

**PROJETO PEDAGÓGICO DO
CURSO DE
DESIGN DE GAMES**

**Centro Universitário Ritter dos
Reis**

Porto Alegre, 2022

1. IDENTIFICAÇÃO DO CURSO

Instituição: Centro Universitário Ritter dos Reis - UNIRITTER
Mantenedora: Sociedade de Educação Ritter dos Reis Ltda.
Curso: Design de Games
Modalidade do curso: Bacharelado
Modalidade de ensino: Presencial
Número de vagas: 100 vagas anuais
Duração do curso: 6 semestres
Prazo máximo para integralização do currículo: 9 semestres
Carga horária: 2.400 horas
Endereço de oferta: Av. Manoel Elias, 2001, Passo das Pedras, Porto Alegre/RS

2. APRESENTAÇÃO DA INSTITUIÇÃO

2.1. DA MANTENEDORA

O Centro Universitário Ritter dos Reis é uma instituição de ensino superior mantida pela Sociedade de Educação Ritter dos Reis Ltda., pessoa jurídica de direito privado, inscrita com o CNPJ nº 87.248.522/0001-95, com sede e foro na cidade de Porto Alegre / RS, situada à Rua Orfanotrófió, Nº 555, Alto Teresópolis. A Sociedade de Educação Ritter dos Reis Ltda. integra a Ânima Educação, cuja presença física alcança 12 estados do Brasil, nas regiões Sudeste, Sul, Nordeste e Centro-Oeste, totalizando mais de 120 unidades. A Ânima Educação é a quarta maior organização de educação superior privada do país, listada no Novo Mercado, com a força e a representatividade de 27 instituições, além do Instituto Ânima.

A Ânima Educação apresenta um ecossistema formado por cerca de 18 mil educadores, sendo aproximadamente 8.500 docentes e 9.200 colaboradores administrativos. Além disso, no centro de suas ações, estão mais de 330 mil estudantes, matriculados em mais de cem cursos superiores de graduação e em dezenas de programas de especialização, mestrado e doutorado.

Os alicerces da Ânima Educação são fundamentados pelo propósito de “transformar o país pela educação” e pelos valores de comprometimento, cooperação, reconhecimento, respeito, transparência e inovação. Para a Ânima, não basta capacitar as pessoas para o mercado de trabalho, é preciso abrir espaço para que elas se transformem e possam transformar o mundo ao redor. Por meio do Ecossistema Ânima de Aprendizagem, é trabalhada fortemente a conexão entre alunos, professores, mercado de trabalho e comunidade do entorno. Um ecossistema de verdade, que faz da sala de aula um lugar de aprendizado pessoal e profissional. Assim, a proposta é a formação integral do aluno e, por isso, trabalha-se para prepará-lo não apenas como profissional, mas também como indivíduo e cidadão.

Os indicadores confirmam o posicionamento de qualidade da Ânima Educação, reforçando a eficiência do modelo acadêmico e o compromisso constante de buscar a melhoria da qualidade dos serviços. A Ânima possui um ótimo desempenho no ensino superior brasileiro, com uma média de 83% das instituições com Índice Geral

de Cursos (IGC) na zona de excelência, segundo o MEC/Inep; com seu Ecosistema Ânima de Aprendizagem (E2A), é o primeiro grupo do país a criar um modelo de ensino focado em competências; HSM, SingularityU Brazil, EBRADI, Le Cordon Bleu, Inspirali e Medroom são instituições referências em seus segmentos e integram o Ecosistema Ânima; foi eleita pela CNN a empresa mais notável na categoria educação no ano de 2020; e está entre as melhores empresas para se trabalhar no Brasil, segundo a pesquisa Great Place to Work (GPTW/Revista Época). Em maio de 2021, a Exame divulgou as 17 empresas de maior destaque pelas posturas socioambientais no prêmio Melhores do ESG – Environmental, Social and Governance (Ambiental, Social e Governança, em tradução), e a Ânima foi eleita como a melhor organização no segmento educação.

Assim, ao longo de sua história, com base em seus valores e princípios, a Ânima Educação tem construído uma atuação contemplada por inúmeros atributos de qualidade que certificam a sua missão de transformar o país pela educação.

2.2. DA MANTIDA

O Centro Universitário Ritter dos Reis – UniRitter agrega, em sua memória identitária, o compromisso com a educação de qualidade e a inovação como traços que marcaram sua origem. Seu fundador, o Prof. Dr. Romeu Ritter dos Reis, alicerçado em sua formação pessoal, no exercício da advocacia e do magistério, começou a trajetória da Instituição, hoje UniRitter, em 18 de outubro de 1971, com a fundação da Faculdade de Direito no município de Canoas/RS.

Os propósitos educacionais e a visão precursora das necessidades futuras já eram visíveis na proposta de autorização da primeira faculdade instalada no Campus de Canoas. Seu credenciamento como Faculdade de Direito do Instituto Ritter dos Reis se deu por meio do Decreto nº 69.371, de 18/10/1971, publicado no DOU em 19/10/1971, Seção 1, p. 8.393. As outras Faculdades desenvolveram-se nesse mesmo padrão. Em 1976, foi criada a Faculdade de Arquitetura e Urbanismo. Em nove de novembro desse mesmo ano, através da adaptação de seu Regimento Unificado, aprovado pelo SESu/MEC, as Faculdades de Direito e de Arquitetura e Urbanismo passaram à tipologia de Faculdades Integradas. A Faculdade de Direito, em Canoas,

ganhou prédio próprio em 1981. Cinco anos depois foi inaugurado o campus no bairro Alto Teresópolis, zona sul de Porto Alegre. No campus Zona Sul, em 1992, foi fundada a Faculdade de Educação, Ciências e Letras.

Em 1999 foi criada a Faculdade de Administração e dois anos depois nasceu a Faculdade de Informática. No segundo semestre de 2002, foi a vez da criação da Faculdade de Design.

A ação educativa das Faculdades Integradas do Instituto Ritter dos Reis, tipologia adotada à época, sempre esteve alicerçada numa missão claramente definida e voltada para uma concepção de Educação Superior avançada para seu tempo. Essa ação desenvolveu-se na compreensão de que em sua origem organizacional encontram-se as concepções de conhecimento, de perfil de cidadão-profissional a se formar para o contexto histórico, social, econômico, político e cultural de sua época.

O credenciamento do Centro Universitário Ritter dos Reis, obtido com nota máxima 5 do Ministério da Educação, foi aprovado através do Parecer CES/CNE nº 379/2002, de 21 de novembro de 2002.

Em 2006, a UniRitter iniciou a oferta da Faculdade de Design, com os Cursos de Design de Moda, Design Gráfico e Design de Produto. No segundo semestre deste ano foi publicada a Portaria Nº 1.232, de 04/07/2006, publicada no DOU nº 127, de 05/07/2006, Seção 1, p. 30, que tornou público seu credenciamento.

No primeiro semestre de 2007 houve a implantação de nova habilitação na Faculdade de Design: Design de Moda, que também recebeu a aceitação da comunidade em que se insere o campus de Porto Alegre.

Em novembro de 2010, foi anunciada a celebração de uma aliança estratégica com a Laureate International Universities, maior rede de instituições de ensino superior privada no mundo. Já no ano comemorativo a seus 40 anos de atuação, a UniRitter passou a ofertar a sua comunidade importantes diferenciais como, por exemplo, a possibilidade de seus estudantes e professores realizarem atividades de intercâmbio. A internacionalização passa, então, a ser parte do cotidiano da UniRitter, essencial para o mercado de trabalho globalizado. Nesse mesmo ano, iniciou-se a oferta das Faculdades de Engenharia e de Relações Internacionais. Destaca-se a abertura do

Curso de Engenharia Civil como sendo o primeiro pertencente à Faculdade de Engenharia.

Em 2011, o Conselho Superior (CONSUPE) aprovou a criação das Faculdades de Ciências da Saúde e de Comunicação Social, com início em 2012. Nesse momento, a UniRitter ofertou os Cursos de Biomedicina e de Fisioterapia, tendo ampliado a abertura dos demais cursos da área no ano de 2013.

O ano de 2014 foi marcado pela realização do Processo de Credenciamento Institucional para a oferta de educação a distância, para a oferta de cursos de Pós-graduação a aprovação se deu por meio da Portaria N° 729, de 25/08/2014, publicada no DOU n° 163, de 26/08/2014, Seção 1, p. 9. E no que tange a cursos de Graduação, a Instituição recebeu conceito máximo 5 (cinco) dos avaliadores do MEC e seu Credenciamento se deu pela publicação da Portaria N° 437, de 29/04/2015, publicada no DOU n° 81, de 30/04/2015, Seção 1, p. 60.

Em 2015, a UniRitter iniciou a oferta de cursos no Campus FAPA, situado na Avenida Manoel Elias, zona leste do município de Porto Alegre, além da extensão da oferta e da criação de inúmeros cursos de graduação neste local. Nesse mesmo ano, ampliou-se a oferta de cursos de graduação no campus Canoas. Ainda em 2015, a UniRitter obteve a importante conquista do Conceito 5 (cinco) no processo de Recredenciamento Institucional oficializado através da Portaria N° 349, de 05/05/2016, publicada no DOU n° 86, de 06/05/2016, Seção 1, p. 24

No ano de 2019 foi encaminhado ao MEC o processo 201901768 que tratada da unificação de mantidas, no qual o Centro Universitário Ritter dos Reis (448) incorpora a Faculdade Porto-Alegrense – FAPA (5317), assumindo responsabilidade integral pelos cursos em funcionamento e regularmente autorizados na instituição incorporada. A Unificação foi aprovada e oficializada por meio da Portaria N° 236, de 20/07/2020, publicada no DOU n° 141, de 24/07/2020, Seção 1, p. 26.

Por meio de ofício encaminhado ao MEC no início de 2020 a UniRitter solicitou a mudança do endereço Sede da Instituição do campus Zona Sul, cito à Rua Orfanotrófio, N° 555, Alto Teresópolis, para o Campus FAPA, cito à Av. Manoel Elias, 2001, no bairro Passo das Pedras em Porto Alegre. A alteração foi aprovada por meio do Processo SEI 23000.003452/2020-09 enviado à unidade em 13/02/2020.

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

O Centro Universitário Ritter dos Reis – UniRitter mantinha até 2021 cinco campi, sendo quatro em Porto Alegre/RS e um em Canoas/RS. A partir de 2022 a instituição passou por um processo de transformação inovadora dos campi Zona Sul, Canoas e Fapa e com isso, por uma decisão estratégica, as atividades dos campi Cavalhada e Iguatemi foram encerradas e, os cursos foram remanejados para os campi Fapa e Zona Sul. Assim, a instituição conta hoje com atividades no Campus Zona Sul, no bairro Alto Teresópolis, e no Campus Fapa, situado na zona leste da capital gaúcha e o terceiro campus está localizado no município de Canoas/RS.

O UniRitter investiu sempre na formação das bibliotecas, no avanço tecnológico dos laboratórios de informática e nos demais laboratórios específicos de cursos. Dessa forma, constata-se que o seu crescimento quantitativo em relação ao número de cursos ofertados foi acompanhado, qualitativamente, pela construção de espaços e ambientes destinados ao ensino, à pesquisa, à extensão e à pós-graduação.

Ao longo de sua história, a Instituição pautou a abertura de seus cursos por estudos acerca do mercado de trabalho e das necessidades educacionais de Porto Alegre, Canoas e Região Metropolitana de Porto Alegre, formada por 32 municípios, de forma a assegurar a adequada inserção regional do UniRitter, cumprindo, assim, com seu compromisso para com as comunidades onde atua.

3. PERFIL DO CURSO

3.1. JUSTIFICATIVA DE OFERTA DO CURSO

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Nesse passo, a construção curricular do curso de Design de Games privilegia o ensino crítico, a contextualização do mercado de trabalho sempre em renovação, zelando pela ética, desenvolvimento técnico, humano, social, econômico e pela sustentabilidade.

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

- interdisciplinaridade, impulsionada pela integração existente entre o curso de graduação em Design de Games e os demais cursos da Instituição, que possibilita a complementação da formação acadêmica pretendida, no cenário empresarial e internacional;
- fomento à pesquisa, produção científica e sua divulgação;
- responsabilidade conjunta dos docentes e discentes para alcançar os objetivos traçados, buscando a aquisição de habilidades e competências;
- formação técnica abrangente, com especial atenção para desenvolvimento em ambiente web e dispositivos móveis;
- utilização de currículo adaptável e flexível, de acordo com as últimas tendências tecnológicas e requisitos do mercado.

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

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

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

4. FORMAS DE ACESSO

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

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

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

4.1. OBTENÇÃO DE NOVO TÍTULO

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

4.2. MATRÍCULA POR TRANSFERÊNCIA

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

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

5. OBJETIVOS DO CURSO

5.1. OBJETIVO GERAL

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

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

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

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

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

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

5.2. OBJETIVO ESPECÍFICO

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

Competências dos Eixos Formativas de Área, Profissional e Específico:

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

- VII. Realização de testes e medições, utilização de protocolos e arquitetura de redes e identificação de meios físicos e padrões de comunicação

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

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

6. PERFIL DO EGRESSO

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

Uma competência caracteriza-se por selecionar, organizar e mobilizar, na ação, diferentes recursos (como conhecimentos, saberes, processos cognitivos, afetos, habilidades, posturas) para o enfrentamento de uma situação-problema específica. Uma competência se desenvolverá na possibilidade de ampliação, integração e complementação desses recursos, considerando sua transversalidade em diferentes situações (BRASIL Inep, 2011, p. 22).

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

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

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

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

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

7. ESTRUTURA CURRICULAR

7.1. MATRIZ CURRICULAR

Curso:	Bacharelado em Design de Games		
Carga Horária Total:	2400 horas		
Tempo de Integralização (em semestres)	Semestres	Mínimo: 6	Máximo: 9

Tipo	Denominação	Total CH	
Unidade Curricular	Metodologia de projeto	160	h
Unidade Curricular	Expressão visual	160	h
Vida & Carreira	Vida & Carreira	60	h

Tipo	Denominação	Total CH	
Unidade Curricular	Sistemas de representação e interfaces	160	h
Unidade Curricular	Estudos críticos: história, arte e cultura	160	h

Tipo	Denominação	Total CH	
Unidade Curricular	Projeto e desenvolvimento de jogos	160	h
Unidade Curricular	Modelagem 3D, Texturização e Arte Técnica	160	h

Tipo	Denominação	Total CH	
Unidade Curricular	Criação em audiovisual	160	h
Unidade Curricular	Game e level design	160	h

Tipo	Denominação	Total CH	
Unidade Curricular	Animação	160	h
Unidade Curricular	Mercado audiovisual	160	h

Tipo	Denominação	Total CH	
Unidade Curricular	Core curriculum	160	h
Unidade Curricular	Projeto de graduação	160	h

RESUMO DOS COMPONENTES CURRICULARES		Total CH	
UNIDADES CURRICULARES		1.920	h
VIDA & CARREIRA		60	h
EXTENSÃO		240	h
ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE GRADUAÇÃO		80	h
ESTÁGIO CURRICULAR		100	h
CH TOTAL		2.400	h

7.2. ESTÁGIO SUPERVISIONADO

O estágio, independentemente da modalidade, deverá ser parte integrante da formação acadêmico-profissional dos estudantes, articulando-se a ela como elemento do processo de ensino-aprendizagem, das experiências que aproximam teoria e prática e, ainda, como forma de interação entre as políticas de ensino, pesquisa e extensão da IES e as organizações que recebem os alunos como estagiários. Serão previstas duas modalidades de estágio para os alunos do curso de Design de Games: estágio curricular supervisionado e estágio extracurricular não obrigatório. De maneira mais geral, diferenciar-se-ão entre si pela característica de, no primeiro, haver uma carga horária estabelecida na matriz curricular do curso, com atividades previstas no PPC, enquanto, no segundo, não constar carga horária fixa e obrigatória estabelecida.

De maneira mais específica, pelo fato de o estágio curricular supervisionado encerrar o processo de graduação de determinados cursos que possuam tal requisito em suas Diretrizes Curriculares Nacionais, haverá a oferta do componente curricular estágio supervisionado, no formato presencial e com carga horária específica. Assim, o professor supervisor de estágio poderá acompanhar o cumprimento mínimo das horas de atividades relacionadas ao currículo, bem como avaliar todo o seu desenvolvimento, realizando a supervisão da produção de registros reflexivos e de outras avaliações periódicas das etapas, que culminam na apresentação de um relatório de estágio final.

O conjunto de tarefas diversificadas e específicas, além de proporcionar aos alunos a experiência necessária para o preparo profissional, possibilitará a eles uma visão concreta sobre o mercado de trabalho e das condições que o mesmo oferece. Para além disso, o estágio promoverá o enriquecimento das experiências de convívio, de troca e de aperfeiçoamento de saberes e, sobretudo, de contato com situações reais de resolução de problemas e de conflitos, nos quais entrarão em jogo as aprendizagens relacionadas às questões éticas do exercício profissional.

Na IES, por meio dessa metodologia de organização das aprendizagens, baseada no princípio da avaliação processual e formativa, o estágio curricular supervisionado será pensado de modo a cumprir o seu papel formativo de integrar saberes e informações coletadas ao longo do curso, organizando-as de forma criteriosa, propiciando aos

estudantes aprofundar seus conhecimentos em uma área específica selecionada por eles, a partir de suas inclinações e habilidades.

Tratar-se-á de componente acadêmico determinante da formação profissional, uma vez que representará a principal oportunidade para o discente ampliar, na prática, o que foi estudado. Permitirá a integração das unidades curriculares que irão compor o currículo acadêmico, dando-lhes unidade estrutural e testando-lhes o nível de consistência e grau de entrosamento. Propiciará o desenvolvimento da postura profissional e irá preparar os futuros egressos para novos desafios, facilitando a compreensão da profissão e aprimorando habilidades atitudinais relativas aos valores morais e éticos.

Quanto ao estágio extracurricular não obrigatório, este também se configurará como ato educativo escolar, integrante da formação acadêmico-profissional dos estudantes, que visará à preparação para o trabalho produtivo. Por sua característica de não-obrigatoriedade, poderá ser desenvolvido como atividade opcional acrescida à carga horária complementar da matriz curricular do curso (quando for o caso), em empresas privadas, em empresas de profissionais liberais de nível superior devidamente registrados em seus respectivos conselhos de fiscalização profissional e nas autarquias e órgãos públicos, devidamente conveniados pela IES.

Todas as diretrizes e demais dispositivos que normalizam o Estágio Curricular Supervisionado e o Estágio Extracurricular estarão baseados nas Diretrizes Curriculares Nacionais para a formação e na Lei nº 11.788/2008.

O estágio deverá constituir-se em um espaço privilegiado para a integração das atividades de ensino, pesquisa e extensão. Além disso, as experiências vivenciadas pelo estagiário poderão se constituir em objeto de estudo, análise e reflexão. O estágio é um ato educativo supervisionado que visa à preparação dos estudantes para o trabalho profissional, constituindo parte fundamental do processo educacional. Permite o desenvolvimento de habilidades e competências necessárias para o exercício profissional e para a construção da cidadania.

No curso de Design de Games, os estágios supervisionados serão um conjunto de atividades obrigatórias de formação realizadas pelos estudantes, em situações reais, com o objetivo de aprendizagem profissional e sociocultural. Os campos de estágio

serão oferecidos aos alunos pela instituição por meio de convênios e parcerias estabelecidos a partir de demandas locais de escolas, ONGs, empresas, instituições etc.

A matriz curricular do curso de Design de Games contemplará o estágio supervisionado como atividade obrigatória com 100 horas a serem cumpridas conforme as peculiaridades do curso a que se vincula, em função das exigências decorrentes da própria natureza da habilitação ou qualificação profissional, sendo requisito para a aprovação e obtenção do diploma pelo aluno.

O estágio não acarreta vínculo empregatício de qualquer natureza e deve ser realizado após o cumprimento dos requisitos estabelecidos nas organizações curriculares de cada curso, nos regulamentos internos da IES e nas diretrizes curriculares estabelecidas pelos órgãos oficiais de educação.

A carga horária, a duração e a jornada de atividade em estágio a serem cumpridas pelo aluno deverão, obrigatoriamente, compatibilizar-se com seu horário escolar, não prejudicando suas atividades escolares e respeitando a legislação em vigor. O deferimento da matrícula será formalizado por meio da assinatura do Termo de Compromisso de Estágio e do Termo de Convênio pelos representantes legais da Instituição de Ensino.

Os estágios serão supervisionados por um orientador da área a ser desenvolvida no estágio, como responsável pelo acompanhamento e avaliação das atividades do estagiário. O acompanhamento ocorrerá mediante a aprovação do plano de estágio, orientação do estágio e da avaliação do relatório final de estágio.

O estágio na IES terá os seguintes objetivos:

- I. promover a integração entre a Instituição, a unidade concedente e a comunidade;
- II. aumentar o grau de aplicação em trabalho dos conhecimentos aprendidos nas unidades curriculares do currículo do curso;
- III. proporcionar ao aluno oportunidades de desenvolver suas habilidades;
- IV. consolidar o processo ensino-aprendizagem e incentivar a busca do aprimoramento pessoal e profissional; e

- V. contribuir para o desenvolvimento técnico-científico da instituição de ensino e da comunidade.

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

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

7.3. TRABALHO DE CONCLUSÃO DO CURSO

O Curso de Design de Games solicita um Projeto de Graduação no último semestre do curso, com 160h de carga horária. A Instituição atribui importância capital ao Projeto de Graduação por constituir uma oportunidade de consolidação das diversas competências profissionais desenvolvidas ao longo do curso e previstas no Perfil Profissional do Egresso, caracterizando-o como uma etapa de culminância da aprendizagem. Daí a necessária consistência no seu roteiro, tornando a experiência de aprendizagem do aluno valorizada e única.

O Projeto de Graduação está institucionalizado no âmbito do curso e formalizado mediante regulamento próprio materializado em regulamento que detalha todas as suas etapas, incluindo as formas de apresentação pelos estudantes.

7.4. ATIVIDADES COMPLEMENTARES DA GRADUAÇÃO (ACGS)

As atividades complementares são práticas acadêmicas obrigatórias de múltiplos formatos, com o objetivo de complementar a formação do aluno, ampliar o seu conhecimento teórico-prático com atividades extraclasse, fomentar a prática de

trabalho entre grupos e a interdisciplinaridade, estimular as atividades de caráter solidário e incentivar a tomada de iniciativa e o espírito empreendedor dos alunos. Essas atividades poderão ser realizadas dentro ou fora da IES, desde que reconhecidas e aprovadas pela IES como úteis à formação do aluno. Essas práticas se distinguem das unidades curriculares que compõem o currículo pleno de cada curso.

O modelo pedagógico do Centro Universitário Ritter dos Reis prevê a categorização das atividades complementares, levando-se em consideração agrupamentos de ações similares que promovam a experiência a ser reconhecida, a título norteador, quais sejam: experiências de ensino e aprendizagem; experiências de pesquisa e produção científica; experiências culturais e desportivas; experiências administrativas e de representação estudantil; experiências de inovação tecnológica; experiências internacionais e experiências no mundo do trabalho.

Estão previstas, nas diretrizes da instituição, as atividades possíveis dentro de cada categoria das experiências mencionadas acima, os requisitos para a validação das horas equivalentes e a carga horária máxima a ser considerada no cômputo geral. Para o curso de Design de Games, o aluno deverá contabilizar 80 horas de atividades complementares.

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

7.5. EMENTÁRIO E BIBLIOGRAFIAS

BIBLIOGRAFIA - CORE CURRICULUM
ÉTICA E LÓGICA
Tipos e possibilidades do conhecimento; Produção de respostas a partir das dúvidas - do mito ao logos; Conhecimento e Ética; Noções de lógica matemática; Uso do raciocínio matemático na organização social; Quantificadores e conectivos; Implicações, negações e equivalências; Tabelas tautológicas; Modelos éticos e lógicos em uma perspectiva histórica; Contribuição da lógica para o debate ético e

para a análise de problemas; Solução de problemas contemporâneos em situações complexas e em momentos de crise.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

GALLO, Silvio. **Ética e cidadania: caminhos da filosofia**. Campinas: Papyrus, 2015. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/2026/pdf/0>. Acesso em: 18 fev. 2022.

MARCELLINO, Nelson C. (org). **Introdução às ciências sociais**. Campinas, Papyrus, 2013. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Loader/4250/pdf>. Acesso em: 18 fev. 2022.

LA TEILLE, Yves de. **Formação ética: do tédio ao respeito de si**. Porto Alegre: Artmed, 2009. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536318707/cfi/0!4/2@100:0.00>. Acesso em: 18 fev. 2022.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

GHIRALDELLI JUNIOR, Paulo. **Introdução à filosofia**. São Paulo: São Paulo: Manole, 2003. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788520448168>. Acesso em: 18 fev. 2022.

DAL SASSO, Loreno José. **Matemática: lições incompreendidas?**. Caxias do Sul: EDUCS, 2009. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/2931/pdf/0>. Acesso em: 18 fev. 2022.

SKOVSMOSE, Ole. **Educação matemática: a questão da democracia**. Campinas: Papyrus, 2015. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/31480/pdf/0>. Acesso em: 18 fev. 2022.

ALVES, Eva Maria Siqueira Alves. **A ludicidade e o ensino da matemática: uma prática possível**. Campinas, SP: Papyrus, 2020. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Loader/181585/pdf>. Acesso em: 18 fev. 2022.

RACHELS, James. **Os elementos da filosofia moral**. 7. ed. Porto Alegre: AMGH, 2013. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788580552331/>. Acesso em: 18 fev. 2022.

CULTURA E ARTES

Conceitos de cultura e arte; Inter-relações entre sociedade, cultura e arte; Identidades culturais; Cultura e relações interpessoais; Cultura e arte sob a perspectiva da ideologia; Cultura, arte, política e direitos humanos; Cidadania cultural; Paradigma da diversidade cultural; Inclusão pela cultura e para a cultura; Cultura e arte no tempo histórico; Cultura e território; Dimensões sustentáveis da cultura; Culturas brasileiras; Cultura e arte sob a perspectiva das relações étnico-raciais; Expressões e manifestações culturais e artísticas; Indústria cultural; Ética e estética; Relações entre gosto e saber; Feio versus bonito; beleza; Radicalidade e transgressão; As linguagens da arte na realização cotidiana; O ser artístico e o ser artista; Criação, produção, circulação e fruição das artes; Arte e sustentabilidade; Inclusão pela arte; Cultura, arte e pensamento complexo; Cultura e arte na construção do ethos profissional; Vivências culturais; Vivências artísticas.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BENJAMIN, Walter. **Estética e sociologia da arte**. Belo Horizonte: Autêntica, 2015. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788582178614>. Acesso em: 18 fev. 2022.

GOMBRICH, E. H. **A história da arte**. 16. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2019. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788521636670/recent>. Acesso em: 18 fev. 2022.

METCALF, Peter. **Cultura e sociedade**. São Paulo: Saraiva, 2014. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788502629790>. Acesso em: 18 fev. 2022.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BARROSO, Priscila Farfan. **Antropologia e cultura**. Porto Alegre: Grupo A, 2018. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595021853/>. Acesso em: 18 fev. 2022.

BUENO, Maria Lúcia. **Sociologias das artes visuais no Brasil**. São Paulo: Senac, 2017. E-book. Disponível em: <https://www.bibliotecadigitalsenac.com.br/?from=busca%3FcontentInfo%3D1067%26term%3Darte&page=1§ion=0#/legacy/1067>. Acesso em: 18 fev. 2022.

DOTTORI, Maurício; DALDEGAN, Valentina. **Elementos de história das artes**. São Paulo: Pearson, 2016. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Loader/37464/epub>. Acesso em: 18 fev. 2022.

SILVEIRA, Cristiane. **Arte e pensamento: uma introdução às teorias da arte no Ocidente**. Curitiba: Intersaberes, 2017. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/187016/pdf/0>. Acesso em: 18 fev. 2022.

SULZBACH, Ândrea. **Artes integradas**. Curitiba: InterSaber, 2017. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/54324/pdf/0>. Acesso em: 18 fev. 2022.

MEIO AMBIENTE, SUSTENTABILIDADE E ANÁLISE SOCIAL

Construção de uma visão macro de questões sociais, políticas, econômicas, culturais, e sua relação com o desenvolvimento humano e o equilíbrio ambiental. Tecnologia, inovação, educação ambiental, ética socioambiental, novas formas de consolidação dos direitos humanos, diversidade étnico racial, questões de gênero, processos de exclusão e inclusão social, pactos para o desenvolvimento sustentável. Criação de uma nova perspectiva destas relações e para a adoção de novas posturas individuais e coletivas voltadas à construção de uma sociedade mais justa e sustentável.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

HADDAD, P. R. **Meio ambiente, planejamento e desenvolvimento sustentável**. 1.ed. São Paulo: Saraiva, 2015. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788502636798/pageid/0>. Acesso em: 18 fev. 2022.

MANSOLDO, A. **Educação ambiental na perspectiva da ecologia integrar: como educar neste mundo em desequilíbrio?** 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica,

2012. *E-book*. Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788565381505/>. Acesso em: 18 fev. 2022.

CARNEIRO, S. **Racismo, sexismo e desigualdade no Brasil**. São Paulo: Selo Negro, 2011. *E-book*. Disponível:

<https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/36950/pdf/0>. Acesso em: 18 fev. 2022.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

CAMARGO, A. L, B. **Desenvolvimento sustentável: dimensões e desafios**. 1.ed. Campinas: Papyrus, 2020. *E-book*. Disponível em:

<https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/181583/pdf/0>. Acesso em: 18 fev. 2022.

JUBILUT, L.I.; REIS, F.C.F.; GARCEZ, G.S. **Direitos humanos e meio ambiente: minorias ambientais**. Barueri: Manole, 2017. *E-book*. Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788520455753/pageid/0>. Acesso em: 18 fev. 2022.

PHILIPPI JR., Alindo; PELICIONI, Maria Cecília Focesi (Org.). **Educação ambiental e sustentabilidade**. 2. ed. Barueri: Manole, 2014. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788520445020/pageid/0>.

Acesso em: 18 fev. 2022.

SILVA, C. L. **Políticas públicas e indicadores para o desenvolvimento sustentável**. São Paulo: Saraiva, 2010. *E-book*. Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788502124950/pageid/0>. Acesso em: 18 fev. 2022.

PRETTO, W. **Exclusão social e questões de gênero**. 1. ed. Caxias do Sul: EDUCS, 2015. *E-book*. Disponível em:

<https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/47625/pdf/0>. Acesso em: 18 fev. 2022.

INGLÊS INSTRUMENTAL E PENSAMENTO DIGITAL

Vivemos diversas revoluções simultâneas: Cognitiva, Científica, Industrial e Tecnológica. Nesse cenário, a língua inglesa se mostra como uma importante ferramenta de apoio e meio de acesso a esses múltiplos saberes que envolvem o pensamento digital. O Core Curriculum de Inglês Instrumental e Pensamento Digital abordará estratégias e técnicas de leitura e interpretação de textos em inglês para analisar e discutir sistemas digitais de informação e comunicação. Serão abordados temas como: Inteligência Artificial, Pensamento digital e Análise de Dados; Sociedade digital; A revolução tecnológica; Indústria 4.0; Internet das Coisas, com vistas ao desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita na língua inglesa.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BONAMIN, Marcia Costa (Org.). **Oficina de textos em Inglês**. São Paulo: Pearson, 2017. *E-book*. Disponível em:

<https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/184088>. Acesso em: 18 fev. 2022.

DE, A.C.N.; EVELYN, E.; BRUNO, E.S.G. **Vivendo esse mundo digital: impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais**. Porto Alegre: Grupo A, 2013. *E-book*. Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582710005>. Acesso em: 18 fev. 2022.

THOMPSON, Marco Aurélio da S. **Inglês instrumental**: estratégias de leitura para informática e internet. São Paulo: Saraiva, 2016. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536517834/>. Acesso em: 18 fev. 2022.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

CAMPOS, Giovana Teixeira. **Manual compacto de gramática da língua inglesa**. São Paulo: Rideel, 2010. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/182197/pdf/0>. Acesso em: 18 fev. 2022.

LOPES, Maria Cecília. **Dicionário da língua inglesa**: inglês-português/português-inglês. São Paulo: Rideel, 2015. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/182066/pdf/0>. Acesso em: 18 fev. 2022.

DIENER, Patrick. **Inglês instrumental**. Curitiba: Contentus, 2020. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/184102>. Acesso em: 18 fev. 2022.

KOLBE JUNIOR, Armando. **Computação em nuvem**. Curitiba: Contentus, 2020. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Loader/184851/pdf>. Acesso em: 18 fev. 2022.

MARTHA, G. **Você, eu e os robôs**: pequeno manual do mundo digital. São Paulo: Atlas, 2018. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788597014785>. Acesso em: 18 fev. 2022.

LÍNGUA PORTUGUESA E LIBRAS

Língua Portuguesa e Língua Brasileira de Sinais: fundamentos, metodologias e tecnologias para comunicação. Diversidade dos gêneros textuais e literários. Concepções e estratégias de leitura e escrita. História dos direitos humanos; cidadania e democracia. Inclusão social e escolar; multiculturalismo, multiculturalidade, diversidades: étnico-racial, sexualidade e gênero. Políticas públicas de inclusão e suas bases legais específicas: PNE e BNCC. A argumentação nos textos orais e escritos. Libras como facilitador da inclusão. Libras: módulo básico, particularidades e práticas.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

KOCH, Ingedore Grunfeld Villaça. **O texto e a construção dos sentidos**. 10 ed. São Paulo: Contexto, 2011. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/2187>. Acesso em: 18 fev. 2022.

LACERDA, Cristina Broglia Feitosa de; SANTOS, Lara Ferreira dos; MARTINS, Vanessa Regina de Oliveira (org.). **Libras**: aspectos fundamentais. Curitiba: Intersaberes, 2019. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/169745>. Acesso em: 18 fev. 2022.

OLIVEIRA, Mara de Oliveira; AUGUSTIN, Sérgio (org.). **Direitos humanos**: emancipação e ruptura. Caxias do Sul, RS: Educus, 2013. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/5711>. Acesso em: 18 fev. 2022.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ARROYO, Miguel G.; ABRAMOWICZ, Anete (Org.). **A reconfiguração da escola:** entre a negação e a afirmação de direitos. Campinas, SP: Papyrus, 2013. *E-book*. Disponível em:

<https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/2846>. Acesso em: 18 fev. 2022.

BAGGIO, Maria Auxiliadora; CASA NOVA, Maria da Graça. **Libras** Curitiba: InterSaberes, 2017. *E-book*. Disponível em :

<https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/129456/pdf/0>. Acesso em: 18 fev. 2022.

BORTONI-RICARDO, Stella Maris. **Manual de sociolinguística**. São Paulo: Contexto, 2014. *E-book*. Disponível em:

<https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/6988>. Acesso em: 18 fev. 2022.

ELIAS, Vanda Maria (Org.). **Ensino de língua portuguesa:** oralidade, escrita, leitura. São Paulo: Contexto, 2011. *E-book*. Disponível em:

<https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/3456>. Acesso em: 18 fev. 2022.

MICHASZYN, Mario Sergio. **Relações étnico-raciais para o ensino da identidade**

e da diversidade cultural brasileira. Curitiba: Intersaberes, 2014. *E-book*.

Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/14889>. Acesso em: 18 fev. 2022.

PEREIRA, Maria Cristina da Cunha (org.) **Libras:** conhecimento além dos sinais. São Paulo: Pearson, 2011. *E-book*. Disponível em:

<https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/2658>. Acesso em: 18 fev. 2022.

SAÚDE INTEGRAL E AMPLIAÇÃO DA CONSCIÊNCIA

Concepções de saúde e de saúde integral: práticas integrativas e complementares, alimentação saudável, saúde do sono, saúde mental e atividade física. Relação entre doenças crônicas não transmissíveis e estilo de vida. Políticas de promoção à saúde. Determinantes sociais em saúde. Anatomia e fisiologia básica do sistema nervoso central e conexões com o comportamento humano e as emoções.

Abordagem multissistêmica, fisiológica e o gerenciamento do estresse:

Modelagem do comportamento humano. Mindfulness. Emoção, assinaturas emocionais, sentimentos e razão. Bem-estar e qualidade de vida: estratégias individuais e coletivas.

Consciência e atenção plena: autoconsciência e

competências autorregulatórias. Neurociência e neuropsicologia das emoções.

Competências socioemocionais, relacionamentos interpessoais e comunicação

não violenta. Transcendência humana: atitude mental positiva e fluida. Hierarquia e competências socioemocionais e suas relações com tomada de decisões.

Consciência de sujeitos, profissionais e cidadãos. Responsabilidade social e

ambiental. Direitos humanos, diversidade, igualdade e justiça social. Paz positiva e cultura de paz.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BLOISE, P. **Saúde integral:** a medicina do corpo, da mente e o papel da espiritualidade. [s. l.]: Senac São Paulo, [s. d.]. ISBN 9788539617098. Disponível

em:
<https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat08914a&AN=senac.9788539617098&lang=pt-br&site=eds-live>. Acesso em: 18 fev. 2022.

CORREA, A. R. **Solidariedade e responsabilidade**. São Paulo: Saraiva, 2009. ISBN 9788502142213. Disponível em:
<https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsmib&AN=edsmib.000001914&lang=pt-br&site=eds-live>. Acesso em: 18 fev. 2022.

MARTINS, V. **O emocional inteligente** : como usar a razão para equilibrar a emoção. Rio de Janeiro: Alta Books, 2019. ISBN 9788576089360. Disponível em:
<https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsmib&AN=edsmib.000020611&lang=pt-br&site=eds-live>. Acesso em: 18 fev. 2022.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BOBBIO, N. **O terceiro ausente** : ensaios e discursos sobre a paz e a guerra. Barueri: Manole, 2009. ISBN 9788598416663. Disponível em:
<https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsmib&AN=edsmib.000008031&lang=pt-br&site=eds-live>. Acesso em: 18 fev. 2022.

COSENZA, R. M. **Neurociência e mindfulness** : meditação, equilíbrio emocional e redução do estresse. Porto Alegre: ArtMed, 2021. ISBN 9786558820055. Disponível em:
<https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsmib&AN=edsmib.000021508&lang=pt-br&site=eds-live>. Acesso em: 18 fev. 2022.

GOMES, L. F. A. M. **Princípios e métodos para tomada de decisão** : enfoque multicritério. São Paulo: Atlas, 2019. ISBN 9788597018462. Disponível em:
<https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsmib&AN=edsmib.000013623&lang=pt-br&site=eds-live>. Acesso em: 18 fev. 2022.

NÍVEN, D. **Os 100 segredos das pessoas felizes** : descobertas simples e úteis dos estudos científicos sobre a felicidade. Rio de Janeiro: Alta Books, 2020. ISBN 9788550811864. Disponível em:
<https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsmib&AN=edsmib.000020976&lang=pt-br&site=eds-live>. Acesso em: 18 fev. 2022.

PELICIONI, M. C. F. **Educação e promoção da saúde** : teoria e prática. Rio de Janeiro: Santos, 2018. ISBN 9788527734233. Disponível em:
<https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsmib&AN=edsmib.000013406&lang=pt-br&site=eds-live>. Acesso em: 18 fev. 2022.

BIBLIOGRAFIA – DESIGN DE GAMES

Metodologia de Projeto

Partido de projeto na economia criativa, criatividade e processo criativo; etapas do processo, métodos, técnicas, ferramentas e documentação de projetos; gestão de projeto, escopo e mínimo produto viável (mvp); fotografia aplicada ao projeto; propriedade intelectual, direito autoral e ética profissional; materialidade, prototipação e testagem; ergonomia, acessibilidade, usabilidade e experiência do usuário; sistema de produto-serviço (PSS), ecodesign e conceituação do ciclo de vida dos produtos. Diálogo com diferentes áreas de conhecimento e atividades humanas em situações de projeto; realização de leitura, análise de contexto e de todo o espectro de necessidades, aspirações e expectativas individuais e/ou

coletivas quanto a objeto a ser desenvolvido; diagnóstico, conceito, geração de alternativas, estudo de viabilidade, desenvolvimento, implementação e avaliação de projetos com reflexão crítica, na pesquisa e na prática projetual, sobre conhecimentos teóricos e históricos considerando o contexto social, cultural, político e econômico; síntese e configuração de projeto com as informações obtidas em análise sistêmica e na atuação multidisciplinar; concepção, análise, representação e expressão do projeto por meio de várias linguagens; identificação e seleção, entre as diferentes metodologias projetuais, a mais adequada para distintas situações e contextos

Bibliografia Básica

AMBROSE, Gavin, HARRIS, Paul. **Design thinking**. Porto Alegre: Bookman, 2015. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788577808267/>

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008. *E-book*. Disponível em : https://www.academia.edu/15370184/Bruno_Munari_Das_Coisas_Nascem_Coisas_pdf

AMBROSE, Gavin, HARRIS, Paul. **Fundamentos de design criativo**. 2.ed. Porto Alegre: Bookman, 2012. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788540701281>

Bibliografia Complementar

BONSIEPE, Gui. **Design com prática de projeto**. São Paulo: Edgar Blucher, 2012. *E-book*. Disponível em : <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788521206774>

DRESH, Aline. Design science research : método de pesquisa par avanço da ciência e tecnologia. Porto Alegre: Bookman, 2015. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582605530/cfi/6/8/4/2/2/@0:0>

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

LAWSON, Bryan. **Como arquitetos e designers pensam**. São Paulo: Oficina de Textos, 2011. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/41496/pdf>

STICKDORN, Marc; SCHENEIDER, Jakob. Isto é design thinking de serviços: fundamentos, ferramentas, casos. Porto Alegre: Grupo A, 2014. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582602188/pageid/1>

Expressão Visual

Capacidade criativa e expressiva em meios bidimensionais e tridimensionais. Linguagens e técnicas de construção imagética em meios manuais/digitais. Projetos expressivos bidimensionais e/ou tridimensionais. Aspectos técnicos das linguagens artísticas. Imagem. Campo visual. Estrutura Visual. Abordagem gestáltica. Alfabetismo visual. Sintaxe visual e seus elementos. Contrastes, cores, meios (desenho, pintura, fotografia, colagem, técnicas digitais, hibridismo, instalação, site-specific e performance) e técnicas (esboço, volumetria, proporção, ocupação do plano, equilíbrio, textura) de temas (retrato, natureza-morta, paisagem e espaço tridimensional e arquitetônico). Corpo Humano (estudo da imagem, proporções e linguagem corporal). Espaço Tridimensional, modelos e maquetes.

Bibliografia Básica

CURTIS, Brian. Desenho de observação . 2. ed. Porto Alegre: AMGH, 2015. E-book. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788580554472
VAZ, Adriana. Fundamentos da linguagem visual . Curitiba: Intersaberes, 2016. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Loader/39230/pdf
MARTÍN, Gabriel. Fundamentos do desenho artístico: aula de desenho . 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2014.
Bibliografia Complementar
PIETROFORTE, Antônio Vicente. Semiótica visual: os percursos do olhar . São Paulo: Contexto, 2004. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/1591/pdf/0
FARINA, Modesto. Psicodinâmica das cores em comunicação . 6. ed. São Paulo: Blucher, 2011. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/181724/pdf/0
WAGNER, Juliana; ALLEGRETTI, Carla Andrea Lopes; LEMOS, Diana Scabelo da Costa Pereira da Silva. Desenho artístico . Porto Alegre: SAGAH, 2017. E-book. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788595022423
KELBY, Scott. Fotografia digital na prática . São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2011. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/1801
ABRANTES, José; FILGUEIRAS FILHO, Carleones Amarante. Desenho técnico básico: teoria e prática . Rio de Janeiro: LTC, 2018. E-book. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788521635741
Vida & Carreira
Identidade e autoconhecimento. Competências socioemocionais. Equilíbrio e dimensões da vida. Valores e talentos. Projeto de Vida e Carreira. Autogestão da carreira. Resolução de problemas. Responsabilidade Social Global. Ética. Cidadania. Diversidade Cultural. Tendências do mundo do trabalho. Auto avaliação. Metacognição. Projeto de Engajamento Social.
Bibliografia Básica
AMARAL, Felipe Bueno. Cultura e pós-modernidade . Curitiba: Intersaberes, 2020. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/186503/pdf/0
XAVIER, Ricardo de Almeida Prado. Sua carreira: planejamento e gestão: como desenvolver melhor seus talentos e competências . São Paulo: Pearson, 2006. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/348/epub/0 .
CARVALHO JUNIOR, Moacir Ribeiro de. Gestão de projetos: da academia à sociedade . Curitiba: Intersaberes, 2012. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/6189/epub/0
Bibliografia Complementar
KUIAVA, Evaldo Antonio; BONFANTI, Janete. Ética, política e subjetividade . Caxias do Sul, RS: Educ, 2009. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/3076/pdf/1
SILVA, Altair José da (Org.). Desenvolvimento pessoal e empregabilidade . São Paulo: Pearson, 2016. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/128195/pdf/0 .
FRANÇA, Ana Shirley. Comunicação oral nas empresas: como falar bem e em público . São Paulo: Atlas, 2015. E-book. Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522499113/cfi/4!/4/4@0.00:0.00>.

OLIVERIA, Mara de; AUGUSTIN, Sérgio. (Orgs.). **Direitos humanos: emancipação e ruptura**. Caxias do Sul: EducS, 2013. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/5711/pdf/0>

ROSA, José A. **Carreira: planejamento e gestão**. São Paulo: Cengage Learning, 2012. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522114252/>.

Estudos críticos: história, arte e cultura

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

Bibliografia Básica

LIMA, Camargo Luiz Ocatavio; BUENO, Maria Lúcia. **Cultura e consumo: estilos de vida na contemporaneidade**. São Paulo: SENAC, 2017. *E-book*. Disponível em : <https://www.bibliotecadigitalсенac.com.br/?from=busca%3FcontentInfo%3D1264%26term%3D%252520Cultura%252520e%252520consumo#/legacy/epub/1264>

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

PORTO, Humberta Gomes Machado. **Estética e história da arte**. São Paulo: Editora Pearson, 2016. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/129402>

Bibliografia Complementar

BARRET, Terry. **A Crítica de arte: como entender o contemporâneo**. 3. ed. Porto Alegre: AMGH, 2014. *E-book*. Disponível em : <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788580553826/>

CORTESE, Tatiana Tucunduva. KNISS, Cláudia Terezinha; MACCARI, Emerson Antônio. **Cidades inteligentes e sustentáveis**. São Paulo: Manole, 2017. *E-book*. Disponível em : <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788520455760>

PEREIRA, José Ramón Alonso. **Introdução à história da arquitetura: das origens ao Século XXI**. Porto Alegre: Bookman, 2010. *E-book*. Disponível em : <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788577806645>

DEMO, Pedro. **Introdução à sociologia: complexidade, interdisciplinaridade e desigualdade social**. Rio de Janeiro, Grupo GEN, Editora Atlas, 2013. *E-book*. Disponível em : <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522466047>

PADUA FILHO, Wilson de Paula. **Multimídia: conceitos e aplicações**. 2. ed. Rio de Janeiro: Grupo GEN, 2011. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/978-85-216-1993-2>

Sistemas de representação e interfaces

Técnicas de ilustração e pintura digital para produtos e projetos de design. Representação gráfica bidimensional e tridimensional de espaços e cenários para universos ficcionais. Experiência digital do usuário e fundamentos da composição digital: cor, forma e composição na interface digital; tipografia digital; ilustração e fotografia em sistemas digitais. Ergonomia visual e interatividade. Desenho em movimento e sound design. Relações entre linguagem visual e interação na representação de interfaces digitais e outras realidades. Projeto experimental audiovisual, pós-produção e efeitos especiais.

Bibliografia Básica

ALVES, Marcia Nogueira; ANTONIUTTI, Cleide Luciane; FONTOURA, Mara. Mídia e produção Audiovisual: uma introdução. Curitiba: Editora InterSaberes, 2012.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole; BORGES, Cristian. Novos fundamentos do design. São Paulo: Cosac & Naify, 2018.

ZEEGEN, Lawrence; CRUSH. Fundamentos de Ilustração. Disponível em: Minha Biblioteca, Grupo A, 2015.

Bibliografia Complementar

CYBIS, Walter; BETIOL, Adrian Holtz; FAUST, Richard. Ergonomia e Usabilidade: Conhecimentos, Métodos e Aplicações. São Paulo: Novatec, 2010.

COMPARATO, Doc. Da Criação ao roteiro; teoria e prática. São Paulo: Summus, 2009.

FARIAS, Priscila L. Tipografia digital: o impacto das novas tecnologias. Rio de Janeiro: 2AB Editora, 2013.

GUIMARAES, Luciano. A cor como informação: a construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores. São Paulo: Annablume, 2001.

LUTPON, Ellen. Tipos na tela (org.). São Paulo: Gustavo Gilli, 2015.

Projeto e desenvolvimento de jogos

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

Bibliografia básica

NOVAK, J. Desenvolvimento de games. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

RABIN, Steve. Introdução ao Desenvolvimento de Games - Volume 1 - Entendendo o universo dos jogos - Tradução da 2ª edição norte-americana. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2012.

ARRUDA, Eucidio P. Fundamentos para o Desenvolvimento de Jogos Digitais. Porto Alegre: Grupo A, 2014.

Bibliografia complementar

SCHUYTEMA, P. Design de games: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

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

RABIN, Steve. Introdução ao Desenvolvimento de Games - Volume 2 - Programação, técnica, linguagem e arquitetura - Tradução da 2ª edição norte-americana. Disponível em: Minha Biblioteca, Cengage Learning Brasil, 2012.

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

SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2008.

Modelagem 3D, texturização e arte técnica

Aborda os fundamentos da modelagem 3D, detalhando suas diversas formas e objetivos, incluindo otimização de malha para melhor processamento em jogos. Apresenta técnicas de mapeamento UV, permitindo que uma textura bidimensional seja corretamente aplicada em um objeto 3D. Demonstra os tipos de textura mais utilizados em objetos 3D, com diversos fins. Apresenta ferramentas de texturização. Demonstra diversas possibilidades de atuação do artista técnico, incluindo Rigging.

Bibliografia básica

ANDALÓ, Flávio. Modelagem e Animação 2D e 3D para Jogos. Disponível em: Minha Biblioteca, Editora Saraiva, 2015.

GUTHALS, S. Criando games em 3D : desenhe e programe games em 3D! Rio de Janeiro: Alta Books, 2021. ISBN 9786555202083. Disponível em: <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbib&AN=edsbib.000021881&lang=pt-br&site=eds-live>. Acesso em: 10 nov. 2021.

VAN HORN, E. 3D Character Development Workshop : Rigging Fundamentals for Artists and Animators. Dulles, Virginia: Mercury Learning & Information, 2018. ISBN 9781683921707. Disponível em: <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=1809096&lang=pt-br&site=eds-live>. Acesso em: 10 nov. 2021.

Bibliografia complementar

SALGADO, L. A. Z. Arte digital. [s. l.]: Editora Intersaberes - 2020, [s. d.]. ISBN 9788522702398. Disponível em: <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat08913a&AN=peb.9788522702398&lang=pt-br&site=eds-live>. Acesso em: 10 nov. 2021.

RABIN, S. Introdução ao desenvolvimento de games, v.3 : criação e produção audiovisual. São Paulo: Cengage Learning, 2012. ISBN 9788522111459. Disponível em: <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbib&AN=edsbib.000008730&lang=pt-br&site=eds-live>. Acesso em: 10 nov. 2021.

Williams, Richard. Manual de Animação. Disponível em: Biblioteca SENAC, Editora SENAC, São Paulo, 2017.

KATJA KWASTEK. Aesthetics of Interaction in Digital Art. Cambridge, MA: The MIT Press, 2013. ISBN 9780262019323. Disponível em: <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=644475&lang=pt-br&site=eds-live>. Acesso em: 10 nov. 2021.

VALENZA, E. Blender 3D: Characters, Machines, and Scenes for Artists. Birmingham, UK: Packt Publishing, 2016. ISBN 9781787129665. Disponível em: <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=1426891&lang=pt-br&site=eds-live>. Acesso em: 10 nov. 2021.

Criação em audiovisual

Pesquisa de processos e produtos audiovisuais; Projeto de linguagem audiovisual; Produção Executiva (custos, tempo, pessoas e orçamentos); Estrutura, funções e etapas do processo produtivo audiovisual; Criatividade visual e sonora. Linguagem audiovisual: Gêneros e formatos audiovisuais. O roteiro, suas aplicações e tipologias. Criação narrativa em audiovisual; Produção de narrativas audiovisuais multimidiáticas a partir do estudo de seus elementos (cenário, personagens, ações)

e suas aplicações na comunicação; As etapas de roteirização: insights, ideia, storyline, sinopse, argumento, pré-roteiro/escaleta, roteiro literário e técnico. Decupagem de roteiro; Processos de pré-produção; Planimetria: storyboard; Captação de som e de imagens; Decupagem do material bruto: seleção, organização e sincronização; Tipos de Montagem: corte, tempo e ritmo; Linguagem sonora: o som e o sentido, a dimensão sonora, narrativas sonoras e o som como elemento constitutivo da mensagem; Desenho de som e trilha sonora: princípios de diálogos, folley e efeitos; Sistemas de gravação, reprodução e sincronia de áudio; Técnicas de edição de som e mixagem; Decupagem sonora: criação, roteirização, boletim de som, produção, locução, gravação, mixagem e edição de projetos sonoros; Produção de áudio para rádio, televisão, cinema e Internet; Sistema de classificação indicativa; Plano de distribuição e veiculação de projetos audiovisuais; Pós-produção para o audiovisual; Teste de audiência; Recursos e técnicas para tratamento fílmico; Finalização de material; Preservação e memória audiovisual.

Bibliografia básica

ALVES, Marcia Nogueira; ANTONIUTTI, Cleide Luciane; FONTOURA, Mara. **Mídia e produção audiovisual**: uma introdução. Intersaberes, 2012. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/6017/pdf/0>

MOURA, Edgar Peixoto de. **50 Anos**: luz, câmera e ação. São Paulo: Senac, 2017

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

Bibliografia complementar

CABRERA, Júlio; TIBURI, Márcia. **Diálogo/Cinema**. São Paulo: Editora Senac, 2017. *E-book*. Disponível em: <https://www.bibliotecadigitalsenac.com.br/?from=busca%3FcontentInfo%3D388%26term%3D%252520Di%2525C3%2525A1logo%25252FCinema#/legacy/epub/388>.

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

MOLETTA, Alex. **Você na tela**: criação audiovisual para internet. São Paulo: Summus, 2019. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/177960/epub/0>

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

Hagemeyer, Rafael Rosa. **História & audiovisual**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2012. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/36712/pdf/0>

Game e level design

Aborda os fundamentos do game design, identificando o gameplay e demais elementos que compõem um jogo. Apresenta as etapas de projeto de um jogo, como ideação, prototipação, playtest. Estuda o ritmo (pacing) e narrativa, além de formas de motivação e engajamento do jogador. Demonstra os princípios do level design, incluindo como conduzir e orientar o jogador pelo cenário, além do planejamento e implementação de uma fase. Apresenta formas de documentação das decisões de projeto.

Bibliografia básica

ROGERS, Scott. Level up um guia para o design de grandes jogos. São Paulo: Editora Blucher, 2013.

ARRIVABENE, R. M. C. Introdução didática ao game design. Porto Alegre: SAGAH, 2020

SCHUYTEMA, P. Design de games: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

Bibliografia complementar

MASTROCOLA, V. M. Game design : modelos de negócio e processos criativos: um trajeto do protótipo ao jogo produzido. São Paulo: Cengage Learning, 2015.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do Jogo. São Paulo: Editora Blucher, 2012.

ROMÃO, Mariluce F.; BRITO, Bonine John Giglio. Dimensões do jogo. Porto Alegre: Grupo A, 2019.

FLANAGAN, Mary; NISSENBAUM, Helen. Values at play: Valores em Jogos Digitais. São Paulo: Editora Blucher, 2016.

SILVA, Gabriel, F. et al. Game Design. Porto Alegre: Grupo A, 2021.

Animação

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

Bibliografia básica

ALVES, Marcia Nogueira; ANTONIUTTI, Cleide Luciane; FONTOURA, Mara. **Mídia e produção audiovisual**: uma introdução. Curitiba: Intersaberes, 2012. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/6017/epub/0>

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

WILLIAMS, Richard. **Manual de animação**: manual de métodos, princípios e formulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet. São Paulo: Senac, 2016. *E-book*. Disponível em: <https://www.bibliotecadigitalsenac.com.br/?from=busca%3FcontentInfo%3D973%26term%3Dmanual%252520de%252520anima%2525C3%2525A7%2525C3%2525A3o&page=1§ion=0#/legacy/973>

Bibliografia complementar

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

CHONG, Andrew. **Animação digital**. Porto Alegre : Bookman, 2011. *E-book*. Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788577809073/cfi/2!/4/2@100:0.00>

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

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

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

Mercado Audiovisual

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

Bibliografia básica

CARVALHO, Fábio Câmara Araújo de. *Gestão de projetos*. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2015. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/22259>

BOLAÑO, César; GOLIN, Cida; BRITTOS, Valério (orgs.). *Economia da arte e da cultura*. São Paulo: Itaú Cultural; São Leopoldo: Cepos/Unisinos; Porto Alegre: PPGCOM/UFRGS, 2010. *E-book*. Disponível em: http://d3nv1jy4u7zmsc.cloudfront.net/wpcontent/uploads/itau_pdf/001719.pdf

GREFFE, Xavier. *A economia artisticamente criativa*. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2015. *E-book*. Disponível em: <http://d3nv1jy4u7zmsc.cloudfront.net/wp-content/uploads/2016/03/Economia-artisticamente-criativa.pdf>

Bibliografia complementar

BAHIA, Lia. *Discursos, políticas e ações: processos de industrialização do campo cinematográfico brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural: Iluminuras, 2012. *E-book*. Disponível em: <http://d3nv1jy4u7zmsc.cloudfront.net/wpcontent/uploads/2013/04/Discursos-politicas-e-a%C3%A7%C3%B5es.pdf>

BUENO, Maria Lucia; CAMARGO, Luiz Octavio de Lima (orgs.). *Cultura e consumo: estilos de vida na contemporaneidade*. São Paulo: Senac, 2019. *E-book*. Disponível em: <https://bibliotecadigitalsenac.com.br/?from=busca%3FcontentInfo%3D1264%26term%3DCultura%252520e%252520Consumo#/legacy/epub/1264>.

TEIXEIRA, Inês Assunção de Castro; LOPES, José de Sousa Miguel (Org.). A diversidade cultural vai ao cinema. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2011. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/36497
INSTITUTO ALVORADA BRASIL. Projetos culturais: como elaborar, executar e prestar contas. Brasília: Sebrae, 2014. E-book. Disponível em: https://www.inspirebr.com.br/uploads/biblioteca_virtual/Projetos%20Culturais_como%20elaborar_executar%20e%20prestar%20contas.pdf
DENNISON, Stephanie (org.). World cinema: as novas cartografias do cinema mundial. Campinas, SP: Papyrus, 2020. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/183929 .
Projeto de graduação
Desenvolvimento de trabalho orientado a ser desenvolvido a partir da definição do objeto e delimitação do tema que se insere nas áreas de concentração e linhas de pesquisa do curso. Execução de projeto: teoria – articulação entre autores e temática proposta, com ênfase em produções recentes e atualizadas – e prática – como resultados propostos que confirmem ou problematizem o projeto proposto e pontuem a realidade da área de formação.
Bibliografia básica
O’NASCIMENTO, Ricardo. Roupas inteligentes: combinando moda e tecnologia. Senac: São Paulo, 2020
LAKATOS, Eva Maria, MARCONI, Marina Andrade. Metodologia científica. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2017. E-book. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788597011845
MARTINS JÚNIOR, Joaquim. Como escrever trabalhos de conclusão de curso. 9. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2015. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/149506/epub/0
Bibliografia complementar
FARIAS FILHO, Milton Cordeiro; ARRUDA FILHO, Emílio J. M. Planejamento da pesquisa científica. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2015. E-book. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788522495351
BESSANT, John; TIDD, Joe. Inovação e empreendedorismo. Porto Alegre: Bookman, 2009. E-book. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788582605189
COSTA, Luciano Martins. Escrever com criatividade. 5. ed. São Paulo: Contexto, 2011. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/3437/pdf/0
WILLIAMS, Robin. Design para quem não é designer: princípios de design e tipografia para iniciantes. 4. ed. São Paulo: Callis, 2013. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/7034/pdf/0
FLICK, Uwe. Introdução à metodologia de pesquisa. Porto Alegre : Penso, 2012. E-book. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788565848138

8. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DISCENTE

A instituição conduz suas práticas avaliativas orientada pela compreensão da avaliação como uma experiência de aprendizagem, o que significará utilizá-la para oferecer *feedback* construtivo tanto para alunos, quanto para professores, motivando os alunos a aprender e a diagnosticar seus pontos fortes e indicar caminho para as melhorias. Será importante observar que a avaliação é pensada e organizada para ser uma justa medida do seu desenvolvimento no percurso da educação, considerando o complexo e amplo processo de ensino e aprendizagem.

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

Avaliação 1 (A1) – Dissertativa | 30 pontos

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

Avaliação 2 (A2) – Múltipla escolha | 30 pontos

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

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

Avalia a compreensão efetiva do aluno em relação à integração dos conhecimentos propostos na unidade curricular. Consistirá no desenvolvimento de um projeto em que

demonstre, por meio de um produto que pode ser texto, artigo, vídeo, entre outros, a mobilização dos conteúdos para resolver uma situação problema do mundo contemporâneo. É analisada, especialmente, a capacidade e a tendência de usar o que se sabe para operar o mundo e, também, a criatividade na proposta de soluções.

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

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

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

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

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

8.1. AVALIAÇÃO INTEGRADA

A avaliação integrada consiste em uma prova, a ser realizada em data prevista no calendário acadêmico, abrangendo o conteúdo integral da unidade curricular e substituirá, entre A1 e A2, a menor nota. Após o lançamento da nota da avaliação integrada (AI), o aluno que obtiver 70 pontos, como resultado da soma das avaliações (A1, A2 e A3), será considerado aprovado. O aluno que, porventura, vier a ser reprovado na unidade curricular, deverá refazê-la, na modalidade presencial ou digital,

respeitada a oferta. A reprovação em componente curricular não interromperá a progressão do aluno no curso.

8.2. AVALIAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR VIDA & CARREIRA

O componente curricular Vida & Carreira será avaliado por meio de atribuição de conceito e, por presença, quando o componente for presencial. O aluno que cursa o Vida & Carreira presencial será aprovado quando comparecer ao menos em 75% das aulas presenciais e receber o conceito aprovado (A), resultante da avaliação das atividades propostas ao longo do semestre. O aluno que cursar o Vida & Carreira digital será aprovado se obtiver o conceito aprovado (A), resultante da avaliação das atividades propostas ao longo do semestre.

8.3. AVALIAÇÃO DO ESTÁGIO

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

8.4. AVALIAÇÃO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Caso o trabalho de conclusão de curso se constitua como componente curricular previsto no projeto pedagógico do curso de graduação, será orientado e avaliado com os conceitos aprovado (A) ou reprovado (R), observados os critérios, regras e regulamento específicos emanados do Núcleo Docente Estruturante do curso de

graduação. Na hipótese de reprovação o aluno deverá, observada a oferta e disponibilidade de horário, efetuar nova matrícula neste componente.

8.5. CUMPRIMENTO DAS ATIVIDADES COMPLEMENTARES E EXTENSÃO

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

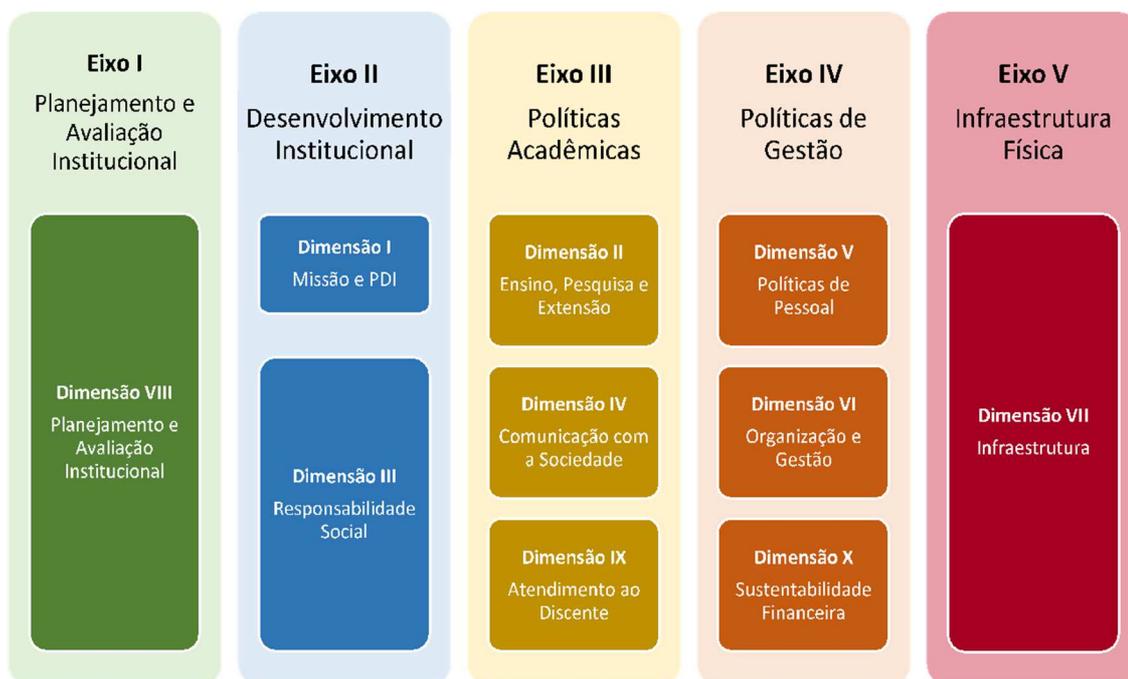
9. SISTEMA DE AVALIAÇÃO E ACOMPANHAMENTO DO DESENVOLVIMENTO INSTITUCIONAL

O Centro Universitário Ritter dos Reis contará com sua Comissão Própria de Avaliação (CPA), composta por membros representantes de diferentes segmentos da comunidade acadêmica e da sociedade civil organizada. A CPA terá como finalidade instruir e acompanhar os processos avaliativos da IES, sendo responsável por construir importantes instrumentos de avaliação e ferramentas para o planejamento educacional, em busca da melhoria da qualidade da formação, da produção do conhecimento e da extensão. Essas ferramentas deverão permitir, ainda, que sejam identificadas áreas problemáticas ou que requerem melhorias. Pautada no cumprimento das metas como forma de mensurar o que foi possível fazer, e se foi feito com a qualidade esperada, a CPA desenvolverá um trabalho contínuo pela melhoria de seu processo autoavaliativo, buscando a qualidade do processo de ensinar e aprender.

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

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

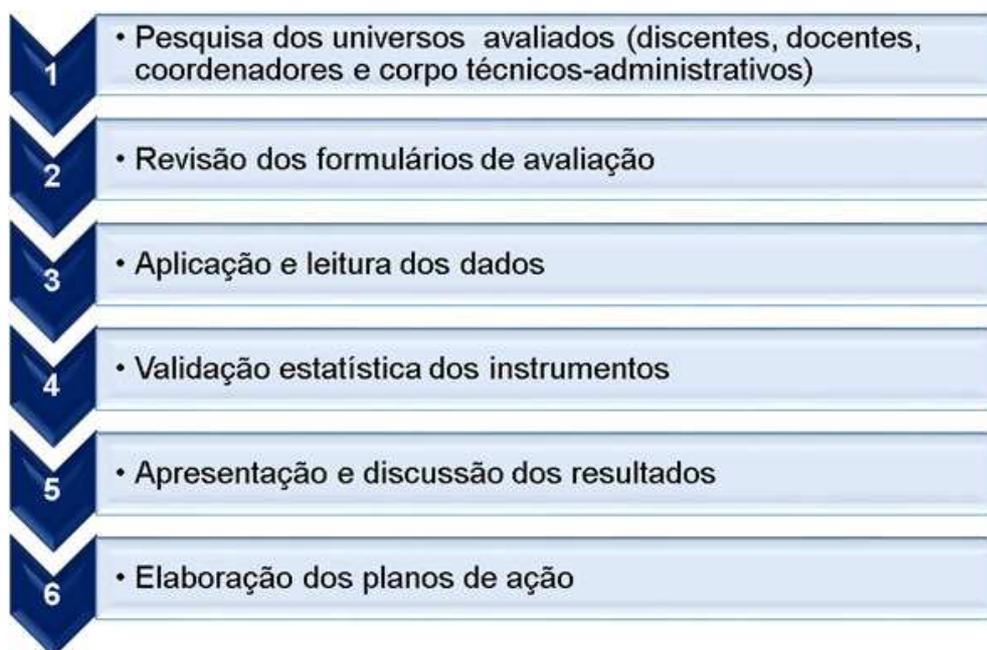
Figura 1 – Eixos e dimensões do Sinaes



Fonte: Sinaes / elaborado pela CPA.

O processo de autoavaliação da IES será composto por seis etapas que, de forma encadeada, promoverão o contínuo pensar sobre a qualidade da instituição.

Figura 2 – Etapas do processo avaliativo



Fonte: elaborado pela CPA/IES.

Os objetivos traçados para a avaliação institucional serão atingidos com a participação efetiva da comunidade acadêmica. Por isso, será de fundamental importância a primeira fase do processo, que será a sensibilização, que terá seu início, aproximadamente, um mês antes da data definida no calendário escolar para aplicação dos instrumentos e envolve, primeiramente os diretores e coordenadores de cursos, em seguida os docentes e funcionários técnico-administrativos e, por fim, a comunidade discente. A versão dos modelos específicos será amplamente divulgada e apresentada aos respectivos coordenadores (acadêmicos e administrativos) para deliberação.

No processo de divulgação, a CPA ampliará o canal de comunicação com a comunidade acadêmica, a fim de apurar as críticas e sugestões para o aprimoramento do modelo de avaliação institucional, incorporando sugestões de melhorias coletadas durante a autoavaliação. Os resultados da avaliação servirão como instrumento de gestão, buscando sempre melhorar o curso e a instituição. A partir dos resultados, será iniciado um processo de discussão com alunos, NDE, colegiado, professores e a própria direção, para definir as ações que serão implementadas ao longo dos períodos.

O segundo momento de acompanhamento e avaliação será por mecanismos externos à IES. Um deles será o trabalho realizado pelas comissões externas nomeadas pelo INEP/MEC, nos atos de autorização e reconhecimento de curso, e credenciamento e credenciamento da Instituição. As comissões externas, ao interagir com os diferentes setores da instituição, também realizarão um processo de avaliação, na medida em que confrontarão a visão que a IES tem de si mesma e apresentar recomendações para o seu desenvolvimento.

Além das visitas *in loco*, e também como componente do SINAES, o Exame Nacional do Desempenho dos Estudantes (ENADE) é outro instrumento avaliativo que irá contribuir para a permanente melhoria da qualidade do ensino oferecido. O ENADE fornece informações que podem auxiliar a IES a conhecer e a analisar o perfil de seus estudantes e, conseqüentemente, da própria instituição. Após a divulgação dos resultados do ENADE, será realizada a análise do relatório de avaliação do curso, a fim de verificar se todos os conteúdos abordados no Exame estão sendo

contemplados pelos conteúdos curriculares do curso. Após a análise, será elaborado um relatório com as ações previstas para a melhoria do desempenho do curso.

Ao integrar os resultados do ENADE aos da autoavaliação, o Centro Universitário Ritter dos Reis iniciará um processo de reflexão sobre seus compromissos e práticas, a fim de desenvolver uma gestão institucional preocupada com a formação de profissionais competentes tecnicamente e, ao mesmo tempo, éticos, críticos, responsáveis socialmente e participantes das mudanças necessárias à sociedade.

É, portanto, dentro dessas premissas que a IES implantará o “núcleo de especialistas”, composto por diretores representantes das principais áreas do conhecimento. As atribuições desses especialistas consistirão nas ações destinadas ao acompanhamento permanente dos currículos e à inserção das ações de inovação, especialmente no uso das plataformas adaptativas. Atuarão no suporte aos Núcleos Docentes Estruturantes (NDE), na construção dos Projetos Pedagógicos dos Cursos (PPC), além da concepção e gestão dos processos que envolverão as avaliações do processo ensino aprendizagem. A partir dessas análises, a IES estabelecerá planos de ação, que levem ao melhor desempenho discente e à melhoria da qualidade do curso.

Assim, a Política Institucional utilizada como ferramenta para coordenar/verificar os processos de avaliação no curso será oriunda das decisões propostas no Núcleo Docente Estruturante do curso, constituído com atribuições acadêmicas de acompanhamento, atuante no processo de concepção, consolidação e contínua atualização do Projeto Pedagógico do Curso. Além disso, serão também ferramentas de gestão para a constante avaliação do PPC, as deliberações em colegiado de curso com base na autoavaliação e os resultados do ENADE, já que instrumento avaliar o desempenho dos estudantes em relação aos conteúdos programáticos previstos nas Diretrizes Curriculares Nacionais.

10. QUALIFICAÇÃO DOS DOCENTES

O corpo docente do curso será composto por professores com formação acadêmica e qualificação profissional. O exercício profissional garante um conhecimento específico e relevante, mas o exercício da docência exige uma formação específica, que estabeleça a conexão com os princípios gerais que regem a relação ensino-aprendizagem. Daí, surge a importância de se privilegiar, prioritariamente, a contratação de um corpo docente oriundo de programas de mestrado e doutorado reconhecidos.

A estruturação do corpo docente, ao longo dos anos, buscará igualmente compor um quadro diversificado e aderente ao PPC. Nesse sentido, será diretriz atuar com professores com viés e experiência mais acadêmicos, professores com vivência forte nos ambientes profissionais, alguns oriundos da própria IES, e professores de diferentes programas de pós-graduação, de instituições brasileiras e até estrangeiras. Em suma, a proposta será oferecer diferentes abordagens, metodologias e experiências aos alunos considerando sua formação cidadã e sua preparação para o mundo do trabalho.

11. INFRAESTRUTURA

11.1. INSTALAÇÕES GERAIS

As instalações da instituição contam com dimensões adequadas à quantidade de alunos, além de disponibilizar equipamentos atualizados e em número suficiente para as atividades acadêmicas, tendo em vista a conservação, a iluminação, a limpeza, a acústica, a ventilação, a acessibilidade e a comodidade para o pleno funcionamento da instituição.

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

11.1.1. Espaço físico do curso

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

11.1.1.1. Salas de aula

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

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

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

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

11.1.1.2. Instalações administrativas

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

11.1.2. Instalações para os docentes

11.1.2.1. Sala dos professores

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

11.1.2.2. Espaço para professores em tempo integral

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

Com relação aos equipamentos e aos recursos de informática, a facilitação do acesso por parte de professores com deficiência ou mobilidade reduzida poderá se dar por meio da adequação dos programas e da adaptação dos equipamentos para as necessidades advindas da situação de deficiência (deficiências físicas, auditivas, visuais e cognitivas) a partir do uso de *softwares* especiais, ponteiras, adaptações em teclados e mouses, etc. A tecnologia assistiva adequada será aquela que irá considerar as necessidades advindas da especificidade de cada pessoa e contexto e favorecerá a autonomia na execução das atividades inerentes à docência.

11.1.2.3. Instalações para a coordenação do curso

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

11.1.3. Laboratórios do curso

11.1.3.1. Laboratórios de informática

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

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

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

equipamentos, servidores da rede de computadores, base de dados, telecomunicações, internet e intranet.

11.2. BIBLIOTECA

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

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

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

Quadro 1 – Bases de Dados disponíveis

Bases de Dados	Conteúdo
Vlex	Revistas especializadas e atualizadas, coleções de doutrinas essenciais, legislação comentada e pareceres da área jurídica.
Academic Search Premier	Ciências biológicas, sociais, humanas e aplicadas; educação, engenharias, idiomas e linguística, arte e literatura; tecnologia da informação, negócios, medicina, direito, arquitetura, design, comunicação.
Dentistry & Oral Sciences Source	Odontologia geral e estética, anestesia dental, saúde pública, ortodontia, odontologia forense, odontologia geriátrica e pediátrica, cirurgia.
Business Source Premier	Negócios, incluindo contabilidade e impostos, finanças e seguros, marketing e vendas, ciências da computação, economia, recursos humanos, indústria e manufatura, direito, psicologia para negócios, administração pública, transporte e distribuição.
SPORTDiscus With Full Text	Medicina esportiva, fisiologia do esporte e psicologia do esporte à educação física e recreação.
World Politics Review	Análise das tendências globais.

Nutrition Reference Center	Conteúdo sobre nutrição, desde dietas específicas a condições até habilidades e práticas dietéticas, elaboradas por uma equipe de nutricionistas e nutricionistas de classe mundial.
MEDLINE Complete	Revistas biomédicas e de saúde.
Fonte Acadêmica	Agricultura, ciências biológicas, ciências econômicas, história, direito, literatura, medicina, filosofia, psicologia, administração pública, religião e sociologia
Engineering Source	Engenharia Civil, Elétrica, Computação, Mecânica, entre outras.
Regional Business News	Esta base de dados fornece cobertura abrangente de texto completo de publicações regionais da área de negócios. O Regional Business News incorpora mais de 80 publicações de negócios regionais cobrindo todas as áreas urbanas e rurais nos EUA.
Ageline	O AgeLine é a fonte premier da literatura de gerontologia social e inclui conteúdo relacionado a envelhecimento das ciências biológicas, psicologia, sociologia, assistência social, economia e políticas públicas.
Legal Collection	Essa base de dados contém o texto completo de mais de 250 das mais respeitadas revistas acadêmicas de direito do mundo. O Legal Collection é uma fonte reconhecida de informações sobre atualidades, estudos atuais, pensamentos e tendências do mundo jurídico.

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

Além do acervo físico, a IES oferece também a toda comunidade acadêmica o acesso a milhares de títulos em todas as áreas do conhecimento por meio de cinco plataformas digitais. A Biblioteca Virtual Pearson, a Minha Biblioteca, Biblioteca Digital Senac e Biblioteca Digital ProView, que irão contribuir para o aprimoramento e aprendizado do aluno. Elas possuem diversos recursos interativos e dinâmicos que contribuirão para a disponibilização e o acesso a informação de forma prática, acessível e eficaz. A plataforma da Biblioteca Virtual Pearson é disponibilizada pela editora Pearson e seus selos editoriais. O aluno terá à sua disponibilidade o acesso a aproximadamente 10.000 títulos. Na plataforma Minha Biblioteca, uma parceria dos Grupos A e Gen e seus selos editoriais. Com estas editoras o aluno terá acesso a aproximadamente 11.000 títulos, além de poder interagir em grupo e propor discussões no ambiente virtual da plataforma. Na plataforma Biblioteca Digital Senac nossa comunidade acadêmica terá acesso a aproximadamente 1200 títulos publicados pela Editora Senac São Paulo. Na plataforma Biblioteca Digital ProView

são disponibilizados aproximadamente 1.200 títulos específicos para a área jurídica. É disponibilizado ainda, o acesso a plataforma de Coleção da ABNT, serviço de gerenciamento que proporciona a visualização das Normas Técnicas Brasileiras (NBR). As plataformas estarão disponíveis gratuitamente com acesso ilimitado para todos alunos e professores. O acesso será disponibilizado pelo sistema Ulife.

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