

SÍNTESE DO PROJETO PEDAGÓGICO

CURSO DE DESIGN DE GAMES

MODALIDADE PRESENCIAL

BIÊNIO 2024-2025

A – ORGANIZAÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA

1. PERFIL DO CURSO

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

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

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

Cada vez mais a tecnologia se aproxima das pessoas no contexto regional, e o Curso de Design de Games prepara os alunos para lidar com essa tecnologia e com essa realidade cada vez mais presente. O curso tem preparado seus alunos nas principais áreas de desenvolvimento atualmente acontecendo no mercado. Considerando o currículo do curso formado por tecnologias como inteligência artificial, projeto em realidade virtual, programação, motores de jogos, que são a base tecnológica para a realidade aumentada, pode-se afirmar

que o curso abarca justamente os principais profissionais que estão na vanguarda da tecnologia atualmente. Há que se considerar que o mercado de jogos é o maior mercado de mídia e entretenimento do mundo, tendo valores expressivos que ultrapassam o mercado da música e do cinema somados. Soma-se a isso a vontade da consolidação do mercado de entretenimento regional, em uma região do país que já possui grande representatividade no campo da tecnologia, como Florianópolis, Blumenau e Itajaí. Nesse sentido, Balneário Camboriú pretende se firmar como uma base para a produção de tecnologia na área de jogos e entretenimento digital.

2. OBJETIVO DO CURSO:

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

3. PERFIL PROFISSIONAL DO EGRESSO

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

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

habilidade na gestão de negócios e projetos; postura ética e socialmente responsável, respeitando a diversidade e a história.

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

4. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

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

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

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

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

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

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

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

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

A ênfase do Currículo Conectado na aprendizagem colaborativa e no aprendizado baseado em pesquisa, provavelmente mudará os padrões de ensino nos próximos anos. Como o conhecimento faz, este não se limita a fronteiras disciplinares, pois busca atravessá-las para criar novas experiências de aprendizagem e conexões.

Por decorrência, as abordagens metodológicas de ensino a serem utilizadas entram em sintonia com as concepções e os princípios de ensino-aprendizagem definidos. Pretende-se aproveitar o potencial da tecnologia para estender e enriquecer a experiência em sala de aula

por meio de metodologias ativas e ferramentas de sala de aula invertida, ambientes virtuais de aprendizagem e disciplinas digitais.

4.1 Matriz Curricular

A Matriz Curricular 2, aprovada em 2018 pela Resolução nº. 141/CONSUN-CaEn/2018 é organizada em 8 períodos, totalizando uma carga horária de correspondem a 2.820 horas (188 créditos). Acrescenta-se nesta carga horária 120 horas de atividades complementares, totalizando a carga horária do Curso em 2.940 horas. Essa carga horária total de 2.940 horas, atende a carga horária mínima definida na Resolução CNE/CES nº.02/2007.

A Matriz Curricular 3, aprovada em 2024 pela Resolução nº. 206/CONSUN-CaEn/2024 é organizada em 8 períodos, totalizando uma carga horária de correspondem a 2.700 horas (180 créditos). Acrescenta-se nesta carga horária 120 horas de atividades complementares, totalizando a carga horária do Curso em 2.820 horas. Com essa carga horária total de 2.820 horas, o curso atende a carga horária mínima definida na Resolução CNE/CES nº.02/2007. Essa matriz curricular foi implantada em 2025.

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

A estrutura curricular da matriz 2 do Curso de Design de Games tem 2940 horas, distribuídas em eixos de formação, a saber humanidades, cultura e arte, gestão, criação e desenvolvimento, e ciência e tecnologia. Destacam-se as 120 horas de Estágio Obrigatório, enquanto disciplina dedicadas à prática de mercado, 60 horas de Projeto Comunitário de Extensão Universitária (disciplina com projetos e ações dedicadas a práticas extensionistas na comunidade), disciplinas do International Program (oferta de disciplinas em língua estrangeira, validação de disciplinas cursadas no exterior e oferta de dupla titulação com disciplinas do Núcleo de Inteligência Intercultural - NII), 720 horas de disciplinas do Núcleo de Disciplinas Eletivas Interescolas (NEI), 360 horas de disciplinas do Núcleo Integrado de Disciplinas (NID) Escola e 240 horas de Atividades de Conclusão de Curso. Pontua-se ainda

a curricularização da Extensão e a oferta da disciplina Projeto Comunitário de Extensão Universitária.

A estrutura curricular da matriz 3 do Curso de Design de Games está organizada em eixos de formação, a saber gestão, tecnologia e pesquisa e inovação, contemplando uma formação integrada entre fundamentos conceituais, desenvolvimento técnico e aplicação projetual.

Nos períodos iniciais, destacam-se disciplinas voltadas à base do design, linguagem visual, representação gráfica e introdução ao design de games, associadas aos fundamentos de programação. Na sequência, o curso avança para conteúdos relacionados à ilustração, computação gráfica, lógica de programação, game design e desenvolvimento de jogos analógicos, consolidando a articulação entre teoria e prática.

Ao longo da formação, são desenvolvidas competências em modelagem digital, estruturas de dados, criação de personagens e uso de motores de jogos, ampliando o domínio técnico dos acadêmicos. As disciplinas de projeto de design de games, distribuídas em diferentes períodos, estruturam o desenvolvimento contínuo de soluções projetuais, integrando aspectos estéticos, funcionais e tecnológicos.

Nos períodos mais avançados, o curso aborda temas contemporâneos como animação 2D e 3D, inteligência artificial, realidade virtual, UX para games e game audio design, além de conteúdos relacionados ao mercado de jogos e à produção profissional. Destacam-se também as disciplinas de programação aplicada e avançada, que consolidam a capacidade de implementação de sistemas interativos.

A matriz contempla ainda o Estágio Obrigatório, o Trabalho de Iniciação Científica e as Atividades Integradas ao TIC, como componentes de conclusão de curso, além do Projeto Comunitário de Extensão Universitária, reforçando a integração entre ensino, pesquisa e extensão.

No Curso de Design de Games, a organização curricular, A Figura 1, correspondente à Matriz Curricular 2, evidencia o movimento formativo anteriormente proposto, permitindo a compreensão da evolução da estrutura curricular do curso. Na Figura 2, referente à Matriz Curricular 3, está fundamentada nos princípios do Currículo Conectado da IES, garantindo a flexibilidade necessária ao atendimento dos componentes curriculares ao longo da formação do estudante.

Figura 1: Representação da Inserção dos Requisitos Legais na Matriz do Curso de Design de Games – Matriz 2

1º	Introdução a design de jogos e entretenimento digital	Fundamentos da programação para jogos e entretenimento digital	Plástica e Métodos Visuais	Representação Gráfica	Estética e História da Arte	Criatividade e Inovação	
2º	Processo de Design de jogos e entretenimento digital	Roteiro e storyboard	Lógica de programação	Computação gráfica	Game Design	Criação de personagem	
3º	Projeto de jogos e entretenimento digital	Ilustração	Modelagem Digital	Estrutura de Dados	Teoria da jogabilidade	Estudos contemporâneos em Jogos e entretenimento digital	
4º	Projeto de jogos e entretenimento digital	Motores de jogos	Modelagem Digital Avançada	Animação 2d	Ergonomia	Comunicação, comportamento e Interculturalidade	
5º	Projeto de jogos e entretenimento digital	Estágio Obrigatório	Motores de jogos avançados	Animação 3d	Sonorização	Realidade virtual	GESTÃO
6º	Projeto de jogos e entretenimento digital	Seminários de projeto	Inteligência artificial	Programação aplicada	Mercado de jogos	Eletiva	Eletiva
7º	Trabalho de Iniciação Científica I	Programação Aplicada Avançada	Eletiva	Eletiva	Empreendedorismo		
8º	Trabalho de Iniciação Científica II	Atividades integradas ao trabalho de iniciação científica		Projeto Comunitário			

HUMANIDADES

TECNOLOGIAS

ELETIVAS

EXTENSÃO

PESQUISA E INOVAÇÃO

ESPECÍFICAS DO CURSO



Fonte: Coordenação do curso, 2025

Figura 2: Representação da Inserção dos Requisitos Legais na Matriz do Curso de Design de Games – Matriz 3



Fonte: Coordenação do curso, 2025

No total, são 45 (quarenta e cinco) disciplinas que estão distribuídas em 8 (oito) períodos (semestres).

A disciplina Língua Brasileira de Sinais (Libras) consta como optativa da matriz curricular, conforme orienta o disposto no Art. 3º, §2º do Decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005, que decreta que a Libras constituir-se-á em disciplina curricular optativa nos cursos de educação superior, excetuando-se os cursos de Fonoaudiologia e de licenciatura, para os quais é obrigatória.

A seguir são apresentadas a Matriz Curricular 2 e 3 do Curso de Design de Games, distribuída por períodos e com as respectivas cargas horárias.

Quadro 1: Matriz Curricular 2 – Design de Games

PER	CÓD	MÓDULO EAD	NOME DA DISCIPLINA	REQUISITO PARALELO	PRÉ-REQUISITOS / REQUISITOS ESPECIAIS	CRÉDITOS		C/H						
						ACAD	FIN	PRE	DIG	REM	TEO	PRA	TOTAL	EXT
1	11047	00	PLÁSTICA E MÉTODOS VISUAIS			4	4	60			15	45	60	0
1	17220	00	INTRODUÇÃO AO DESIGN DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL			4	4	60			30	30	60	20
1	17263	00	REPRESENTAÇÃO GRÁFICA			4	4	60			15	45	60	20
1	22554	00	ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE			4	4	60			60		60	0
1	22726	00	CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO			4	4	60			60		60	0
1	23252	00	FUNDAMENTOS DE PROGRAMAÇÃO PARA JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL			4	4	60			15	45	60	0
TOTAL CARGA HORÁRIA DO PERÍODO:						24	---	180	180	0	195	165	360	40
2	12002	00	PROCESSO DE DESIGN DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL			4	4	60			30	30	60	20
2	12009	00	COMPUTAÇÃO GRÁFICA			4	4	60			30	30	60	20
2	12010	00	LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO			4	4	60			30	30	60	0
2	16018	00	CRIAÇÃO DE PERSONAGENS			4	4	60			15	45	60	20
2	17222	00	ROTEIRO E STORYBOARD			4	4	60			30	30	60	20
2	22654	00	GAME DESIGN			4	4	60			45	15	60	0
TOTAL CARGA HORÁRIA DO PERÍODO:						24	---	300	60	0	180	180	360	80
3	11060	00	ILUSTRAÇÃO			4	4	60			15	45	60	0
3	12008	00	PROJETO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL			4	4	60			30	30	60	20
3	12025	00	ESTUDOS CONTEMPORÂNEOS EM DESIGN DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL			4	4	60			60		60	10
3	22658	00	TEORIA DA JOGABILIDADE			4	4	60			30	30	60	0
3	24428	00	MODELAGEM DIGITAL			4	4	60			15	45	60	0
3	24928	00	ESTRUTURAS DE DADOS			4	4	60			15	45	60	0
TOTAL CARGA HORÁRIA DO PERÍODO:						24	---	300	60	0	165	195	360	30
4	12014	00	PROJETO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL			4	4	60			30	30	60	20
4	12030	00	MOTORES DE JOGOS			4	4	60			30	30	60	0
4	16022	00	MODELAGEM DIGITAL AVANÇADA			4	4	60			30	30	60	0
4	22707	00	COMUNICAÇÃO, COMPORTAMENTO E INTERCULTURALIDADE			4	4	60			60		60	0
4	23089	00	ERGONOMIA			4	4	60			30	30	60	8
4	24929	00	ANIMAÇÃO 2D			4	4	60			15	45	60	0
TOTAL CARGA HORÁRIA DO PERÍODO:						24	---	240	120	0	195	165	360	28
5	12020	00	PROJETO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL			4	4	60			30	30	60	20
5	12021	00	SONORIZAÇÃO			4	4	60			15	45	60	0
5	17224	00	ESTÁGIO OBRIGATORIO			8	8	120				120	120	0
5	24930	00	MOTORES DE JOGOS AVANÇADOS			4	4	60			15	45	60	0
5	24931	00	ANIMAÇÃO 3D			4	4	60			15	45	60	0
5	24941	00	REALIDADE VIRTUAL			4	4	60			15	45	60	20
TOTAL CARGA HORÁRIA DO PERÍODO:						28	---	420	0	0	90	330	420	40
6	12023	00	PROGRAMAÇÃO APLICADA			4	4	60			15	45	60	0
6	17226	00	PORTFÓLIO EM DESIGN DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL			2	2	30			30	30	10	
6	22661	00	MERCADO DE JOGOS			4	4	60			30	30	60	15
6	22741	00	INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL			4	4	60			30	30	60	0
6	24932	00	SEMINÁRIOS DE PROJETO			2	2	30			15	15	30	10
Eletivas													120	0
6	1029	00	INTERNATIONAL PROGRAM (Matriz:1.0.3)			0	0						0	0
6	1361	00	NID - ENEC (Matriz:1.0.2)			0	0						0	0
6	1361	00	NID - ENEC (Matriz:1.0.1)			0	0						0	0
6	1371	00	NID - INSTITUCIONAL (Matriz:1.0.1)			0	0						0	0
6	1372	00	NEI - ENEC (Matriz:1.0.1)			0	0						0	0
6	1373	00	NID - ESCOLA DE ARTES (Matriz:1.0.1)			0	0						0	0
6	1374	00	NEI - ESCOLA DE ARTES (Matriz:1.0.1)			0	0						0	0
6	1375	00	NID - EDUCAÇÃO (Matriz:1.0.1)			0	0						0	0
6	1376	00	NEI - ESCOLA DE EDUCAÇÃO (Matriz:1.0.1)			0	0						0	0
6	1377	00	NID DA ESCOLA POLITÉCNICA (Matriz:1.0.1)			0	0						0	0
6	1378	00	NEI - DA ESCOLA POLITÉCNICA (Matriz:1.0.1)			0	0						0	0
6	1379	00	NID DA ESCOLA DA SAÚDE (Matriz:1.0.1)			0	0						0	0
6	1380	00	NEI - ESCOLA DA SAÚDE (Matriz:1.0.1)			0	0						0	0
6	1381	00	NID DA ESCOLA DE CIÊNCIAS JURÍDICAS (Matriz:1.0.1)			0	0						0	0
6	1382	00	NEI - ESCOLA DA CIÊNCIAS JURÍDICAS (Matriz:1.0.1)			0	0						0	0
TOTAL CARGA HORÁRIA DO PERÍODO:						24	---	240	0	0	90	150	360	35
7	22714	00	EMPREENDEDORISMO			4	4	60			60		60	0
7	24937	00	PROGRAMAÇÃO APLICADA AVANÇADA			4	4	60					60	0
7	24942	00	TRABALHO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA			8	8	120			60	60	120	0
Eletivas													120	0
7	1029	00	INTERNATIONAL PROGRAM (Matriz:1.0.3)			0	0						0	0
7	1361	00	NID - ENEC (Matriz:1.0.2)			0	0						0	0

PER	CÓD	MÓDULO EAD	NOME DA DISCIPLINA	REQUISITO PARALELO	PRÉ-REQUISITOS / REQUISITOS ESPECIAIS	CRÉDITOS		C/H								
						ACAD	FIN	PRE	DIG	REM	TEO	PRA	TOTAL	EXT		
7	1361	00	NID - ENEC (Matriz:1.0.1)			0	0							0	0	
7	1371	00	NID - INSTITUCIONAL (Matriz:1.0.1)			0	0							0	0	
7	1372	00	NEI - ENEC (Matriz:1.0.1)			0	0							0	0	
7	1373	00	NID - ESCOLA DE ARTES (Matriz:1.0.1)			0	0							0	0	
7	1374	00	NEI - ESCOLA DE ARTES (Matriz:1.0.1)			0	0							0	0	
7	1375	00	NID - EDUCAÇÃO (Matriz:1.0.1)			0	0							0	0	
7	1376	00	NEI - ESCOLA DE EDUCAÇÃO (Matriz:1.0.1)			0	0							0	0	
7	1377	00	NID DA ESCOLA POLITÉCNICA (Matriz:1.0.1)			0	0							0	0	
7	1378	00	NEI - DA ESCOLA POLITÉCNICA (Matriz:1.0.1)			0	0							0	0	
7	1379	00	NID DA ESCOLA DA SAÚDE (Matriz:1.0.1)			0	0							0	0	
7	1380	00	NEI - ESCOLA DA SAÚDE (Matriz:1.0.1)			0	0							0	0	
7	1381	00	NID DA ESCOLA DE CIÊNCIAS JURÍDICAS (Matriz:1.0.1)			0	0							0	0	
7	1382	00	NEI - ESCOLA DA CIÊNCIAS JURÍDICAS (Matriz:1.0.1)			0	0							0	0	
TOTAL CARGA HORÁRIA DO PERÍODO:						24	---	180	60	0	120	120	360	0		
8	17228	00	TRABALHO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA			8	8	120			60	60	120	0		
8	17229	00	ATIVIDADES INTEGRADAS AO TRABALHO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA			4	4	60			30	30	60	0		
8	22732	00	PROJETO COMUNITÁRIO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA			4	4	60			15	45	60	60		
TOTAL CARGA HORÁRIA DO PERÍODO:						16	---	240	0	0	105	135	240	60	0	
OPTATIVA																
5	5381	00	LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS - LIBRAS			4	4	60			60	60	60	0		
TOTAL CARGA HORÁRIA DO PERÍODO:						4	4	60			60	60	60	0		
SUBTOTAL DA CARGA HORÁRIA:						188		2100	480		1140	1440	2820	313		
ATIVIDADES COMPLEMENTARES						8,00								120	60	
TOTAL GERAL DA CARGA HORÁRIA:						196,00		2100	480		1140	1440	2940	373		
TOTAL GERAL DA CARGA HORÁRIA:						196,00		2100	480		1140	1440	2940	373		

Quadro 2: Matriz Curricular 3 – Design de Games

PER	CÓD	MÓDULO EAD	NOME DA DISCIPLINA	REQUISITO PARALELO	PRÉ-REQUISITOS / REQUISITOS ESPECIAIS	CRÉDITOS		C/H								
						ACAD	FIN	PRE	DIG	REM	TEO	PRA	TOTAL	EXT		
1	11047	00	PLÁSTICA E MÉTODOS VISUAIS			4	4	60			15	45	60	0		
1	17222	00	ROTEIRO E STORYBOARD			4	4	60			30	30	60	20		
1	22554	00	ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE			4	4		60		60		60	0		
1	33391	00	INTRODUÇÃO AO DESIGN DE GAMES			4	4	60			30	30	60	20		
1	33392	00	REPRESENTAÇÃO GRÁFICA			4	4	60			15	45	60	0		
1	33393	00	FUNDAMENTOS DE PROGRAMAÇÃO PARA DESIGN DE GAMES			4	4	60			15	45	60	0		
TOTAL CARGA HORÁRIA DO PERÍODO:						24	---	300	60	0	165	195	360	40		
2	11060	00	ILUSTRAÇÃO			4	4	60			15	45	60	0		
2	12009	00	COMPUTAÇÃO GRÁFICA			4	4	60			30	30	60	20		
2	12010	00	LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO			4	4	60			30	30	60	0		
2	22654	00	GAME DESIGN			4	4		60		45	15	60	0		
2	33465	00	BOARD GAME			4	4	60			30	30	60	0		
2	33466	00	PROCESSO DE DESIGN DE GAMES			4	4	60			30	30	60	20		
TOTAL CARGA HORÁRIA DO PERÍODO:						24	---	300	60	0	180	180	360	40		
3	22658	00	TEORIA DA JOGABILIDADE			4	4	60			30	30	60	0		
3	24428	00	MODELAGEM DIGITAL			4	4	60			15	45	60	0		
3	24928	00	ESTRUTURAS DE DADOS			4	4	60			15	45	60	0		
3	33467	00	criação de personagens			4	4	60			15	45	60	0		
3	33468	00	PROJETO DE DESIGN DE GAMES I			4	4	60			30	30	60	20		
3	33469	00	ESTUDOS CONTEMPORÂNEOS EM DESIGN DE GAMES			4	4		60		45	15	60	10		
TOTAL CARGA HORÁRIA DO PERÍODO:						24	---	300	60	0	150	210	360	30		
4	12030	00	MOTORES DE JOGOS			4	4	60			30	30	60	0		
4	16022	00	MODELAGEM DIGITAL AVANÇADA			4	4	60			30	30	60	0		
4	22705	00	MEIO AMBIENTE E SUSTENTABILIDADE			4	4		60		60		60	15		
4	24929	00	ANIMAÇÃO 2D			4	4	60			15	45	60	0		
4	33470	00	PROJETO DE DESIGN DE GAMES II			4	4	60			30	30	60	20		
4	33471	00	FUNDAMENTOS DE ÁUDIO PARA GAMES			4	4	60			30	30	60	0		
TOTAL CARGA HORÁRIA DO PERÍODO:						24	---	300	60	0	195	165	360	35		
5	22721	00	PESQUISA E CONHECIMENTO			4	4		60		60		60	15		
5	24930	00	MOTORES DE JOGOS AVANÇADOS			4	4	60			15	45	60	0		
5	24931	00	ANIMAÇÃO 3D			4	4	60			15	45	60	0		
5	33472	00	PROJETO DE DESIGN DE GAMES III			4	4	60			30	30	60	20		

PER	CÓD	MÓDULO EAD	NOME DA DISCIPLINA	REQUISITO PARALELO	PRÉ-REQUISITOS / REQUISITOS ESPECIAIS	CRÉDITOS		C/H						
						ACAD	FIN	PRE	DIG	REM	TEO	PRA	TOTAL	EXT
5	33473	00	MERCADO DE JOGOS			4	4	60			30	30	60	20
5	33474	00	REALIDADE VIRTUAL			4	4	60			15	45	60	0
TOTAL CARGA HORÁRIA DO PERÍODO:						24	---	300	60	0	165	195	360	55
6	12023	00	PROGRAMAÇÃO APLICADA			4	4	60			15	45	60	0
6	16237	00	SEMINÁRIOS DE PROJETO			2	2	30			15	15	30	0
6	17224	00	ESTÁGIO OBRIGATORIO			8	8	120				120	120	0
6	22741	00	INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL			4	4	60			30	30	60	0
6	33475	00	PORTFÓLIO EM DESIGN DE GAMES			2	2	30			15	15	30	0
6	33476	00	GAME ÁUDIO DESIGN			4	4	60			30	30	60	0
TOTAL CARGA HORÁRIA DO PERÍODO:						24	---	360	0	0	105	255	360	0
7	22732	00	PROJETO COMUNITÁRIO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA			4	4	60			15	45	60	60
7	24937	00	PROGRAMAÇÃO APLICADA AVANÇADA			4	4	60				60	60	0
7	24942	00	TRABALHO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA			8	8	120			60	60	120	0
7	33477	00	UX PARA GAMES			4	4	60			30	30	60	0
7	33478	00	SEMIÓTICA PARA GAMES			4	4	60			30	30	60	0
TOTAL CARGA HORÁRIA DO PERÍODO:						24	---	360	0	0	135	225	360	60
8	17228	00	TRABALHO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA			8	8	120			60	60	120	0
8	17229	00	ATIVIDADES INTEGRADAS AO TRABALHO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA			4	4	60			30	30	60	0
TOTAL CARGA HORÁRIA DO PERÍODO:						12	---	180	0	0	90	90	180	0
OPTATIVA														
	5381	00	LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS - LIBRAS			4	4	60			60		60	0
SUBTOTAL DA CARGA HORÁRIA:						180		2400	300		1185	1515	2700	260
ATIVIDADES COMPLEMENTARES						8,00							120	30
TOTAL GERAL DA CARGA HORÁRIA:						188,00		2400	300		1185	1515	2820	290

Fonte: Coordenação do curso, 2025.

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

5. ESTÁGIO CURRICULAR SUPERVISIONADO

A matriz curricular 02 e 03 tem seus Estágio Obrigatório regulamentado pela Resolução nº 206/CONSUN-CaEn/2020, de 04 de dezembro de 2020 e a Resolução nº 051/CONSUN-CaEn/2025 de 15 de maio de 2025, e está em consonância com a Lei nº 11.788/2008, de 25 de setembro de 2008, que dispõe sobre o estágio de estudantes. A matriz curricular nº 2 tem seu Estágio Obrigatório no 5º período. Atendendo a legislação que direciona a formação na área, a carga horária do Estágio Obrigatório nesta matriz é de 120 horas, integralizadas na disciplina denominada Estágio Obrigatório.

O Estágio Supervisionado tem como objetivos a promoção de vivências, na prática profissional, dos conteúdos acadêmicos, propiciando desta forma, a ampliação de

conhecimentos e atitudes relacionadas com a profissão escolhida pelo estudante. Além disso, o estágio permite a troca de experiências entre os funcionários de uma empresa, bem como o intercâmbio de novas ideias, conceitos, planos e estratégias, integrando a Universidade com a Comunidade e o mercado de trabalho. Espera-se que os acadêmicos, nessa experiência, possam perceber-se atuantes e agentes de mudanças, tanto das instituições onde realizam o estágio, quanto se apresentem capazes de formalizar, em seus trabalhos escritos, a análise técnico-científica da realidade percebida e propostas de mudança sugeridas. Assim como os estágios representam valiosa oportunidade de aproximação dos acadêmicos com o mercado de trabalho, ligado à sua área de formação, também oferecem à Instituição, organização ou instituição que os recebe, a oportunidade de compreender o potencial dos futuros profissionais que a Univali está formando. Por estes motivos é que os estágios são planejados e executados sob critérios rigorosos, de tal modo que, além de cumprirem seu objetivo principal de formação do acadêmico como profissional e cidadão, simultaneamente valorizam, promovem e divulguem suas potencialidades.

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

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

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

O estágio na área Design de Games contribui no desenvolvimento do acadêmico possibilitando-o a desenvolver habilidades, através de conhecimentos adquiridos por meio

dos conteúdos de disciplinas como projeto de jogos, modelagem digital, ilustração, entre tantas outras oferecidas ao longo do curso.

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

6. TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC)

A matriz do Curso 02 e 03 contempla a disciplina de Trabalho de Iniciação Científica (TIC), código 24942 para o TIC 1 e 17228 para o TIC 2, com 8 créditos cada disciplina (carga horária total de 240 horas) ofertada nos 7º e 8º períodos, existe um regulamento específico nos Cadernos Documentos Institucionais que especifica as regras para o planejamento, execução e acompanhamento dos trabalhos científicos da Universidade, com regulamentações específicas para cada matriz curricular vigente (Resolução nº 206/CONSUN-CaEn/2020 para a matriz 2 e Resolução nº 051/CONSUN-CaEn/2025 para a matriz 3).

Trabalho de Iniciação Científica (TIC), é desenvolvido individualmente sob orientação de docente da Univali habilitado na área. Consiste na elaboração de produto, relatório e artigo, no qual o acadêmico deverá integrar os conhecimentos adquiridos durante o Curso nas diversas disciplinas, atividades de pesquisa, extensão e estágio. Possui regulamentação específica conforme a matriz curricular vigente (Resolução nº 206/CONSUN-CaEn/2020 – matriz 2; Resolução nº 051/CONSUN-CaEn/2025 – matriz 3).

O TIC 1 envolverá as seguintes etapas:

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

As atividades referentes a segunda parte do trabalho, TIC 2, envolvem:

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

Para o desenvolvimento do TIC os alunos têm o acompanhamento e orientação de professores. Durante a orientação o aluno define sua área de atuação, delimita o escopo do projeto, realiza investigações (campo e bibliográfica), e elabora um memorial descritivo ou artigo final.

Durante o semestre é realizada pelo menos uma pré-banca para o TIC 1 e banca final para o TIC 2 nas quais os alunos apresentam os resultados parciais e finais para bancas de professores. As orientações são semanais e os professores preenchem fichas de acompanhamento e de avaliação. Ao final, o trabalho é apresentado em banca pública, composta pelo professor orientador e dois professores do Curso.

O quadro 2 demonstra a quantidade de Trabalhos de Iniciação Científica realizados pelos acadêmicos no período 2023-2024, bem como, as áreas de preferências. A estrutura organizacional do TCC do Curso de Design de Games é composta pelo Coordenador do Curso, Professor Orientador, Acadêmicos e o Colegiado do Curso.

Quadro 2: Relação de Trabalhos de conclusão do Curso de Design de Games em 2024-2025.

2024	
Acadêmico	Orientador
Fernanda Rodrigues Erthal	Rafael Marques de Albuquerque
Giuseppe Pierluigi Volpato Marcon	Alice Demaria Silva
Yuri Avila Künel	Rafael Marques de Albuquerque
Anacile Antunes	Rafael kojii Nobre
Bernardo Rodrigues Ritzel	Tiago Vinicius Ficagna
Gustavo Cerato Copatti	Tiago Vinicius Ficagna
Henrique Alfredo Siebert	Eduardo Napoleão
João Vitor Diegoli Gamba	Rodrigo Lyra
Pedro Henrique de Oliveira Buligon	Rafael Marques de Albuquerque
Thais Fernanda Paz	Tiago Vinicius Ficagna
2025	
Acadêmico	Orientador
Ana Carolina da Rosa Lopes	Marco Aurelio Soares dos Santos
Bernardo Bonin Galon	Rafael Marques de Albuquerque
Flávio Augusto Ribeiro Assumpção	Rafael Marques de Albuquerque
Guilherme Ari Valle	Rodrigo Lyra
Icaro Theodoro de Faria Souza	Igor Baranenko
Kaili Portella Caetano	Ewerton Eyre de Moraes Alonso
Linus Ferreira Dantas Barbosa	Igor Baranenko
Lorenzo Dick Schadeck	Tiago ficagna

Lorenzo Grando	Tiago Ficagna
Maria Fernanda Paiva e Silva	Marco Aurelio Soares dos Santos
Matheus Lopes Cosentino	Marco Aurelio Soares dos Santos
Nicholas Vieira Seara da Silva	Rafael Marques de Albuquerque
Otávio Canabarro Fernandes dos Reis	Rafael Kojjio Nobre
Paloma da Silva Tavares	Marco Aurelio Soares dos Santos
Pedro Amado Angeli	Rafael Marques de Albuquerque
Pedro Henrique D'Avila Pereira	Rafael Marques de Albuquerque
Pedro Leite Hodecker	Tiago Ficagna
Rafael Manzoni Berger	Tiago Ficagna
Vanderlei Arjor de Arruda Filho	Marco Aurelio Soares dos Santos
Vitor Pinheiro de Melo	Marco Aurelio Soares dos Santos
Víctor Eich Garbinato Soares	Rafael Marques de Albuquerque

Fonte: Coordenação do curso, 2026.

7. ATIVIDADES COMPLEMENTARES

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

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

A carga horária das atividades complementares no Curso é definida no Regulamento das atividades de conclusão Do Curso de design de Games (Resoluções nº 206/CONSUN-CaEn/2020 – matriz 2 e nº 051/CONSUN-CaEn/2025 – matriz 3) e engloba atividades relativas ao **ensino, pesquisa e extensão, inovação e internacionalização** que serão devidamente comprovadas quando admitida a participação dos estudantes em eventos internos e externos à Univali, nas modalidades presencial ou a distância, para integralizar a carga-horária mínima

do curso. Admitem a participação dos estudantes em eventos internos e externos, tais como semanas acadêmicas, congressos, seminários, palestras, conferências, atividades culturais, integralização de cursos de extensão e/ou atualização acadêmica e profissional, atividades de iniciação científica e de monitoria, entre outras. No curso de Design de Games a carga-horária destinada às atividades complementares é de 120 horas que serão integralizadas pelos acadêmicos ao longo da trajetória curricular.

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

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

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

Destaca-se ainda, a oferta de monitorias voluntárias e remuneradas; participação em estágios extracurriculares não obrigatórios ofertados pelo Banco de Talentos da instituição; participação em projetos de iniciação científica no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC/CNPq), no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação (PIBITI/CNPq), no Programa de Bolsas Universitárias de Santa Catarina (UNIEDU) e no Programa de Bolsas de Iniciação Científica (ProBIC), participação em Grupos de Pesquisa da Univali, na área e/ou afim; publicação de artigos e produção acadêmica; participação em Projetos de Extensão; entre outros.

7.1 Ensino

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

Dentro do contexto de educação de design de games o curso promove eventos e interações com os alunos com o objetivo de despertar sempre o desejo pelo desenvolvimento e pela cultura de desenvolvimento que existe no ambiente profissional. Uma das características de qualidade da área de desenvolvimento de games é que por se tratar de uma área que aborda o lúdico, o desenvolvedor acaba também podendo manifestar isso na prática profissional, principalmente em empresas e equipes pequenas de desenvolvimento.

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

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

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

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

Além das atividades colaborativas de produção, o curso também promove com frequência palestras com profissionais do mercado, que estão atualmente atuando em diversas áreas do desenvolvimento de jogos. Atualmente, o curso tem acesso a diversas empresas de ponta na área de desenvolvimento de jogos, que estão sediadas desde o Vale do Itajaí até a capital do estado, Florianópolis. Essas empresas atuam em ramos diferentes, o que confere uma grande riqueza de experiência e possibilidades para os egressos do curso, que tem vontade de atuar em diferentes frentes profissionais. Outra atividade é a apresentação do curso para colégios da região. Alunos de todas as idades tem interesse em vir a universidade conhecer os laboratórios e a estrutura do curso, bem como conhecer quais são os processos para desenvolver jogos.

7.2 Pesquisa

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

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

Em geral, as pesquisas desenvolvidas incrementam o envolvimento de alunos e docentes, aprimorando o processo de ensino - aprendizagem. Por outro lado, permitem a aproximação com a comunidade, principalmente, através do próprio desenvolvimento da pesquisa e da prestação de serviços técnico-científicos, além da divulgação dos resultados por meio de publicações diversas e da participação em eventos científicos.

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

As pesquisas iniciadas no período 2024-2025 são apresentadas no Quadro 3:

Quadro 3: Projetos de Pesquisa 2024-2025 aprovados no Curso de Design de Games

LINHA DE PESQUISA	AUTORES: DOCENTE E ACADÊMICO(S)	TÍTULO DO TRABALHO	ANO
Games, Tecnologias e Multimeios	Giorgio Gilwan da Silva	Protótipo de jogo digital para o ensino e a aprendizagem com temas que atendam os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS)	2024

Games, Tecnologias e Mídias	Eduardo Napoleao	Design de jogos e tecnologias para qualidade de vida	2024
Games, Tecnologias e Mídias	Giorgio Gilwan da Silva, Eduardo Napoleão e Tiago Ficagna	Design de jogos no contexto dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável proposto pela ONU para o ano 2030.	2024
Desenvolvimento, gestão e sustentabilidade em projetos e Interação e Fatores Humanos	Ana Paula Lisboa Sohn	Análise da Inteligência Emocional de Turistas Idosos Nas Redes Sociais	2025
Educação	Adair de Aguiar Neitzel	Educação Estética na Formação Continuada de Docentes do Ensino Superior	2025

Fonte: Coordenação do curso, 2025.

7.3. Extensão

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

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

No período de 2024-2025 foram ofertadas pelo Curso as seguintes atividades na modalidade extensão:

Tabela 1: Ações comunitárias desenvolvidas pelo Curso em 2024-2025

2024			
Título	Objetivo(s)	Participantes	Resultados alcançados
Semana do Meio Ambiente	Divulgar e sensibilizar a comunidade acadêmica sobre sustentabilidade ambiental. Fortalecer a identidade comunitária. Desenvolver alianças estratégicas. Promover a excelência em todos os níveis de ensino.	Atividade aberta ao público e aos acadêmicos da Univali de todos os campi.	Registro de arrecadação de milhares de lacres metálicos, plásticos e material eletrônico.

OPA	Apresentação da universidade para a comunidade estudantil demonstrando todos os cursos, com suas áreas de atuação, oportunidades profissionais, ajudando os jovens a decidirem a sua opção de curso superior a ser buscado	Alunos do curso, centro acadêmico, alunos com horas comunitárias a serem prestadas e comunidade em geral.	A universidade passa a ser vista pela comunidade como um sonho alcançável e diversas dúvidas da comunidade são sanadas pelas exposições, palestras e conversas realizada.
Feira das Profissões	Promover a integração entre a universidade, as escolas e a comunidade, apresentando aos estudantes do ensino médio as diferentes áreas do conhecimento e possibilidades de formação superior.	Alunos do curso, alunos das escolas visitadas, coordenação de curso, comunidade em geral e docentes.	A ação possibilitou a apresentação da Universidade e do curso aos estudantes do ensino médio, ampliando o conhecimento sobre as áreas de formação superior e as possibilidades de atuação profissional. Observou-se significativa interação entre alunos do curso, professores, coordenação e comunidade externa, fortalecendo a integração universidade-escola e estimulando o interesse dos visitantes pelo ingresso no ensino superior.
15ª Edição GameJam	Promover dentro dos ambientes de interação da universidade, atividades colaborativas entre os alunos que, em equipes de 4 participantes, desenvolvem jogos digitais em um período de 48 horas.	comunidade acadêmica do Curso.	A atividade atingiu o objetivo determinado no projeto.
2ª Universities Game Jam	A Universidade do Vale do Itajaí promoveu a 2ª Universities Game Jam, evento internacional destinado à criação de jogos digitais. A programação aconteceu de 6 a 13 de setembro e envolveu estudantes de cinco países. O objetivo do evento é conectar acadêmicos de diferentes universidades no desafio de desenvolver jogos em um cenário internacional ao longo de uma semana. itch.io/jam/universities-game-jam-2024	Todas as equipes deveriam conter pelo menos um integrante de outra instituição de ensino. Além da Univali, as instituições participantes são a South-Eastern Finland University of Applied Sciences, da Finlândia, Robert Elworthy Economics and Technology Institute, da Ucrânia, Estonian Entrepreneurship University of Applied Sciences, da Estônia, e Noroff - School of Technology and Digital Media, da Noruega. Com 150 acadêmicos envolvidos	A Universities Game Jam é uma maratona colaborativa e competitiva que reúne estudantes de universidades com tradição no desenvolvimento de jogos ao redor do mundo. É uma excelente oportunidade para os acadêmicos desafiarem seus limites e mostrarem seus talentos num evento com abrangência internacional e muitas possibilidades de networking.

GamesCom Latam	Viagem técnica a GamesCom Latam um dos maiores eventos de jogos da América Latina, reunindo lançamentos, palestras e experiências interativas para fãs e profissionais da indústria.	Acadêmicos do Curso de Design de Games Campus Balneário Camboriú e Florianópolis em contato com Desenvolvedores, publishers, streamers, jogadores e entusiastas de games.	Networking, divulgação de novos jogos, tendências de mercado e experiências imersivas para o público.
Conexão Politécnica 2024	Conectar futuros profissionais às oportunidades de trabalho.	1825 alunos dos cursos da Escola.	Divulgação de ofertas de vagas de estágio e cases das empresas participantes.
5º IMERSAGAMES	Realização de quatro encontros (segundo semestre de 2023) onde foram debatidos temas como mercado de arte para videogames, e-sports, mercado de outsourcing e áudio na indústria de games, desenvolvimento de jogos e arte em 3D, requisitos legais de registro de marcas e patentes, além das diferentes áreas de atuação em produtos digitais. Evento da disciplina de Mercados de Jogos, cuja proposta é criar uma conexão do Curso e dos alunos com o que existe de mais moderno no mundo dos games e tecnologia.	125 pessoas da comunidade acadêmica do Curso.	Interconexão com os profissionais do mercado de trabalho, visando mudar a visão de mundo dos acadêmicos com a realidade do universo do mundo e da tecnologia.
2025			
Título	Objetivo(s)	Participantes	Resultados alcançados
Semana do Meio Ambiente	Divulgar e sensibilizar a comunidade acadêmica sobre sustentabilidade ambiental. Fortalecer a identidade comunitária. Desenvolver alianças estratégicas. Promover a excelência em todos os níveis de ensino.	Atividade aberta ao público e aos acadêmicos da Univali de todos os campi.	Registro de arrecadação de milhares de lacres metálicos, plásticos e material eletrônico.
OPA	Apresentação da universidade para a comunidade estudantil demonstrando todos os cursos, com suas áreas de atuação, oportunidades profissionais, ajudando os jovens a decidirem a sua opção de curso superior a ser buscado	Alunos do curso, Centro acadêmico, alunos com horas comunitárias a serem prestadas e comunidade em geral.	A universidade passa a ser vista pela comunidade como um sonho alcançável e diversas dúvidas da comunidade são sanadas pelas exposições, palestras e conversas realizada.
Feira das Profissões	Promover a integração entre a universidade, as escolas e a comunidade, apresentando aos estudantes do ensino médio as diferentes áreas do conhecimento e possibilidades de formação superior.	Alunos do curso, alunos das escolas visitadas, coordenação de curso, comunidade em geral e docentes.	A ação possibilitou a apresentação da Universidade e do curso aos estudantes do ensino médio, ampliando o conhecimento sobre as áreas de formação superior e as possibilidades de atuação profissional. Observou-se significativa interação entre alunos do curso, professores, coordenação e comunidade externa, fortalecendo a

			integração universidade-escola e estimulando o interesse dos visitantes pelo ingresso no ensino superior.
GamesCom Latam 2025	<p>A participação da Univali na Gamescom Latam 2025, em São Paulo buscou dar visibilidade aos projetos acadêmicos e de pesquisa em jogos digitais desenvolvidos pela universidade, fortalecendo a parceria com a Secretaria de Estado da Ciência, Tecnologia e Inovação de Santa Catarina (SCTI) do Governo do Estado de Santa Catarina por meio do programa SC Games Jovens Talentos. A presença no evento também aproximou academia, governo e mercado, ampliando o espaço de atuação de estudantes e egressos no ecossistema de jogos, além de abrir oportunidades de cooperação nacional e internacional em inovação, ensino e empreendedorismo. Reconhecida como o maior evento de games da América Latina, a Gamescom Latam reúne players do mundo todo, promovendo networking, parcerias estratégicas e a inserção de Santa Catarina e da Univali em um dos cenários mais relevantes da indústria criativa global.</p>	<p>Acadêmicos do Curso de Design de Games Campus Balneário e comunidade Gamers presente no evento. Empresas e setores envolvidos.</p>	<p>Ampliação da visibilidade da Univali no cenário nacional e internacional de jogos digitais; fortalecimento da parceria com a SCTI por meio do programa SC Games Jovens Talentos; criação de oportunidades de cooperação com players do mercado global; aproximação entre academia, governo e indústria; e inserção de estudantes e egressos em um dos principais ecossistemas da indústria criativa da América Latina.</p>
Game Jam Mirim Projeto SC Games Jovens Talentos da Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação do Governo de Santa Catarina 2025.	<p>A SC Game Jam Mirim é um evento organizado pela Secretaria de Estado da Ciência, Tecnologia e Inovação (SCTI) de Santa Catarina, que promove uma maratona criativa de desenvolvimento de jogos eletrônicos voltada para crianças e adolescentes de 9 a 17 anos. A iniciativa integra o projeto "Novos Talentos SC Games", que busca incentivar o protagonismo digital das novas gerações.</p>	<p>Acadêmicos do Curso de Design de Games Campus Balneário e comunidade Gamers presente no evento. Alunos do ensino fundamental e médio das Escolas de Santa Catarina.</p>	<p>Fomento ao protagonismo digital de crianças e adolescentes; estímulo à criatividade e ao trabalho em equipe por meio da criação de jogos; consolidação da parceria da UNIVALI com a SCTI e o projeto SC Games Jovens Talentos; fortalecimento do papel dos acadêmicos de Design de Games como mentores, contribuindo para a formação de novas gerações no ecossistema catarinense de jogos digitais.</p>

<p>16ª Game Jam UNIVALI</p>	<p>Evento organizado pela Secretaria de Estado da Ciência, Tecnologia e Inovação (SCTI) de Santa Catarina, que promove uma maratona criativa de desenvolvimento de jogos eletrônicos, voltada para crianças e adolescentes de 9 a 17 anos. A iniciativa integra o projeto “Novos Talentos SC Games”, que busca incentivar o protagonismo digital das novas gerações. A edição de 2025 reuniu jovens participantes que, com o apoio de mentores especializados e instituições parceiras como a Univali, tiveram a oportunidade de criar seus próprios jogos, desenvolvendo a criatividade, o trabalho em equipe e a compreensão de conceitos ligados à criação de games. A Univali é parceira do projeto desde a implantação, há 16 anos, contribuindo para sua consolidação. Um diferencial é a participação de acadêmicos do curso de Design de Games, que atuam como mentores e docentes nas atividades, garantindo que os estudantes da universidade tenham papel direto na formação de novos talentos para o ecossistema de jogos em Santa Catarina.</p>	<p>Acadêmicos do Curso de Design de Games Campus Balneário e Florianópolis e egressos.</p>	<p>Estimular a criatividade, a colaboração e a aplicação prática dos conhecimentos em jogos digitais; consolidar a Game Jam UNIVALI como evento tradicional de inovação e formação no ecossistema acadêmico e criativo de Santa Catarina; proporcionar aos estudantes experiência real de desenvolvimento em equipe e fortalecimento de suas habilidades para o mercado de games.</p>
<p>3ª Global Universities Game Jam 2025</p>	<p>A International Game Jam de 2025, organizada pela Univali, em parceria com o Xamk Game Studios e a Embaixada do Brasil em Helsinque reuniu estudantes de diferentes países que formaram equipes mistas internacionais para desenvolver o protótipo jogável de um jogo em uma semana, a partir de um tema surpresa revelado na abertura do evento.</p> <p>Participaram alunos das seguintes universidades: Univali (Brasil), Metropolia (Finlândia), Noroff (Noruega), Estonian Entrepreneurship University of Applied Sciences – EEK (Estônia), Abilene Christian University – ACU (Estados Unidos) e Robert Elworthy Institute (Ucrânia).</p>	<p>Promover a integração multicultural entre estudantes de universidades internacionais, com equipes mistas formadas por alunos da Univali (Brasil), Metropolia (Finlândia), Noroff (Noruega), Estonian Entrepreneurship University of Applied Sciences – EEK (Estônia), Abilene Christian University – ACU (Estados Unidos) e Robert Elworthy Institute (Ucrânia).</p>	<p>Promover a integração multicultural entre estudantes de universidades internacionais; incentivar o desenvolvimento colaborativo de jogos em equipes mistas; fortalecer a Univali como referência acadêmica global no ensino de games; proporcionar experiência prática em criação de protótipos em curto prazo; ampliar redes de contato e oportunidades de cooperação internacional no setor de jogos digitais.</p>

Fonte: Coordenação do Curso, 2025.

Figura 1: Cartaz de divulgação da Semana do Meio Ambiente 2024

O cartaz é dividido em duas colunas. A coluna da esquerda apresenta três eventos: 'COLETA DE MATERIAL DE ESCRITA' (a partir de 03/06/24), 'CAMINHO DO PLÁSTICO' (03 a 07/06/24) e 'CAMPANHA DE COLETA DE RESÍDUOS' (03 a 28/06/24). A coluna da direita apresenta quatro eventos: 'FEIRA DE TROCAS' (05 e 06/06/24), 'ENFRENTANDO OS DESAFIOS DAS MUDANÇAS CLIMÁTICAS' (05/06/24), 'HERBÁRIO: O QUE FOI E O QUE SERÁ?' (06/06/24) e 'TRILHA ECOLÓGICA' (08/06/24). No rodapé, há o logo da UNIVALI e o texto 'Escolas do Conhecimento'.

Evento	Data	Local	Descrição
COLETA DE MATERIAL DE ESCRITA	a partir de 03/06/24	TODOS OS CAMPI	Adesão da Univali ao Programa de Reciclagem de Instrumentos de Escrita da TerraCycle®. Escolas do Conhecimento e Bibliotecas.
CAMINHO DO PLÁSTICO	03 a 07/06/24	ITJ - todos os turnos	Corredores Sensoriais. Escola Politécnica - Bloco D3. Escola de Ciências da Saúde - Bloco F4.
CAMPANHA DE COLETA DE RESÍDUOS	03 a 28/06/24	ITJ - BC - FLN - KOB	Participe e ganhe horas de atividades complementares ou para bolsa seletivo comunitário.
FEIRA DE TROCAS	05 e 06/06/24	BC - matutino e noturno	Livros, discos, roupas, acessórios e outros (Campus BC - em frente à Galeria de Arte).
ENFRENTANDO OS DESAFIOS DAS MUDANÇAS CLIMÁTICAS	05/06/24	ITJ - 19 horas	Mesa-Redonda com pesquisadores das Escolas do Conhecimento (Campus Itajaí - Teatro Adelaide Konder).
HERBÁRIO: O QUE FOI E O QUE SERÁ?	06/06/24	ITJ - HBR - 14 horas	Bate-papo no Herbário Barbosa Rodrigues. Ações de Educação Ambiental e distribuição de Mudanças de Espécies Nativas - parceria INIS (Av. Cel. Marcos Konder, 800 Centro, Itajaí).
TRILHA ECOLÓGICA	08/06/24	ITJ - 08 às 14h	Caminhada com coleta de resíduos (Canto do Morcego - Itajaí SC). Ação de conscientização ambiental.

Fonte: Coordenação do curso, 2024.

Figura 2: Registro de uma das Feira das Profissões de 2024



Fonte: Coordenação do curso, 2024.

Figura 3: OPA em Balneário Camboriú 2024



Fonte: Coordenação do curso, 2024.

Figura 4: Cartaz de divulgação da Semana do Meio Ambiente 2025

Semana do Meio Ambiente

CAMPANHA DE COLETA DE RESÍDUOS
Participe e ganhe 10 horas de atividades complementares ou para bolsa seletivo comunitário

Inscriva-se em bit.ly/sma25uni

Dirija-se a um **PONTO DE COLETA**

Leia o QRCode no ato da entrega

ITAJÁ:
Bloco D8 Politécnica
Bloco F6 ECS

BAL. CAMBORIÚ:
Bloco 01 Politécnica

KOBRASOL:
Coordenação C. Computação

FLORIANÓPOLIS:
Coordenações (2º piso)

Contribua com:
100 TAMPAS PLÁSTICAS OU 110 LACRES METÁLICOS OU 2 UNIDADES DE LIXO ELETRÔNICO LINHA VERDE OU 20 CABOS OU 20 UNIDADES DE PILHAS

bit.ly/sma25uni

UNIVALI | Escolas do Conhecimento

Semana do Meio Ambiente

4 Categorias de LIXOS ELETRÔNICOS

- computadores, laptops, tablets, smartphones, impressoras, mouses, teclados, carregadores, fones de ouvido
- televisores, aparelhos de DVD/VHS, equipamentos de áudio (caixas de som, etc.)
- eletrodomésticos pequenos, como liquidificadores, ferros de passar roupa, secadores de cabelo, batedeiras
- eletrodomésticos de grande porte, como geladeiras, freezers, máquinas de lavar roupa, fogões, condicionadores de ar

bit.ly/sma25uni

UNIVALI | Escolas do Conhecimento

Fonte: Coordenação do curso, 2025.

Figura 5: GamesCom Latam 2024



Fonte: Coordenação do curso, 2025.

Figura 6: Feira das Profissões - Casa da Família, 2024



Fonte: Coordenação do Curso, 2024.

Figura 7: GamesCom Latam, 2025



Fonte: Coordenação do Curso, 2025.

Figura 8: GamesCom Latam, 2025



Fonte: Coordenação do Curso, 2025.

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

8. ORGANIZAÇÕES ESTUDANTIS

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

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

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

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

9. FORMAS CONVENCIONAIS DE ACESSO AO CURSO

A Univali possui uma diversidade de formas de ingresso para Estudantes, tais como: Seletivo Univali; Nota do ENEM; Transferência Univali; Diplomados; Egresso Univali e Bolsa Desempenho.

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

O Seletivo Univali tem como principal característica o ingresso na Univali sem a realização de prova, basta apresentar o certificado de conclusão do Ensino Médio.

Já o ingresso pela nota do ENEM (Exame Nacional do Ensino Médio) é utilizado na Univali como critério de seleção para o ingresso no curso, além de conceder bolsas de estudos de até 100%.

No ingresso pela Transferência Univali, o aluno ainda obtém uma bolsa de estudos de 30%, durante todo o curso.

Para os portadores de diploma de curso superior, há outras duas formas de ingressar na Univali: Diplomados e Egressos Univali (2ª graduação). Os diplomados, ao apresentarem seus diplomas da primeira graduação, obtém bolsas de 20% e, para os Egressos da Univali, é concedido 25% durante toda a sua segunda graduação.

Outra forma de ingresso nos cursos de graduação da Univali é por meio desempenho das notas no histórico escolar que, além do ingresso, concede Bolsa de até 30% em todo o curso.

A divulgação das formas de ingresso ocorre por meio de programas institucionais direcionados aos alunos concluintes do Ensino Médio, nas escolas das regiões de influência da Instituição. Além disso, há campanhas de marketing específicas para cada forma de ingresso com a utilização de diferentes mídias. E de maneira permanente a Univali divulga as formas de ingresso pelo endereço: <https://www.univali.br>, clicando em “Inscrições e Resultados”.

10. APOIO AO DISCENTE

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

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

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

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

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

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

oferta, semestralmente, programas de apoio à carreira, que conta com o acompanhamento do curso de Psicologia e mentoria de carreira realizada pela psicóloga do setor.

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

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

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

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

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

- **Programa Acolher** - Implantado na Universidade em parceria com o Centro de Valorização da Vida (CVV), o Programa Acolher é uma ação inovadora de apoio ao discente. Visa a promoção da Saúde Mental Universitária e a prevenção e o tratamento ao sofrimento psíquico e a violência de gênero.

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

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

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

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

- **Programa de Nivelamento** – tem por finalidade promover aos acadêmicos o conhecimento em patamar adequado para um melhor desempenho e aproveitamento dos conteúdos a serem desenvolvidos nas Unidades de Aprendizagem das disciplinas. Este Programa integra a Política Institucional de apoio aos estudantes, alinhado ao Instrumento de Avaliação do

Sinaes, indicador Apoio ao Discente. Por meio deste programa, a instituição desenvolve e/ou intensifica o domínio de conhecimentos específicos de seus estudantes nas áreas de Matemática e Português. O programa é ofertado em períodos que antecedem e/ou simultaneamente à oferta dos conteúdos relacionados na matriz curricular dos cursos, por meio do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) e disponibilizado para os estudantes da modalidade a distância.

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

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

10.1 Atendimento a Portadores de Necessidades Especiais

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

que aprovou o PNE, em 2014 tomaram-se medidas para implantação do Núcleo de Acessibilidade da Univali (NAU), em substituição ao PADEF.

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

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

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

A área de Acessibilidade Tecnológica centraliza as demandas dos estudantes com deficiência auditiva, visual e mobilidade, contando com uma equipe técnica que organiza e produz os recursos de acessibilidade para esse público. Por meio das triagens são levantadas as necessidades dos alunos. Estudantes com deficiência auditiva contam com o acompanhamento do intérprete de libras (quando utilizam a língua de sinais) ou contam com

a possibilidade do acompanhamento psicopedagógico e assessoramento da equipe do NAU. Já os estudantes com deficiência visual ou cegos dispõem da produção do material em Braille, ampliação, leitura e transcrição de provas, guia de locomoção, aplicativos, *softwares* e outros equipamentos. A pessoa com deficiência visual recebe materiais adaptados de acordo com sua necessidade, podendo também fazer uso dos instrumentos tecnológicos. Os estudantes com deficiência e/ou mobilidade reduzida que necessitam de auxílio, contam com a equipe técnica para realizar a locomoção e facilitação de trajetos e atividades. Tais ações podem ser pontuais ou de caráter contínuo.

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

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

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

O NAU confirma que os diversos espaços onde ocorrem as relações de ensino-aprendizagem são adequados para as dinâmicas das diferentes disciplinas e conteúdos, tendo como pressuposto implantar e implementar no cotidiano pedagógico o uso de metodologias que desenvolvam o raciocínio, a precisão de conceitos, o crescimento em atitudes de participação

e crítica que se apresentam como fatores relevantes para acessibilidade, tanto pedagógica quanto atitudinal, percebendo o processo de inclusão como permanente, participativo e dinâmico.

11. AVALIAÇÃO INSTITUCIONAL

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

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

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

Em 2019, a Avaliação Institucional da Univali contou com uma repaginação em sua estrutura, tanto do ponto de vista metodológico quanto tecnológico. A nova avaliação institucional

passou ainda a ter uma nova cara e uma nova perspectiva de comunicação com seu público-alvo. Com o nome de FazAí, a avaliação passou a utilizar uma nova proposta de acessibilidade, na qual toda a pesquisa é conduzida via aplicativo móvel, embarcado em celulares e tablets, disponível para as tecnologias Android® e IOS®. Esta nova realidade permite que alunos, professores e funcionários tenham a disponibilidade de responder às diferentes pesquisas componentes do FazAí em qualquer lugar e a qualquer momento.

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

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

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

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

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

Além de propor metodologia inédita, a aplicação do instrumento de avaliação também promoveu uma nova perspectiva de comunicação e acessibilidade junto aos diferentes públicos-alvo da pesquisa (gestores, docentes e discentes). Toda pesquisa é conduzida

associada ao próprio ambiente comum utilizado pelo discente, docente e gestor, o que permite a alunos, professores e funcionários a disponibilidade de responder às diferentes pesquisas em qualquer lugar e a qualquer momento, sem ter que transpor o uso para ambientes terceiros.

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

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

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

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

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

A atuação docente é avaliada por meio de seis eixos, sendo eles se o docente cumpre as atividades programadas no plano de ensino; tem domínio do conteúdo; utiliza estratégias de

ensino que favorecem a aprendizagem; emprega abordagens e linguagens diversificadas nas suas aulas; estimula a autonomia e o senso crítico e discute os resultados das avaliações com a turma.

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

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

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

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

Em 2023, a avaliação insticional retomou um novo processo e o processo de participação passou a acontecer por meio de um sorteio em diferentes datas. Assim, nem todos os acadêmicos dos cursos de graduação do ensino presencial participam em um único momento da pesquisa e, a cada dez dias, cerca de mais de 1.000 alunos são escolhidos para respondê-

la de forma aleatória. É uma nova metodologia que a universidade passa a utilizar, buscando privilegiar o que há de mais moderno em análise estatística para divulgação dos resultados.

Assim, os resultados da pesquisa com alunos dos cursos a distância foram consolidados e apresentados no nível de Escola do Conhecimento e geral da Universidade. Devido ao número reduzido de respondentes em alguns cursos específicos, não foi possível consolidar os resultados individualmente por curso, pois muitos não atingiram o mínimo amostral necessário para garantir a representatividade estatística dos dados. Assim, a consolidação por Escola permitiu uma análise mais robusta e confiável dos dados, refletindo de forma mais precisa as percepções e experiências dos alunos dentro de cada eixo avaliado.

12. PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO DOS PROCESSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM

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

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

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

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

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

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

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

Os instrumentos de avaliação, os respectivos critérios e pesos são definidos previamente no plano de ensino e/ou redefinidos no decorrer do semestre com ciência dos acadêmicos, devendo resultar em três médias parciais: M1, M2, M3. Os resultados das avaliações são objeto de discussão e análise junto aos acadêmicos de acordo com as normas em vigor. É facultado ao acadêmico requerer revisão da avaliação à coordenação do curso, observando-se as normas específicas aprovadas pelo CONSUN-CaEn.

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

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

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

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

Balizado pela concepção de avaliação formativa, o Curso aperfeiçoa a metodologia de ensino num esforço conjunto de adoção de estratégias de ensino e instrumentos de avaliação

coerentes com as competências profissionais esperadas. Para tanto, entende-se que o acadêmico necessita de momentos individuais de aprendizagem e de momentos de socialização de seus conhecimentos e habilidades. Nos processos individualizados, as estratégias mais utilizadas pelos docentes serão: orientação especializada a estudantes, e suas competências estão centralizadas nas ações de inclusão voltadas ao acesso, à permanência e participação de estudantes, além do assessoramento a comunidade acadêmica nas atividades desenvolvidas na Instituição nesse âmbito. No que se refere aos processos avaliativos, são adotadas diferentes estratégias, incluindo provas, desenvolvimento de projetos em games e dinâmicas projetuais, alinhadas às competências previstas no curso. Nos momentos de socialização, predominam Acessibilidade Psicopedagógica e Acessibilidade Tecnológica. No que se refere aos processos avaliativos, são adotadas diferentes estratégias, incluindo provas, desenvolvimento de projetos em games e dinâmicas projetuais, alinhadas às competências previstas no curso. Nos momentos de socialização, predominam Acessibilidade Psicopedagógica e Acessibilidade Tecnológica.

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

Os Cursos ofertados pela Univali incorporam continuamente as TICs, por meio de diversas ferramentas, destacando-se nas disciplinas a distância o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), a Jornada Docente, a Biblioteca Virtual, o Avalia e o Atendimento Virtual ao Aluno.

As tecnologias adotadas nos cursos EaD e nas disciplinas digitais propiciam diversas interações: professor tutor – aluno; aluno – aluno; aluno – tutor técnico-administrativo; aluno – Coordenação de curso; aluno – Coordenação de EaD; aluno – Secretaria Acadêmica.

Ciente da relevância de canais eficientes de comunicação, a IES oferece ao estudante diferentes canais de comunicação que permitem realizar chamadas para esclarecimento de dúvidas sobre os serviços oferecidos, além de acolhimento de reclamações, sugestões e solicitações diversas. São eles: Sala da Coordenação/Comunidade do Curso; Portal do Aluno; Mural de Interação, *WhatsApp*, E-mail, Telegram e Ouvidoria.

Cabe destacar que, para manter contato com a Coordenação de Curso, o aluno tem acesso, no Ambiente Virtual EaD, à aba Comunidades, uma sala virtual da coordenação com diversas informações acerca do Curso ao qual se vincula, como matriz, contato do(a) coordenador(a), eventos, estágios e atividades complementares.

As Tecnologias de Informação adotadas no âmbito da Univali Digital promovem grande adesão e interatividade dos atores que buscam essa modalidade de ensino na Instituição. Permitem expressiva acessibilidade digital e comunicacional ao longo de toda a jornada e são

acompanhadas pelos professores tutores, tutor administrativo e coordenador de curso para que os resultados dos relatórios gerados sirvam para implementar, de forma continuada, técnicas de gerenciamento nas diversas áreas da Univali Digital. As contribuições dos recursos e dos processos de ensino-aprendizagem, mediados por TICs, são especialmente analisadas na avaliação institucional, provocando tomadas de decisões no atendimento às proposições registradas pelos estudantes e tutores nela envolvidos.

Vale acrescentar ainda que as TICs permitem ao acadêmico grande flexibilidade, na medida em que ele tem acesso aos materiais e recursos didáticos adotados no âmbito dos cursos digitais da IES em qualquer hora e lugar, valendo-se de diversos dispositivos – PC, notebook, tablet, smartphone.

O Ambiente Virtual de Aprendizagem oferece condições para que experiências diferenciadas de aprendizagem ocorram nas disciplinas de práticas imersivas - Projetos Integradores e similares. Nestes ambientes, os alunos interagem entre si, via mural de interação, webconferência ou fórum, com a possibilidade de realizar trabalhos em grupos on-line, seminários de compartilhamento de experiências, além realizar as atividades avaliativas, no caso dos projetos com foco na profissão.

A Biblioteca A é a ferramenta que propicia o acesso dos acadêmicos a centenas de obras digitais sobre os mais diversos assuntos e áreas do conhecimento, e vivenciam a experiência da leitura ativa, o que significa ler, escutar, assistir, interagir e simular o que aprendeu a qualquer hora e lugar. Todo o material fica à disposição da comunidade acadêmica.

Da mesma forma, o Professor Tutor tem à sua disposição na plataforma várias ferramentas de gestão da disciplina (Analytics), que permitem monitorar o engajamento dos acadêmicos, possibilitando um mapeamento fidedigno da trilha de aprendizagem percorrida pelo aluno ou por turma, inclusive com dados de desempenho e tempo de participação. Isso permite que se faça um contato periódico com os alunos, dando feedbacks e estimulando a participação e o engajamento.

Em paralelo ao uso desses recursos de ensino-aprendizagem, o corpo docente adota outras tecnologias, como as redes sociais, para compartilhamento de informações e apresentações. A Universidade mantém uma rede *wireless* de qualidade, acessível a todos os alunos da Instituição e laboratórios de informática com máquinas atualizadas em todos os *campi*. Também disponibiliza aplicativos móveis – *mobile* – desenvolvidos pela Instituição para seus acadêmicos. Em paralelo ao uso desses recursos de ensino-aprendizagem, o corpo docente adota outras tecnologias, como as redes sociais, para compartilhamento de informações e apresentações.

No momento, os acadêmicos da Univali contam com dois aplicativos: o acesso de informações do Portal do Aluno e o Aplicativo Minha Univali. Tal sistema de comunicação proporciona uma interação dinâmica e eficaz no processo ensino-aprendizagem, com ferramentas que objetivarão proporcionar maior interatividade e experiências diferenciadas de aprendizagens. Modalidades de jogos, interação e comunicação virtuais e digitais serão sempre previstas tendo em vista o acompanhamento ao avanço tecnológico nacional e internacional.

A Universidade mantém uma rede *wireless* de qualidade, acessível a todos os alunos da Instituição e laboratórios de informática com máquinas atualizadas em todos os *campi*. Também disponibiliza aplicativos móveis – *mobile* – desenvolvidos pela Instituição para seus acadêmicos.

B - CORPO DOCENTE

1. QUADRO DOCENTE

Desde sua fundação, a Univali presa pelo oferecimento de um ensino de qualidade e o corpo docente é uma parte importante dessa ação, pois figura entre suas responsabilidades a análise dos conteúdos integrantes dos componentes curriculares, abordando a sua relevância para a atuação profissional e acadêmica do discente.

Dessa forma, o Curso de Design de Games conta com um corpo docente formado de professores qualificados, com titulação obtida em programas de pós-graduação *lato sensu* ou *stricto sensu* (reconhecidos pela CAPES), e atuação profissional de qualidade e com sólida afirmação no mercado. Esta qualidade está expressa nos resultados do trabalho desenvolvido em conjunto aos alunos, geradores de publicações (nacionais e internacionais), projetos de pesquisa e de extensão, ações comunitárias e prestação de serviços.

Em relação a titulação do Corpo Docente, o Curso de Design de Games conta com 28 docentes, sendo 35,7% doutores, 50% mestres e 14,30% especialistas. Dessa forma, o Curso de Design de Games tem seu corpo docente composto por 85,7% entre mestres e doutores.

As características referentes à formação específica e titulação do corpo docente se apresentam compatíveis aos conteúdos ministrados, à natureza das atividades acadêmicas desenvolvidas e às características da concepção do Curso. Com isso, a universidade busca proporcionar uma formação profissional aos acadêmicos compatível com as exigências do mercado, contextualizada e operacionalizada por práticas aliadas às teorias estudadas e com a concepção da instituição, por meio de uma educação de qualidade, inovadora, voltada para a comunidade e apoiada pela pesquisa, tecnologias e experiências internacionais.

Esses professores, com perfis que aliam titulação, experiência profissional e acadêmica para o desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem apresentam atitudes de acolhimento e liderança; assumem o compromisso com a contextualização dos conteúdos, abordando a relevância e conexão destes na atuação profissional e acadêmica; apoiam o estudante na superação das suas dificuldades; ofertam atividades específicas para a promoção da aprendizagem, utilizando estratégias de ensino diversificadas, ativas e colaborativas. Para o acompanhamento do desenvolvimento do processo são aplicadas avaliações formativas, cujos resultados são utilizados para apoiar a redefinição das rotas percorridas pelo estudante e de sua prática docente.

Os docentes participam de reuniões periódicas promovidas no Curso (momentos de integração entre professores específicos do Curso e professores de disciplinas institucionais), quando analisam os conteúdos dos componentes curriculares, discutem a relevância da organização curricular para a atuação profissional e a trilha acadêmica do discente propostas no PPC, avaliam propostas metodológicas e ações integradas que fomentem o raciocínio crítico, a curiosidade, a criatividade e a aplicação de conhecimentos com base em literatura atualizada e para além dela, dentro e fora da universidade e incentivam a produção do conhecimento, por meio de grupos de estudo ou de pesquisa e da publicação. Nestas, encontra-se ainda o conhecimento das ações administrativas e acadêmicas direcionadas ao Curso e à IES em geral e dos resultados das avaliações, mantendo-se assim integrados a todos os processos referentes ao bom andamento do Curso.

Também é de responsabilidade do docente a inserção, em seus planos de aula, das atividades que serão realizadas no semestre, alicerçadas nas reuniões e no trabalho realizado pela coordenação do curso, assessoria pedagógica da Escola de Conhecimento, a própria Escola e a instituições. O planejamento das aulas tem como uma de suas metas promover o raciocínio crítico, com base em literatura especializada, para além da bibliografia constante nos planos de ensino das Unidades Curriculares, integrando ensino, pesquisa, extensão universitária, inovação e internacionalização, fomentando o raciocínio crítico entre os alunos com base em referenciais atualizados, em atenção aos objetivos da disciplina e ao perfil do egresso.

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

docentes do Curso de Design de Games tem a seguinte configuração: 10,71% tem carga horária em regime de tempo integral e 67,85% em regime de tempo parcial.

2. ATUAÇÃO DO NÚCLEO DOCENTE ESTRUTURANTE (NDE)

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

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

A composição do Núcleo Docente Estruturante do Curso de Design de Games está de acordo com o estabelecido na Resolução 177/CONSUN-CaEn/2020 e Portaria nº 257/2023, de 08 de Setembro de 2025.

Quadro 4: Composição do NDE do Curso de Design de Games, 2024-2025.

Nome	Titulação	Regime de Trabalho
Giorgio Gilwan da Silva - Coordenador	Doutorado	Integral
Ana Paula Lisboa Sohn	Doutorado	Integral

Guilherme Sauthier	Doutorado	Parcial
Marco Aurelio Petrelli	Doutorado	Parcial
Rafael Kojiio Nobre	Mestrado	Parcial
Tiago Vinicius Ficagna	Doutorado	Integral

Fonte: Coordenação do Curso, 2025.

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

3. FUNCIONAMENTO DO COLEGIADO DO CURSO

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

Os membros do Colegiado do Curso de Design de Games são escolhidos por seus pares. Atualmente é constituído pelos seguintes membros, de acordo com a Determinação n. 002/POLITÉCNICA/2025:

Quadro 5: Composição do Colegiado de Curso, 2024-2025

Nome	Atribuição
Giorgio Gilwan da Silva	Coordenador do Curso
Guilherme Sauthier	Docente
Marco Aurelio Petrelli	Docente
Rafael Kojiio Nobre	Docente
Tiago Vinicius Ficagna	Docente
Daniel Barbosa Siebert	Acadêmico
Rafael da Silva Rocha	Acadêmico

Fonte: Coordenação do Curso, 2025.

As reuniões ocorrem semestralmente, assim como por convocação da Coordenação do Curso ou pelos próprios membros do Colegiado de acordo com demanda específica. As pautas, suas análises, decisões das reuniões e procedimentos finais são registrados em atas

devidamente arquivadas na coordenação. As principais pautas de assuntos incluem: análise de dispensa de disciplinas; novas propostas pedagógicas; concessão de vagas externas; elaboração do cronograma do semestre; avaliação dos resultados da avaliação institucional; e a avaliação das solicitações de quebra de pré-requisitos e mérito acadêmico. Cabe ainda ao Colegiado do Curso de Design de Games sugerir medidas que visem o aperfeiçoamento e desenvolvimento das atividades do Curso.

4. TITULAÇÃO DOS DOCENTES – DOUTORES E MESTRES

Em relação à **titulação do seu Corpo Docente**, o Curso de Design de Games conta com 35 docentes, sendo 40% doutores, 45,71% mestres e 14,29% especialistas. Dessa forma, o Curso de Design de Games tem seu corpo docente composto por 85,71% entre mestres e doutores.

5. EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL DO CORPO DOCENTE

O Curso de Design de Games conta com um grupo docente com significativa experiência profissional. Dos 35 docentes do Curso de Design de Games, 97,14% possuem mais de três anos de experiência no mercado. Quando se tem como referência os professores que atuam em disciplinas técnicas na área de programação, arte e game design, o percentual da experiência chega a 100%. . A atuação profissional do grupo abrange designers, desenvolvedores de jogos e programadores.

6. EXPERIÊNCIA DO CORPO DOCENTE NA DOCÊNCIA SUPERIOR

O Corpo Docente selecionado para o Curso de Design de Games possui experiência na Docência Superior de forma a promover ações que permitem identificar as dificuldades dos discentes, expor o conteúdo em linguagem aderente às características da turma, apresentar exemplos contextualizados com os conteúdos dos componentes curriculares e elaborar atividades específicas para a promoção da aprendizagem de discentes com dificuldades e avaliações diagnósticas, formativas e somativas, utilizando os resultados para redefinição de sua prática docente no período, exercendo liderança e sendo reconhecido pela sua produção. Essas práticas são possíveis diante dos índices que revelam a atuação profissional na área do Designer de Jogos por professores de disciplinas técnicas, relacionadas as referidas atuações no mercado. No conjunto de 23 docentes do Curso de Design de Games, 91,3% possui mais de três anos de experiência na Docência Superior, 68% com mais de 10 anos de atuação, 28,5% de 7 até 10 anos e 3,5% até 3 anos. Quando se tem como referência os

professores que atuam em disciplinas específicas na área, o percentual da experiência chega a 100%.

C – INFRAESTRUTURA

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

O Curso Design de Games está localizado no Campus Balneário Camboriú, piso térreo no Bloco 1.

São características do campus Balneário Camboriú:

- **acesso por entradas localizadas 5ª Avenida, 1100 - Municípios, Balneário Camboriú - SC, 88337-300.** O estacionamento é mantido por empresa privada que regula os locais de estacionamento, incluídas as vagas especiais e a segurança veículos e pedestres. A saída está localizada na entrada do campus e sua lateral;
- **acesso a transporte público localizado ao lado do campus Itajaí** (discriminação das empresas em <https://www.univali.br/vida-no-campus/transporte/Paginas/default.aspx>);
- **serviços são oferecidos à comunidade acadêmica** por papelaria, loja de presentes, serviços de reprografia e xerox;
- **Restaurantes** localizados próximo ao Bloco Central e ao Bloco 6, respectivamente.
- **Auditórios;**
- **laboratórios especializados e ambientes de estudo comuns aos alunos;**
- **salas de aula adequadas ao número de alunos matriculados por turmas,**
- **esportes/academia:** O Setor de Esportes promove a prática desportiva dentro do ambiente acadêmico, no intuito de melhorar a qualidade de vida e fomentar o esporte de desempenho.
- **Pastoral Universitária:** Além de oferecer encontro religioso entre interessados que frequentam a Universidade, também realiza ações voluntárias em visitas aos hospitais, asilos, orfanatos; a acolhida aos calouros e professores; e presta homenagem em datas comemorativas (<https://www.univali.br/vida-no-campus/pastoral-universitaria/>).

Em todos os *campi* a infraestrutura é adequada, tanto para a oferta de seus cursos, quanto para atendimento aos critérios de qualidade referidos na legislação. Investimentos são previstos pelo grupo gestor da Univali periodicamente, sendo indicados pelos docentes, discentes e funcionários através da Direção das Escolas do Conhecimento e pelos resultados da Avaliação Institucional, apontados pela Comissão Própria de Avaliação - CPA.

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

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

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

Há ainda a sala do Núcleo Docente Estruturante – NDE, que se encontra no bloco 01 piso térreo, na sala de coordenação Politécnica.

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

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

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

A Secretaria Acadêmica apresenta como principais funções: gerenciar segurança de acesso, função que registra usuários, grupos de acesso, restrições e atribuições, com o objetivo de

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

2. SALA DE PROFESSORES

O Curso dispõe de uma sala de professores no piso térreo do bloco 01, com 31,14 m², destinada para o atendimento de professores. A sala tem acesso à rede wireless da Univali e recebe limpeza diariamente. Possui espaço para a guarda de equipamentos, materiais e escaninho para uso dos docentes.

Esse espaço, além de viabilizar o trabalho docente, possui recursos de tecnologias da informação e comunicação apropriados ao quantitativo de docentes, além de permitir o descanso, atividades de lazer, de integração e dispor de apoio técnico-administrativo próprio.

3. SALA DE AULA

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

Em cada sala de aula é disponibilizado projetor multimídia e rede para acesso à internet, adequados às atividades a serem desenvolvidas. Nas salas é favorecida a alteração do *layout* do mobiliário para diversificação de configurações espaciais, que por sua vez oportunizam situações de ensino-aprendizagem colaborativas. Para alocação das turmas considera-se o número de alunos matriculados, os recursos necessários às atividades acadêmicas e as necessidades especiais de alunos e professores.

O acesso se dá por meio de escadas e rampa. No bloco onde não há acesso por rampa está disponível uma cadeira especial para uso de alunos portadores de necessidades especiais.

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

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

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

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

4. ACESSO DOS ALUNOS A EQUIPAMENTOS DE INFORMÁTICA

De acordo com o Plano de Desenvolvimento Institucional da Univali (2022-2026), a instituição dispõe, a alunos e professores, mais de 40 Laboratórios de Informática, distribuídos em seus *campi* e equipados com quadro branco, projetor, computadores e impressoras atualizados, bem como um conjunto de *softwares* específicos para atender às necessidades de cada curso.

Conforme as políticas institucionais, as Direções de Escola e as coordenações de curso promovem o controle, a revisão e a adequação da infraestrutura desses laboratórios, propondo as ampliações necessárias, as trocas e as manutenções de equipamentos, bem como as adequações de espaço ao número de alunos, por meio dos projetos de manutenção e/ou de investimentos cadastrados no *OutBuyCenter* e/ou no Qualitor infraestrutura para os casos de demandas menores.

Segundo o tipo de equipamento existente, a manutenção periódica é realizada por equipe interna da universidade (como a manutenção de equipamentos eletroeletrônicos).

Quanto ao material de consumo, os colaboradores alocados em laboratórios solicitam periodicamente material para ensino, a partir de um sistema informatizado de pedido de compras (compras on-line). Tais solicitações são submetidas à apreciação conforme a hierarquia institucional sob a qual estão organizadas.

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

Os Laboratórios de Informática têm seu espaço físico dimensionado de acordo com o número de estações de trabalho, necessário para atender aos seus objetivos. Seu horário de funcionamento é de segunda a sexta-feira das 8h às 22h30. Aos sábados, a abertura é sob demanda, principalmente, para atender às aulas de pós-graduação *lato sensu*.

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

Os espaços físicos dos laboratórios apresentam: iluminação (natural e artificial); ventilação natural com janelas na lateral; cortinas do tipo *blackout* em tecido; climatização; cadeiras estofadas; bancadas para computador; projetor multimídia; quadro branco; tela de projeção; mobiliário higienizado. As salas onde funcionam os laboratórios recebem limpeza diária no intervalo de cada turno. Os laboratórios estão disponíveis para o Curso nos seguintes horários: 08h00 às 22h30.

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

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

- **Computadores** – possuem aproximadamente 1.004 computadores para uso exclusivo das atividades acadêmicas. As configurações são definidas de acordo com a necessidade de *software* de cada laboratório.
- **Softwares** – os *softwares* instalados em cada laboratório são devidamente licenciados, atualizados e coerentes com os perfis e com as diretrizes dos projetos pedagógicos dos cursos e da matriz curricular de formação.
- **Serviços de Impressão** – os laboratórios estão equipados com impressoras de alta *performance* (55 páginas por minuto) à disposição de alunos e professores. Alunos possuem a quota de impressão gratuita de 50 páginas por semestre e se estiverem

cumprindo estágios ou TCC, podem receber um adicional de mais 50 páginas. Com o objetivo de facilitar as impressões nos laboratórios, os alunos têm a opção de compra de quotas, gerenciada por um sistema de autoatendimento na intranet. Professores possuem quota de impressão gratuita maior, de acordo com o seu número de turmas e de alunos no semestre.

- **Acesso à internet** – os computadores dos laboratórios estão conectados à internet pela rede cabeada. Todo laboratório possui ainda rede *Wi-Fi* disponível para os dispositivos pessoais de alunos e professores. A banda de internet disponível é de 3 Gbits, permitindo o acesso com uma boa *performance*.
- **Segurança** – os computadores estão vinculados ao “domínio” da rede Univali e são gerenciados de forma centralizada e com as devidas atualizações de segurança.
- **Pessoal Técnico de Apoio** – os Laboratórios de Informática contam com um auxiliar de laboratório responsável pela organização do ambiente, pelo apoio a alunos e professores e pelo primeiro contato com os técnicos de suporte da Gerência de Tecnologia da Informação. Esta, por sua vez, possui uma equipe exclusiva para suporte aos usuários e ao funcionamento dos laboratórios. Trata-se de técnicos de suporte da área de *service-desk*, responsáveis por apoiar qualquer necessidade nos laboratórios, além de manter computadores, impressoras, *softwares* e rede em funcionamento.

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

5. BIBLIOGRAFIA BÁSICA E COMPLEMENTAR

O Sistema Integrado de Bibliotecas da Univali (Sibiun) é composto por 7 bibliotecas: Biblioteca Comunitária Campus Professor Edison Villela (Itajaí), Biblioteca Campus Balneário Piçarras, Biblioteca Comunitária Campus Balneário Camboriú, Biblioteca Comunitária Campus Tijucas, Biblioteca Comunitária Campus Biguaçu, Biblioteca Campus Kobrasol – São José e Biblioteca Comunitária Campus Florianópolis.

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

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

A universidade também possui uma vasta biblioteca digital, que reúne o conteúdo dos seguintes selos editoriais: Artmed, Artes Médicas, Bookman, McGraw-Hill, Penso, Saraiva entre outros. São mais de 2000 títulos disponíveis, em todas as áreas do conhecimento, desenvolvidos por grandes autores nacionais e estrangeiros. Integram a biblioteca digital os títulos indexados pela Biblioteca A, que converge o acervo digital do Grupo A, do acervo digital da Editora Saraiva, e da VLEX, uma coleção voltada à pesquisa jurídica nacional.

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

6. PERIÓDICOS ESPECIALIZADOS

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

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

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

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

Na relação de periódicos especializados na área relativa ao Curso de Design de Games destacam-se: **PORTAL CAPES** – *Advances in Human-Computer Interaction; Applied*

Intelligence; Behaviour & Information Technology; Brain: Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience Computational Intelligence and Neuroscience; Computer Animation and Virtual Worlds Computer Graphics World; Computers & Graphics; Computers and Graphics (Pergamon) Computers in Entertainment Computers in Human Behavior Computers in the Schools; Digital Creativity; Informatics in Education International Journal of Advanced Robotic Systems; International Journal of Computer Games Technology; International Journal of Human-Computer Interaction; International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence International Journal of Serious Games; Journal of Analytical Psychology; Journal of Applied Polymer Science; Journal of the American Society for Information Science and Technology MATEC Web of Conferences; Mathematical Problems in Engineering; PLoS One; SCIRES-IT: SCientific RESearch and Information Technology; Sensors; Simulation & Gaming; Visual Computer.

EBSCO – *Acoustical Physics; Applied Artificial Intelligence; Archives of Computational Methods in Engineering; Artificial Intelligence & Law; Arts & Activities; Automation and Remote Control; Board Game Studies Journal; Bulletin of the American Society for Information Science & Technology; California Fish and Game; Computer Animation & Virtual Worlds; Computer Animation and Virtual Worlds; Computer Graphics Fórum; Computer Graphics World; Computers in Entertainment; Computer Weekly; Contributions to Game Theory and Management; Dynamic Games and Applications; Educational Technology Research and Development; Electronic Design; Electronic Gaming Monthly (Ziff Davis, inc.); Electronic Media; Eludamos: Journal for Computer Game Culture; Games - Games Learning Society Conference Proceedings; Game Theory; Game Developer; Game Studies; Games for Health Journal; Greater Games Industry Catalog; Human-computer Interaction; IEEE Transactions on Games; International Game Theory Review; Informs Journal on Computing; Internet Gaming International; International Journal of Architectural Computing; International Journal of Computer Vision; International Journal of Computer Games Technology; International Journal of Game Theory; International Journal of Game-Based Learning (IJGBL); International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS); JMIR Serious Games - Journal of Experimental & Theoretical Artificial Intelligence; Journal of Games Criticism; Journal of Game Development; Journal of Game, Game Art, and Gamification (JGGAG); Journal of Information Science & Engineering; Journal of the Philosophy of Games; Journal of the American Society for Information Science & Technology MIT's Technology Review; Mit Technology Review; Plastics Engineering - Plastics Technology; Plos One; Siam Journal on Scientific Computing; The Sea Shell Game.*

7. LABORATÓRIOS DIDÁTICOS ESPECIALIZADOS: QUANTIDADE, QUALIDADE E SERVIÇOS

De acordo com Plano de Desenvolvimento Institucional da Univali, a Universidade possui 295 laboratórios didáticos especializados e de informática em seus Campi. A área média ocupada por laboratório é de cerca de 90m², e a capacidade média de cada laboratório é de 20 alunos. Todos os laboratórios, ambientes e cenários para prática didática atendem às necessidades institucionais, considerando os aspectos, serviços, normas de segurança e acessibilidade.

Conforme as políticas institucionais, as Direções de Escola e as Coordenações de Curso promovem o controle, a revisão e a adequação da infraestrutura desses laboratórios, propondo as ampliações necessárias, as trocas e as manutenções de equipamentos, bem como as adequações de espaço ao número de alunos, por meio dos projetos de investimentos e/ou manutenção cadastrados no *OutBuyCenter* e/ou dos Chamados no Qualitor infraestrutura para os casos de demandas menores.

De acordo com o tipo de equipamento existente, a manutenção periódica é realizada por equipe interna da universidade (como a manutenção de equipamentos eletroeletrônicos). Quanto ao material de consumo, os colaboradores alocados em laboratórios solicitam periodicamente material para ensino, a partir de um sistema informatizado de pedido de compras (compras on-line). Tais solicitações são submetidas à apreciação conforme a hierarquia institucional sob a qual estão organizadas.

- Laboratórios Didáticos de Formação Básica

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

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

- Laboratórios Didáticos de Formação Específica

Os laboratórios didáticos de formação específica permitem a realização de atividades pedagógicas de conexão entre teoria e prática, englobando as unidades curriculares

direcionadas para a aquisição de conhecimentos e habilidades específicos do Curso, de acordo com o perfil de egresso.

O Curso de Design de Games possui os seguintes laboratórios específicos:

- Laboratórios de Computação Gráfica;
- Laboratório de Criatividade;
- Laboratório de Produção de Imagem e Som (LAPIS);
- Laboratório de Materiais e Modelos (LAMMO);
- Oficina Acadêmica de Design (Of Design);
- Núcleo de Pesquisa Interdisciplinar Aplicado ao Design (NP Design)

Os **Laboratórios de Computação Gráfica** se configuram nos laboratórios de informática do Campus, já descritos. Contam com adequada estrutura física e os seguintes softwares específicos: Pacote Macromedia (Dreamweaver, Flash, Fireworks) – 5 licenças; Microsoft Office – 5 licenciamentos institucionais; Suíte Corel – 5 licenciamentos institucionais; Maya 7.0 – 05 licenças; Photoshop – 05 licenças; Adobe Indesign – 5 licenças; Illustrator – 5 licenças; Rhinoceros 4 - 5 licenças; Autocad - 5 licenças.

O **Laboratório de Criatividade**, localizado na sala 404, do Bloco 6A, funciona de segunda a sexta-feira, nos três turnos de aulas e conta com uma equipe formada por 1 professor responsável e 2 estagiários atendendo às demandas de ensino, pesquisa e extensão dos cursos de Design da instituição. Conta com a seguinte estrutura física: Eletrônicos: 20 Computadores Dell; TV “LG 42”; Home Theater Sony; Computador; 20 Teclados – Dell; 20 Mouses – Dell; 20 Fones – Philips; 20 Cpu`S – Dell; 20 Monitores 24” - Dell;; CorelDRAW Graphics Suite X4. Mobiliário do Laboratório: 6 puffs; 1 rack; 20 mesas para computadores; 4 mesas para projeto, e 1 armário para equipamentos.

O **Laboratório de Produção da Imagem e Som (LAPIS)** está localizado na sala 101 do Bloco 9, funcionando de segunda a sexta-feira, nos três turnos. É formado por um complexo de salas, contendo um estúdio fotográfico de 70m² com pé-direito duplo, um camarim com banheiro e uma sala/almojarifado para os equipamentos e materiais. Os ambientes são climatizados e dispõem de mobiliário adequado para guarda de equipamentos e materiais, assim como cadeiras, quadro branco, bancadas para computadores e mesas de apoio.

Atende às demandas das disciplinas da área de Fotografia e Multimídia, articulando as ações de extensão dos cursos de Design, a partir do suporte técnico aos projetos desenvolvidos no laboratório Of Design. Também funciona como espaço para realização de oficinas, minicursos

e workshops. É utilizado ainda na prestação de serviços para as demandas internas e externas à universidade.

Este laboratório conta com uma equipe formada por 1 professor responsável, 1 técnico em multimídia e 1 monitor. Possui os seguintes equipamentos: 8 máquinas fotográficas Canon EOS T5i; 3 máquinas fotográficas Canon EOS T2i; 2 máquinas fotográficas Canon EOS 30D; 1 máquina fotográfica Canon EOS XT; 1 máquina fotográfica Canon EOS 10D; 10 objetivas para câmeras fotográficas; 2 geradores Mako com 3 tochas de luz cada; 3 Flashes independentes Mako, 2 de 300W e 1 de 400W; 1 gerador à bateria com 2 tochas de luz; 6 tripés para máquina fotográfica da Manfrotto; 01 tripé para câmera de vídeo Benro, 7 tripés para flash; 2 flashes speed light; 9 máquinas analógicas FM10; 2 máquinas analógicas Pentax; 3 rolos (vermelho, cinza e azul) para fundo infinito, em papel. O espaço possui também adaptadores e modificadores de luz/iluminação para os flashes, como snoots, sombrinhas, hazy lights e softbox em tamanhos diversos e também um octobox. Conta ainda com 5 rebatedores de luz, sendo dourado, prata, preto, branco e translúcido, além de outros pequenos itens como adaptadores, cabos, presilhas, anéis de junção e maletas de transporte, permitindo que todos os equipamentos possam ser usados nas mais diversas técnicas e necessidades.

No estúdio fotográfico há um fundo infinito que também dispõe de cantos infinitos e altura compatível ao pé direito do ambiente. Para produtos e pequenos objetos há uma mesa de still grande com diversas regulagens e possibilidades de uso. Há também, na estrutura do estúdio, 2 tapadeiras de luz que podem ser adaptadas a diversos usos. As portas do estúdio são grandes e podem ser abertas a área externa possibilitando a entrada de objetos de diversos tamanhos para o espaço interno, como móveis, motos, cenários e muito mais..

Figura 9: Laboratório de fotografia



Fonte: Coordenação do curso. 2024.

O **Laboratório de Materiais e Modelos (LAMMO)**, localizado na sala 107 do Bloco 8, funciona de segunda a sexta-feira, nos três turnos de aulas e conta com uma equipe formada por 1 professor responsável; 1 auxiliar técnico; 1 estagiário e 1 monitor atendendo as demandas de ensino, pesquisa e extensão dos cursos de Design. Consiste em uma estrutura composta por: área de maquinário metal mecânica, marcenaria (121 m²), sala de pintura; sala de serigrafia; área com 10 bancadas para aulas, sanitários, almoxarifado. Mobiliário/instalações gerais climatização: sala de fabricação digital, com 10 m², dispo de 2 computadores Desktop, 1 máquina de recorte a laser, 3 impressoras 3D, 1 mesa para duas pessoas, ambiente climatizado com dois espaços para exposição de trabalhos desenvolvidos no laboratório. Almoxarifado: 10 bancadas de trabalho para alunos com banquetas (30); 2 balcões armário para almoxarifado; 1 armário almoxarifado; 1 balcão armário ambiente sala de aula; 4 balcões pequenos para suporte ferramentas; 1 armário suspenso na sala professores; 1 mesa na sala professores. Equipamentos específicos: 1 serra circular; 2 furadeiras de bancada; 1 freza; 2 serras fitas; 3 lixadeiras de cinta; 1 exaustor; 1 serra circular manual; 3 lixadeiras manuais; 2 serras tico-tico; 2 lixadeiras manuais; 1 destopadeira; 1 torno mecânico semiautomático; 1 torno mecânico pequeno; 1 dobradeira de chapa; 1 dobradeira de tubos; 2 esmeris para afiação e desbastes; 1 máquina para jato de areia; 1 solda de acetileno/oxigênio; 1 solda elétrica MIG; 3 ferros de solda manuais; 1 máquina de modelagem por vácuo; 2 sopradores térmicos; 1 forno cerâmico; 1 Mufla; 1 Estufa; 2 jogos de limas/grosas; 4 jogos de martelos peso, borracha e neoprene; 4 jogos de chaves de fenda Philips e normal; 4 jogos de chave de boca; 4 jogos de sargentos; 4 jogos de arco de serra; 1 jogo arcos de pua; 1 jogo de serrotes; 1 furadeira manual elétrica (rede); 2 furadeiras manuais a bateria; 2 pistolas de pintura; 1 compressor industrial; 1 CPU P3 512 MB com “Monitor 17” e Kit multimídia. Softwares utilizados: Suíte Corel – licenciamento institucional; Microsoft Office – licenciamento institucional; Adobe Photoshop – 1 licença; AutoCAD – 1 licença; Rhinoceros/Flamingo – 1 licença.

Figura 10: Laboratório de materiais e modelos

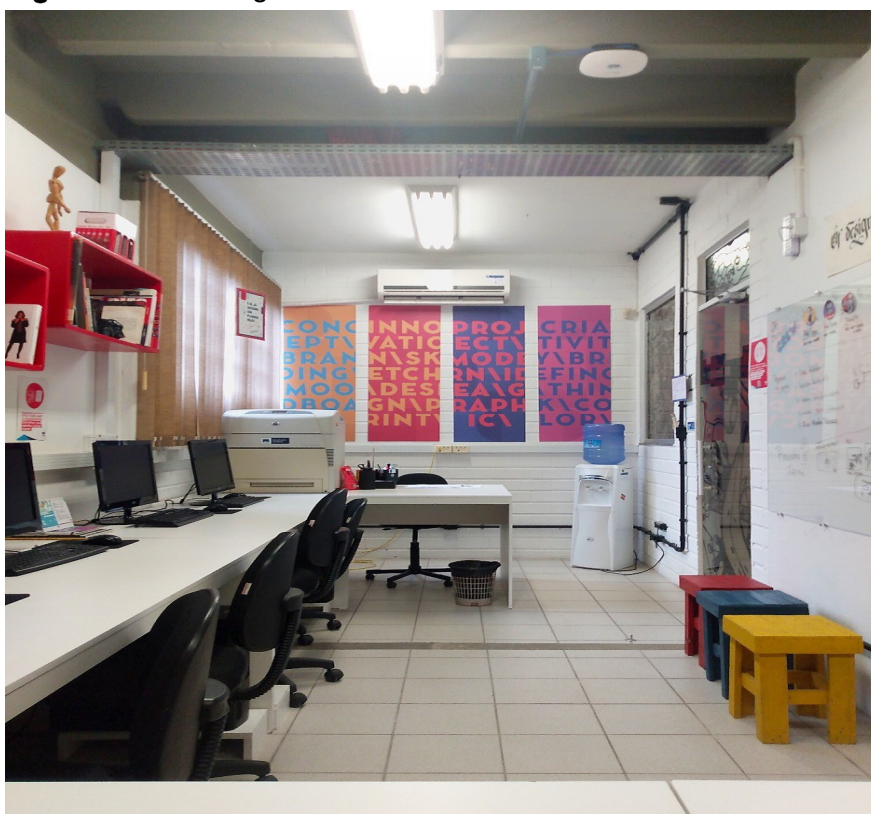


Fonte: Coordenação do curso. 2024.

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

Conta com uma equipe formada por 1 Professor responsável e 1 técnico e Estagiários e Monitores. Mobiliário/instalações gerais/climatização: 3 mesas para computador, uma mesa usada para reuniões e desenho, um balcão e um armário pequeno. Um equipamento de ar-condicionado. Equipamentos específicos: 5 computadores plataforma Windows Intel Pentium 4 CPU 2,40 GHz 2,39 GHz, 512 MB de RAM e HD 74,4 GB; 1 impressora multifuncional HP PSC 1315; 1 impressora Laser Color 1520; - Scanner A3. - Ramal telefônico; 10 pontos de internet e intranet; Rede *Wifi*; *Softwares* utilizados: Pacote Macromedia (*Dreamweaver, Flash, Fireworks*) – 5 licenças; Microsoft Office – 5 licenciamentos institucionais; Suíte Corel – 5 licenciamentos institucionais; Maya 7.0 – 5 licenças; Photoshop – 5 licenças; Adobe Indesign – 5 licenças. Illustrator – 05 licenças; Rhinoceros 4 – 5 licenças; Auto cada 5 licenças.

Figura 11: Of Design



Fonte: Coordenação do curso. 2024.

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

8. COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA

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

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

O CEP/Univali foi instituído em 16 de abril de 1997, a fim de atender a necessidades de pesquisadores da Universidade do Vale do Itajaí e também a demandas externas, por solicitação da CONEP/CNS/MS. Teve seu registro renovado junto à CONEP/CNS/MS, documentado por meio do Ofício nº. 591/2023/CONEP/SECNS/DGIP/SE/MS de 26 de julho de 2023.

A composição do CEP/Univali vigente, conforme portaria de designação nº 213/2024, é formada por 37 membros, sendo um membro Coordenador e três membros Representantes de Participantes de Pesquisa (RPP), cujos nomes serão designados em documento à parte. Reuniões são realizadas mensalmente, sendo o calendário divulgado por e-mail institucional, além de permanecer disponível na página da instituição (www.univali.br/etica). Desde a sua criação, o CEP/Univali conta com regulamento interno próprio.

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

O CEP/Univali tem exercido também seu papel educativo no âmbito dos cursos. O programa “CEP/Univali vai aos Cursos” leva representantes do Comitê a participar das disciplinas de metodologia da pesquisa ou de bioética, discutindo com os acadêmicos aspectos relacionados ao respeito aos seres humanos envolvidos em pesquisas.

Ressalta-se que a coordenação do CEP/Univali disponibiliza agenda para os pesquisadores que necessitam de orientação pessoal, no sentido de acolher suas demandas e acompanhar a submissão dos projetos.

9. COMITÊ DE ÉTICA NA UTILIZAÇÃO DE ANIMAIS (CEUA)

A Comissão de Ética no Uso de Animais (CEUA/Univali) é um colegiado interdisciplinar e independente, criado para zelar pelo bem-estar de animais utilizados em pesquisa e/ou em aulas práticas, vinculado ao Conselho Nacional de Controle de Experimentação Animal (CONCEA), cujas atribuições foram instituídas pela Resolução Normativa nº. 01/2010, com base na Lei nº 11.794/2008. A comissão também se encontra credenciada junto ao Cadastro das Instituições de Uso Científico de Animais (CIUCA), que objetiva contribuir ao desenvolvimento de pesquisa científica de acordo com normativas estabelecidas pela Sociedade Brasileira da Ciência de Animais de Laboratório (SBCAL).

A CEUA/Univali foi instalada pela Portaria nº. 067/2010 e regulamentada por Regimento Geral (Resolução nº. 034/CONSUN-CaPPEC/2010), compondo-se de 16 membros (titulares/suplentes), conforme Portaria nº. 151/2024. Localiza-se no Setor B7 na sala 114, térreo, com expediente de segunda a sexta-feira, das 8h às 12h e das 13h às 17h. As reuniões de análise de projetos envolvendo animais de laboratório ocorrem mensalmente. Os projetos são protocolados on-line ou no setor próprio da CEUA. Os membros apreciam e relatam os projetos, procedendo à votação quanto ao parecer final. Além de suas atribuições regimentais, a CEUA capacita os usuários de animais de laboratório, oferecendo cursos semestrais.

O Curso de Design de Games não desenvolve pesquisa com animais.