael Kojiio Nobre
	Matheus Henrique Pottmaier Barros	Rafael Kojiio Nobre
	Patrick Oliveira Veit	Marco Aurélio S. Dos Santos
	Pedro Henrique Maciel Vahl	Rafael Marques de Albuquerque
	Pedro Henrique Viana Jahn	Rafael Kojiio Nobre
	Rafael Maciel Risso	Ricardo Cherobin
	Sávio Belli Júnior	Marcelo Dornbusch Lopes
	Thais Guiguer Feltrin	Rafael Kojiio Nobre
	Thally Thierry Alves Tomas	Rafael Kojiio Nobre
Victor Emmanuel Campos Cardoso	Eduardo Napoleão	
Victoria Postoiev Dalla Nora	Dennis Kerr Coelho	

Fonte: Coordenação do curso, 2022.

## 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 Design de Games.

A carga horária das atividades complementares 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 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 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 as 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 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 2021-2022 aprovados no Curso de Design

PRODUÇÃO CIENTÍFICA NO CURSO xxx			
LINHA DE PESQUISA	AUTORES: DOCENTE E ACADÊMICO(S)	TÍTULO DO TRABALHO	ANO

Interação e Fatores Humanos	Giorgio Gilwan da Silva	Avaliação da usabilidade do site da Biblioteca Pública do Estado de Santa Catarina	2021
Interação e Fatores Humanos. Desenvolvimento, gestão e sustentabilidade em projetos	Rafael Marques de Albuquerque	Art games e design emocional: um estudo de caso sobre o jogo surrealista Beyond Nawa	2021
Interação e Fatores Humanos. Desenvolvimento, gestão e sustentabilidade em projetos	Rafael Marques de Albuquerque	Estudo de caso da animação Sam's Story sobre a experiência de pessoas trans	2021
Interação e Fatores Humanos. Desenvolvimento, gestão e sustentabilidade em projetos	Rafael Marques de Albuquerque	A aplicação de estruturas narrativas mitológicas além da fórmula	2021
Interação e Fatores Humanos. Desenvolvimento, gestão e sustentabilidade em projetos	Rafael Marques de Albuquerque	Good Practices for Indie and Solo Game Developers: A Survey Based on Online Videos	2021
Interação e Fatores Humanos. Desenvolvimento, gestão e sustentabilidade em projetos	Rafael Marques de Albuquerque	Uma proposta de taxonomia para os quadros das histórias em quadrinhos	2021
Interação e Fatores Humanos. Desenvolvimento, gestão e sustentabilidade em projetos	Rafael Marques de Albuquerque	Notas sobre a história dos RPGs (RolePlaying Games) de mesa brasileiros	2021
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 Aprovado
Desenvolvimento, gestão e sustentabilidade em projetos	Ana Paula Lisboa Sohn	Aprendizagem ao longo da vida: o caso da Universidade da Criativa Idade	2023/1 Aprovado
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 Aprovado

Fonte: Coordenação do curso, 2022.

### 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 2020-2021 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 continua 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) de uma instituição de Ensino Superior, como um espaço sujeito a disputas democráticas no campo dos interesses dos estudantes. Congrega vários Centros Acadêmicos (CA's) 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 CA's é estudar, discutir, definir e lutar pelos interesses do conjunto dos estudantes dentro da Universidade: a qualidade do ensino e a saúde da Universidade.

Contatos:

Campus Itajaí: setor C, sala 101

Telefone: 3341-7617

e-mail: [dce@univali.br](mailto:dce@univali.br)

Site: <https://www.glnis.com/BR/Itaja%C3%AD/1549031115402963/DCE-Univali>

Facebook: <https://pt-br.facebook.com/UNIVALIDCE/>

Instagram: @dceunivali

- Centro Acadêmico

Um Centro Acadêmico (CA) é uma entidade que representa todos os estudantes de um curso. E para representar, mantém com os mesmos um canal direto e permanente de contato, realizando as discussões, debates, palestras e reuniões, de forma democrática e aberta, a todos que quiserem participar.

Dentre as funções básicas do CA está, principalmente, garantir o contato dos estudantes do curso com os órgãos de representação geral (DCE, Colegiado de Curso, etc.); discutir soluções para os problemas do curso (avaliação dos professores, frequência da turma, mudanças curriculares, rendimento dos alunos), garantir que haja representação dos estudantes nos órgãos colegiados e departamentos, fazer a recepção de calouros, organizar confraternizações e zelar pela universidade, também são importantes funções de um Centro Acadêmico.

Apesar do Design de Games ainda não possuir um centro acadêmico, os alunos são incentivados a participarem das ações que busquem representatividade perante a IES, a Escola e o curso. Da mesma forma, membros de centros acadêmicos já constituídos são convidados a participarem de eventos como o OPA e recepção de calouros, com o intuito de fomentar a adesão e promover a instituição dos mesmos em outros cursos.

- Atlético Universitária Florianópolis AUF

A Atlético Universitária Florianópolis – AUF, é uma comunidade estudantil que apresenta o objetivo de integrar todos os cursos do Campus Florianópolis da Escola de Artes, Comunicação e Hospitalidade da Universidade do Vale do Itajaí, Figura 6464. Suas metas são, promover e coordenar atividades com os acadêmicos dos cursos como: esportes, campeonatos, ações culturais, festas, mas, a sua principal proposta é propor um tempo de socialização para que os acadêmicos possam se conhecer melhor.

A Atlético da Univali Campus Florianópolis foi fundada em 2019 e a sua diretoria é escolhida a cada 2 anos, por meio de eleições diretas entre todos os estudantes da graduação.

O contato com a Atlético da Univali Campus Florianópolis pode ser realizado pelas redes sociais Facebook: @atleticafloripa e Instagram: @atleticafloripa.

## **9. FORMAS CONVENCIONAIS DE ACESSO AO CURSO**

A Universidade possui uma diversidade de formas convencionais de ingresso para Estudantes, tais como: Vestibular, 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/>

O vestibular da Univali faz parte do Vestibular Unificado da Associação Catarinense das Fundações Educacionais - ACAFE. Suas inscrições acontecem duas vezes ao ano, nos meses de abril/maio (vestibular de inverno) e de setembro /outubro (vestibular de verão). As provas são realizadas em um dia, compostas por questões de múltipla escolha, mais uma redação. E os procedimentos para as inscrições podem ser acessadas em: [www.univali.br/formas-de-ingresso/vestibular-acafe](http://www.univali.br/formas-de-ingresso/vestibular-acafe).

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](http://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.

No Portal do Aluno, na intranet, o acadêmico poderá acessar informações acadêmicas, financeiras e serviços da Biblioteca, faz solicitações e processos como a matrícula online, tem endereço de correio eletrônico individual e o programa Software Legal, que viabiliza obtenção gratuita de licenças de softwares. Existe acesso à rede sem fio em todas as áreas da Instituição.

O Guia Acadêmico é disponibilizado aos estudantes através da intranet e pelo aplicativo MinhaUnivali. Nele o acadêmico pode compreender como funciona a Univali e informar-se sobre locais, serviços, atividades e aproveitar todas as oportunidades que a Universidade tem a oferecer, tais como 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.

A Secretaria Acadêmica, que está presente em todos os *campi*, é responsável pelos registros, controles, expedição e arquivamento da documentação acadêmica, além do acompanhamento de processos e diversos atendimentos à comunidade acadêmica. Por serem integradas, permite que o estudante seja atendido em qualquer local, independente do campus que esteja vinculado, e esta interação aluno entre a Secretaria Acadêmica, acontece de forma digital e/ou presencial, desde seu ingresso até sua colação de grau.

Até o ano de 2020, o atendimento era realizado por meio presencial, telefônico ou e-mail, além dos canais já existentes, como por exemplo, o aplicativo Minha Univali e Portal do Aluno. Com o advento da pandemia da Covid-19, as formas de contato com os alunos foram readequadas, possibilitando utilizar salas virtuais, no *Blackboard Collaborate*, para a realização de atendimentos, reuniões, eventos de colação de grau, palestras e matrículas em ambiente remoto, além da implantação de um sistema de chat em tempo real, proporcionando um atendimento rápido e prático, bem como a criação de grupos de WhastApp, para atender demandas de alunos e coordenadores, conforme a necessidade específica. Também foram readequados fluxos de processos e formas de expedição de documentos para versão digital, sendo incorporados na rotina atual da Universidade.

Ainda como parte da Política de Atenção ao Discente, a Instituição mantém um Banco de Talentos para estabelecer ligação entre acadêmicos/egressos e empresas. Desde 2007, alunos e egressos podem cadastrar seus currículos via intranet, e as empresas, selecionar os que correspondam ao perfil desejado. O acesso ao Banco de Talentos acontece pelo portal do estudante e é totalmente gratuito aos acadêmicos e egressos.

Em 2018, ocorreu mudança de nome do programa voltado aos egressos, passando a se chamar Comunidade Alumni Univali. A nova denominação busca, na linguagem, transmitir o sentido do programa, de continuidade e pertencimento. A Comunidade Alumni Univali pretende estabelecer diálogo contínuo com os egressos da Universidade, especialmente da graduação, por isso, trabalha na reformulação de seus canais de comunicação: site (<https://www.univali.br/alumni/Paginas/default.aspx>) e comunicação via e-mail e redes sociais. Por meio destes, são oferecidos conteúdos, disparo de agendas e oportunidades, bem como atendimento para caso de dúvidas. Além do diálogo contínuo, a Comunidade Alumni Univali tem como direcionamentos: fortalecer formandos e egressos para entrada no mercado de trabalho, tornar a participação um hábito, formação continuada e convivência. A ideia é sistematizar e reconhecer as ações voltadas para os egressos para que seja possível percebê-las, estruturá-las e mensurá-las. Com foco na carreira, propõe-se cursos, feiras e workshops preparatórios, além de reestruturação de plataforma de oportunidades e conteúdo do Banco de Talentos.

Para estimular a participação, a ideia é viabilizar que os Alumni possam integrar-se nas atividades de voluntariado, empreendedorismo e em mentorias. Além de permitir aos egressos o convívio com o ambiente acadêmico, oportunizará a troca de saberes entre diferentes gerações profissionais. Dentro desta proposta também estão previstos encontros de networking e, ainda, a ampliação do relacionamento com seus egressos para oferta da Formação Continuada (Trilhas Formativas), Cursos de Extensão e formações focadas no desenvolvimento pessoal e profissional.

Quanto ao apoio ao financiamento dos estudos, as oportunidades incluem os seguintes programas ([www.univali.br/bolsas](http://www.univali.br/bolsas)): Universidade para Todos (ProUni); Lei Orgânica dos Municípios; Bolsa Funcionários, Professores e Dependentes; Bolsa Coral Univali, Bolsa Atleta, Bolsas de Pesquisa (Art. 170 da Constituição Estadual, ProBIC, PIBIC e PIPG), Bolsa Estágio, Bolsa Monitoria, Bolsa Intercâmbio, Desconto Escola de Idiomas da Univali, Bolsa Egresso, Bolsa Convênio Empresa, Programa Univali Mais, Mérito Estudantil, Desconto-Família, Bolsa Ouro e Bolsa Aluno Multiplicador; Bolsa Desempenho Enem; Bolsa Egresso; Bolsa Extensão; Bolsa Grupo Familiar; Bolsa Intercâmbio; Bolsa Mérito Estudantil; Bolsa Pesquisa; Programa Sou + Univali; Seletivo Comunitário; Seleção Top 30 e Transferência; Auxílio aos Estudantes Universitários; Bolsa UNIEDU (Programa de Bolsas Universitárias de Santa Catarina, com recursos garantidos pelo Artigo 170 da Constituição do Estado); Bolsa Fundo de Apoio à Manutenção e ao Desenvolvimento da Educação Superior – Art. 171 da Constituição Estadual (FUMDES); Bolsa Programa de Educação Superior para o Desenvolvimento Regional – PROESDE (PROESDE/Licenciatura e PROESDE/Desenvolvimento); Fundo Social; PEC-G. 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>).

Os Cursos realizam, com o apoio da gestão da Escola, o Acolhimento aos discentes ingressantes, com objetivo de receber os calouros, esclarecendo e integrando os estudantes ao ambiente universitário e o lugar que nele ocupam, explicitando seus direitos e deveres, bem como as atividades desenvolvidas no Curso frequentado, na Universidade e as possibilidades de participação em pesquisa e extensão. Além disso, as ações de acolhimento visam motivar os novos universitários à integração ao cenário acadêmico, contribuindo para



sua inserção na Universidade e, em particular, nas questões pertinentes a área de formação, nas diversas formas relacionais desta trajetória. O conjunto de ações, além da acolhida e integração dos calouros entre si, favorece a devida apresentação da nova realidade dentro da graduação e estimula a autonomia do estudante no mundo acadêmico.

Implantado na Universidade em 2018, em parceria com o Centro de Valorização da Vida (CVV), o Programa Acolher, uma ação inovadora de Apoio ao discente, é um Programa que visa a promoção e prevenção da Saúde Mental Universitária. O programa, além de acolhimento de urgências e emergências, promove palestras, debates e capacitação de docentes para o acolhimento de acadêmicos.

Através dos serviços-escola, a Univali pode prestar atendimento psicológico a pessoas com Transtorno do Espectro Autista – TEA e seus familiares, no espaço da Clínica Escola de Psicologia, por meio de atendimentos psicoterapêuticos, poderá atender acadêmicos dos mais variados cursos de graduação da Univali que apresentam algum tipo de sofrimento emocional. Além desses e considerando ainda o § 1º do Decreto Nº 8.368, que assegura o direito às políticas de educação, sem discriminação e com base na igualdade de oportunidades, de acordo com os preceitos da Convenção Internacional sobre os Direitos da Pessoa com Deficiência, o Curso de Psicologia está articulado com a proposta de promover uma educação humanizadora, inclusiva, ética e promotora dos direitos humanos, além de possibilitar o acesso ao ensino superior aos estudantes com deficiência, como os TEA e Altas Habilidades ou Superdotação, de forma a apoiar seu sucesso acadêmico.

Em casos de Urgência e Emergência, a Univali possui o atendimento assistido pelo Bombeiro Privado de Itajaí e também atendimento pelos Brigadistas Voluntários nos seguintes *Campi/Unidade*: Penha, Ilha (Florianópolis), Kobrasol, São José, Biguaçu, Tijucas e no seu Museu Oceanográfico no campus de 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, deve-se acionar a Brigada Voluntária de Emergência para avaliação do cenário. Após avaliação do cenário, caso seja necessário, deve-se acionar o Bombeiro Militar (para Traumas) por meio do número 193 ou o SAMU (para casos clínicos) pelo número 192. Os Brigadistas poderão ser chamados pelos ramais divulgados na rede.

### **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**

O Programa de Avaliação Institucional da Univali iniciou-se 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 cada semestre letivo, os acadêmicos e professores avaliam três grandes dimensões institucionais: Infraestrutura e Serviços (Campus e Centro); Disciplina (s); e Curso. Dessa forma, a Vice-Reitoria de Graduação, por meio da Gerência de Ensino Superior, articula projetos e atividades para a melhoria tanto do processo comunicativo de seu público interno quanto da análise da evolução da qualidade dos serviços que oferece.

A avaliação periódica dos cursos de graduação tem se caracterizado, portanto, como um processo permanente e criterioso, que possibilita o monitoramento e a análise do projeto e da ação institucional da Universidade, conferindo transparência ao seu projeto institucional e às ações que lhe correspondem. Esse processo, como já referido, tem-se firmado na Univali, evidenciado seu potencial como ferramenta de gestão universitária para garantia da qualidade do ensino.

Salienta-se que o processo de avaliação identifica e examina os pontos fortes e as fragilidades do contexto acadêmico e administrativo, as condições estruturais e as políticas gerenciais referentes aos recursos humanos, financeiros e físicos da Instituição. Para isso, vale-se da atuação de uma Comissão Própria de Avaliação (CPA), que subsidia as decisões institucionais, as quais resultam em ações específicas para os cursos, tais como: fóruns de discussão dos projetos pedagógicos; formação continuada de coordenadores; formação continuada de docentes; manutenção e atualização de espaços físicos/ equipamentos e atualização do acervo bibliográfico.

Corroborando a política de avaliação institucional, o Núcleo Docente Estruturante (NDE) do curso realiza reuniões periódicas para reforçar o compromisso da coordenação com a qualidade do ensino e a transparência em todos os processos gerenciais para a tomada de

decisões. Há encontros todos os semestres para discussões em torno das ementas e atividades desenvolvidas em cada disciplina, na busca do aprimoramento das ações docentes, garantindo diferentes abordagens dos conteúdos e variados métodos de ensino e avaliação. Estas ações do NDE revertem na qualidade do processo e na atualização sistemática do Projeto Pedagógico do Curso.

Em 2019 a Avaliação Institucional contou com uma série de evoluções metodológicas, desde a concepção das etapas da pesquisa até a divulgação dos resultados a todos os participantes. Dentre estas evoluções, pode-se ressaltar a adaptação da pesquisa do ambiente computacional tradicional, vinculado à intranet dos discentes e docentes, para uma proposta mais portátil, embarcada junto ao aplicativo móvel MinhaUnivali, e; a criação de uma proposta de identidade visual da Avaliação Institucional, intitulada de FazAí. Ainda em 2019, o FazAí contou com cinco pesquisas distintas, a avaliação das Disciplinas Regulares por parte dos acadêmicos; a pesquisa dos Cursos de Educação a Distância; a Autoavaliação Docente; a pesquisa de Curso e Coordenação, bem como, a pesquisa de Disciplinas Digitais. Em geral, as pesquisas realizadas em 2019 contaram com a participação, em média de 79% dos docentes e 46% dos discentes.

Em 2020, mesmo com a pandemia a Avaliação Institucional lançou novas etapas da pesquisa FazAí, já contemplando a nova estratégia institucional e as novas metodologias adaptadas para atender ao ensino, no período de total afastamento presencial, de forma online, mas com a presença do professor e alunos juntos de forma síncrona. Estas pesquisas buscaram compreender a percepção dos alunos(as), tanto dos cursos de graduação, quanto da educação básica, seus respectivos docentes e gestores acerca das adaptações do ensino presencial para o meio digital propostos para o período da pandemia. No geral, estas pesquisas contaram com a participação de mais de 6.000 respondentes, dentre gestores, professores, pais e alunos(as).

Todas estas adaptações na Avaliação Institucional da Univali partiram dos próprios discentes e docentes da Instituição que, por meio de uma meta avaliação, realizada em 2018, sinalizaram a necessidade de mudanças na Avaliação, tanto no instrumento quanto na forma de aplicação, dando origem ao FazAí.

A aplicação é realizada pelo App Minha Univali para os alunos e professores. Após o encerramento, a descrição dos dados e a análise são feitas pela equipe da Gerência de Ensino Superior em conjunto com a CPA, que socializa os resultados de acordo com o público-alvo. Para os alunos os resultados são comunicados pelo aplicativo. Para os docentes, um boletim é publicado na intranet. Os resultados de todas as dimensões e indicadores são disponibilizados aos gestores (Administração Superior, Diretores de Escola e Coordenadores

de Curso) por meio do *software Business Intelligence*.

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 disto, 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.

Em processo contínuo de implantação, a CPA tem um cronograma que se mantém em constante atualização de acordo com a demanda e prevê a implantação da nova Avaliação Institucional, *FazAí*, em todas as dimensões que já passavam por avaliações no instrumento anterior, como o Colégio de Aplicação e a Pós-Graduação e em dimensões até então não avaliadas como Corpo Técnico Administrativo da instituição e Corpo Técnico Terceirizado, por exemplo, avaliados em 2021.

Ao longo dos anos de 2019 a 2021, diferentes instrumentos de avaliação institucional foram aplicados com discentes e docentes das disciplinas regulares, digitais, projetuais e de atividades de conclusão de curso das Escolas do Conhecimento. As pesquisas relacionadas às disciplinas, aplicadas no segundo semestre de 2021, tiveram uma participação média de 26,5% dos alunos e 56,8% dos professores, número expressivo quando se considera o fato de a participação no processo avaliativo ser voluntária.

## **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, 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 educando 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 último expresso em notas, os quais deverão ser atingidos conjuntamente. Será considerado reprovado o acadêmico que não obtiver frequência de, no mínimo, 75% da carga horária prevista para a disciplina, e não alcançar média final igual ou superior a 6,0. A média final, obtida da média aritmética simples das três médias parciais, não pode ser fracionada aquém ou além de zero vírgula cinco. As frações intermediárias da média final são arredondadas, conforme estabelecido no Regimento Geral da Univali. Para as atividades de conclusão de curso, poder-se-á exigir frequência superior a 75% e média acima de 6,0, desde que previsto em regulamento próprio aprovado por CONSUN-CaEn.

O registro das notas e frequência é efetuado no diário on-line que, ao fim do semestre é impresso, assinado e entregue à coordenação de curso, a quem cabe encaminhá-lo para arquivamento na Secretaria Acadêmica Discente. Os instrumentos de avaliação, seus 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. O número de avaliações em cada média pode variar para cada disciplina.

A divulgação das médias parciais ao longo do semestre permite aos professores se autorregular em relação aos processos de ensino, e aos acadêmicos autorregular-se frente aos processos de aprendizagem, uma das ideias centrais da avaliação formativa.

Os resultados das avaliações são discutidos e analisados de acordo com as normas em vigor. É facultado ao acadêmico requerer revisão da avaliação à coordenação de curso, observando-se as normas específicas aprovadas pelo CONSUN-CaEn.

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. aulas práticas, expositivas, conexões com mundo do trabalho com palestras e workshops. Nos processos individualizados, as estratégias mais utilizadas pelos docentes serão: aulas práticas, expositivas, conexões com mundo do trabalho com palestras, workshops, desenvolvimento de projetos (Project based learning) e criação de produtos que podem ser integrados ao portfólio dos alunos e trabalhos técnicos conforme as especificidades de disciplinas e uso de softwares e equipamentos. Nos momentos de socialização, predominam atividades práticas em ambientes profissionais, game jams, projetos e estudos de casos.

### **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 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 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 Design de Games está de acordo com o estabelecido na Resolução 177/CONSUN-CaEn/2020 e Portaria Nº 254/2021, de 20 DE julho DE 2021.

**Quadro 3:** Composição do NDE do Design de Games, 2021-2022

Nome	Titulação	Regime de Trabalho
Dr. Giorgio Gilwan da Silva	Coordenador	Integral
Dra. Adair de Aguiar Neitzel	Docente	Integral
Me. Marcelo Dornbusch Lopes	Docente	Parcial
Me. Rafael Kojiio Nobre	Docente	Parcial
Me. Eduardo Napoleão	Docente	Parcial
Dr. Rafael Marques de Albuquerque	Docente	Parcial

Fonte: Coordenação do Design de Games, 2021.

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 Design de Games são escolhidos por seus pares. Atualmente é constituído pelos seguintes membros, de acordo com a Determinação nº 004/EACH/2021:

**Quadro 4:** Composição do Colegiado de Curso, 2021-2022

<b>Nome</b>	<b>Atribuição</b>
Dr. Giorgio Gilwan da Silva	Coordenador do Curso
Ma. Alice Demaria Silva Penha	Docente
Dr. Eduardo Napoleão	Docente
Me. Rafael Kojiio Nobre	Docente
Me. Guilherme Sauthier	Docente
Dr. Rafael Maques de Albuquerque	Docente
Acadêmico Philipp Altendorf	Acadêmico
Acadêmica Maria Antônia Gondim Leão	Acadêmica

Fonte: Coordenação do Curso, 2021.

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 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 Design de Games conta com 31 docentes, sendo 41,9% doutores, 41,9% mestres e 16,2% especialistas. Dessa forma, o Design de Games tem seu corpo docente composto por 83,8% 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 (80,6%) 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, 19%) 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 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 31 docentes do Design de Games, (80,6%) possui experiência na Docência Superior por mais de 6 anos. Os demais atuam de 1a 5 anos, etc.

## C – INFRAESTRUTURA

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

O Design de Games está localizado no Campus Florianópolis, segundo andar no Shopping Business Decor na SC 401, Rota da Inovação do Estado de Santa Catarina.

São características do campus Florianópolis:

- **acesso por entradas localizadas nas laterais e frente do campus.** 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 nas laterais;
- **acesso a transporte público localizado ao lado do campus Itajaí.** Bem na frente do Campus Florianópolis.
- **serviços são oferecidos à comunidade acadêmica** por papelaria, loja de presentes, serviços de reprografia e xerox;
- **praça de alimentação** localizada no piso térreo do campus Florianópolis
- **área de lazer e de convivência localizadas em espaços interno e externo.**
- **auditório:** Localizado no segundo piso com espaço para 157 pessoas;
- **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/Paginas/default.aspx>).

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 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.

O Campus Florianópolis disponibiliza alguns espaços de estudo onde podem ser feitos atendimentos individualizados aos acadêmicos, como os Laboratórios Especializados e Ateliês. Aos professores responsáveis pelas atividades de conclusão dos cursos é disponibilizada uma sala reservada para desenvolvimento de suas atividades e atendimento aos alunos, localizada na Biblioteca Comunitária, localizada no Térreo, que funciona das 8h às 22h.

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.

Há, ainda, a sala do Núcleo Docente Estruturante – NDE, que se encontra no 2º piso do *Campus* Florianópolis, na sala 02.

O espaço da coordenação do curso está localizado no segundo piso sala coordenações, permitindo contato com todos os envolvidos direta ou indiretamente na formação do Fotógrafo. 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 Fotografia 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 e a Biblioteca Comunitária do Campus Florianópolis, estão localizadas no piso Térreo, com uma área de 183,63m<sup>2</sup>. Estão equipadas com quatro computadores e uma impressora multifuncional. A sala possui cinco estações de atendimento direto ao aluno com cadeiras individuais. O corpo funcional é composto de quatro 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.

O espaço da coordenação do curso está localizado no segundo andar do campus, sala das coordenações, 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 Design de Games utiliza para solicitação de serviços e agendamento de laboratórios, espaço de reprodução de fotocópias e impressões, auditório, a Secretaria Acadêmica e Biblioteca.

## **2. SALA DE PROFESSORES**

O Curso dispõe de uma sala coletiva de professores no piso localizada no 2º andar, com 24,18 m², destinada para o atendimento de professores.

Conta com: banheiro, mesa de reuniões, cadeiras, duas poltronas, um sofá, uma bancada de trabalho, bebedouro, escaninho, aparador de café, iluminação artificial e natural, com um janelão lateral, protegido por persianas verticais. Além disso, possui uma sacada. O espaço é de fácil acesso e é feita a limpeza diariamente.

## **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 Design de Games tem à disposição 11 salas de aula, situadas no segundo andar e piso térreo com capacidade para 40 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 Estúdios fotográfico A e B, Laboratório de revelação, detalhados em item específico.

O auditório, localizado no 2º andar, com capacidade para 157 pessoas, é de uso do curso também para as atividades de ensino.

#### **4. ACESSO DOS ALUNOS A EQUIPAMENTOS DE INFORMÁTICA**

A Univali dispõe, a alunos e professores, mais de 90 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 Florianópolis são de uso comum aos cursos e 1 deles são de uso específico do 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: das 07h30 às 22h30.

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: Photoshop, Illustrator e Indesign. Os pacotes Adobe estão disponíveis respectivamente nos laboratórios A e B. 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 à disposição de alunos e professores. Alunos possuem a quota de impressão gratuita de 150 páginas por semestre. 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 pessoais de alunos e professores. A banda de internet disponível é de 2 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	
Applied Intelligence	Applied artificial intelligence	MIR Serious Games
Behaviour & Information Technology	Archives of computational methods in engineering	Journal of experimental & theoretical artificial intelligence
Brain: Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience	Artificial intelligence & law	Journal of games criticism
Computational Intelligence and Neuroscience	Arts & activities	Journal of game development
Computer Animation and Virtual Worlds	Automation and remote control	Journal of Game, Game Art, and Gamification (JGGAG)
Computer Graphics World	Board Game Studies Journal	Journal of information science & engineering
Computers & Graphics	Bulletin of the american society for information science & technology	Journal of the Philosophy of Games
Computers and Graphics (Pergamon)		
Computers in Entertainment		
Computers in Human Behavior		

Computers in the Schools	California Fish and Game	Journal of the American Society for Information Science & Technology
Digital Creativity	Computer animation & virtual worlds	MIT Technology Review
Informatics in Education	Computer animation and virtual worlds	MIT Technology Review
International Journal of Advanced Robotic Systems	Computer graphics forum	Plastics Engineering
International Journal of Computer Games Technology	Computer graphics world	Plastics Technology
International Journal of Human-Computer Interaction	Computers in Entertainment	Play One
International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence	Computer weekly	Siam Journal on Scientific Computing
International Journal of Serious Games	Contributions to Game Theory and Management	The Sea Shell Game
Journal of Analytical Psychology	Dynamic Games and Applications	OUTRAS REVISTAS ELETRÔNICAS
Journal Of Applied Polymer Science	Educational technology research and development	Anais do Seminário de Iniciação Científica da Universidade do Vale do Acajá
Journal of the American Society for Information Science and Technology	Electronic design	Projeto de interiores
MATEC Web of Conferences	Electronic gaming monthly (Ziff Davis, Inc.)	Revista Científica FAESA
Mathematical Problems in Engineering	Electronic media	Revista Contrapontos
PLoS One	Eludamos : Journal for Computer Game Culture	Revista de Arquitectura
SCIRES-IT: SCientific RESearch and Information Technology	Games	Revista de Divulgação Interdisciplinar
Sensors	Games Learning Society Conference Proceedings	Revista de la construcción
Simulation & Gaming	Game Theory	Revista de Tecnologia e Ambiente (Criciúma)
Visual Computer	Game developer	Revista Ingeniería de construcción
	Game studies	Revista Roteiro
	Games for Health Journal	Revista Tecnologia e Tendências
	Greater Games Industry Catalog	IDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo
	Human-computer interaction	Arquitetura - Revista de Arquitetura e 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	Anais do Museu Paulista: História e

	computing  international journal of computer vision  international Journal of Computer Games Technology  international Journal of Game Theory  international Journal of Game-Based Learning (IJGBL)	Cultura Material
--	---	------------------

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 90m<sup>2</sup>, 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 estudantes do Design de Games têm à disposição a rede de laboratórios de informática da Univali, bem como a infraestrutura de acesso à internet, para servirem à formação no curso, apoiando o estudante em seus acessos, estudos e na realização de tarefas.

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 a condições para estudo e elaboração de seus trabalhos acadêmicos de sua adequação, qualidade e pertinência.

### - Laboratórios Didáticos de Formação Específica

Os laboratórios didáticos especializados do Design de Games são 8 (oito): 1 (um) estúdio fotográfico/vídeo, 1 (um) Audiolab – laboratório de som, 2 (dois) laboratórios de informática: Lab. Informática “A”; Lab. Informática “B”; 1 (uma) Laboratório de Entretenimento Digital, com óculos de realidade virtual, impressora 3D, consoles de videogame, e, ainda, 3 (três) estúdios de TV, denominados Estúdio 1, 2 e 3, localizados no Campus de Biguaçu – Jardim Carandaí, da Univali.

## **8. COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA**

A apreciação ética de projetos de pesquisa é realizada por dois comitês independentes, o Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos (CEP/UNIVALI) e a Comissão de Ética no Uso de Animais (CEUA/UNIVALI).

O Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos (CEP/UNIVALI) está subordinado ao Conselho Nacional de Saúde (CNS), vinculado à Comissão Nacional de Ética em Pesquisa – CONEP/CNS/MS e, portanto, respeita as características de um órgão colegiado interdisciplinar e independente, de relevância pública, caráter consultivo, deliberativo e educativo, criado para defender os interesses dos participantes da pesquisa em sua integridade e dignidade e para contribuir no desenvolvimento da pesquisa de acordo com padrões éticos. A apreciação dos protocolos de pesquisa segue as prerrogativas éticas previstas na Resolução nº. 466, de 12 de dezembro de 2012.

O CEP/Univali foi instituído em 16 de abril de 1997, a fim de atender a necessidades de pesquisadores da Universidade do Vale do Itajaí e também a demandas externas, por solicitação da CONEP/CNS/MS. Teve seu registro renovado junto à CONEP/CNS/MS, documentado por meio da Carta Circular nº. 0233/2020 CONEP/SECNSCNS/MS de 12 de abril de 2020.

A composição do CEP/Univali vigente, conforme portaria de designação nº. 351/2021, de 17 de outubro, se dá por 47 membros, sendo 23 titulares e 23 suplentes, mais um membro Coordenador. Reuniões são realizadas mensalmente, sendo o calendário divulgado por e-mail institucional, além de permanecer disponível na página da instituição ([www.univali.br/etica](http://www.univali.br/etica)). Desde a sua criação, o CEP/Univali conta com regulamento interno próprio.

Atualmente, a tramitação ocorre por meio do sistema Plataforma Brasil, criado em 2012, o qual consiste em um portal para inserção das pesquisas envolvendo seres humanos realizadas em todas as instituições que atuam nessa área em Território Nacional. Pela Plataforma, o CEP/Univali recebe o protocolo da pesquisa e o pesquisador responsável poderá acompanhar todas as etapas da análise através de seu login.

