

DESIGN DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL

A – ORGANIZAÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA

1. Objetivo do Curso:

O Curso de Design com Linha de Formação em Design de Jogos e Entretenimento Digital 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, Ilustração (ConceptArt), modelagem 3D e Programação (Level Design), 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.

2. Perfil profissional do egresso:

O Bacharel em Design com Linha de Formação em Design de Jogos e Entretenimento Digital deverá ser capaz de organizar, planejar e gerir projetos de jogos desde a sua concepção, passando pela produção, colocação no mercado, uso e desuso pelo consumidor e a viabilização técnica contextualizada de todas as etapas de seu processo de desenvolvimento. Também deve promover o equilíbrio estético/funcional dos projetos e realizar interfaces entre estética, psicologia, economia, sociologia e ergonomia.

O egresso do Curso de Design com Linha de Formação em Design de Jogos e Entretenimento Digital pode atuar nas seguintes áreas: design de *games/game development* (conceituar, roteirizar os jogos, definir o tema, o gênero, 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).

2.1 Competências

O designer de jogos 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, associadas à visão inovadora e proativa;
- programação dos efeitos e recursos do jogo empregando linguagens, ferramentas e técnicas aplicadas ao Design de Jogos e Entretenimento Digital;

- predisposição à continua 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.

3. 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, interconectividades em rede, pensamento flexível e criativo, interação livre de restrições espaço-tempo, intercâmbios de culturas e usos compartilhados de recursos. Fundamentado nessas premissas foi que se delinearam 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 apoia os estudantes a aprender 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 em 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, e 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, dos estudantes e docentes.

Desse modo, na configuração do currículo dos cursos das Escolas do Conhecimento serão estruturados:

- **Núcleo Integrado de Disciplinas:** que contempla oferta de disciplinas a serem compartilhadas por estudantes de vários cursos e 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 dedicadas à elaboração de projetos com características de inovação e pesquisa;
- **Projeto Comunitário de Extensão Universitária:** disciplinas, projetos e cursos dedicados a 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

Os Intercâmbios são 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 oportunidades para estudar no exterior, inovação e empreendedorismo em projetos, 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.



UNIVALI

UNIVERSIDADE DO VALE DO ITAJAÍ

3.1. Matriz Curricular

Quadro 1 - Matriz curricular do curso até 2018/2

PER	CÓD	NOME DA DISCIPLINA	REQUISITO PARALELO	PRÉ-REQUISITOS	CRÉDITOS		C/H		
					ACAD	FIN	TEO	PRA	TOTAL
1	12005	PLÁSTICA E MÉTODOS VISUAIS			4	4	30	30	60
1	13919	CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO			2	2	0	30	30
1	17220	INTRODUÇÃO AO DESIGN DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL			4	4	30	30	60
1	17221	FUNDAMENTOS DE PROGRAMAÇÃO PARA JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL			4	4	60	0	60
1	17263	REPRESENTAÇÃO GRÁFICA			4	4	15	45	60
GRUPO ELETIVA INTERNACIONAL									30
1	12592	PROCESSO CRIATIVO			2	2	30	0	30
1	20450	CREATIVE PROCESS			2	2	30	0	30
GRUPO ELETIVA INTERNACIONAL									60
1	12588	HISTÓRIA E PATRIMÔNIO CULTURAL			4	4	60	0	60
1	15915	HISTORY AND CULTURAL PATRIMONY			4	4	60	0	60
TOTAL CARGA HORÁRIA DO PERÍODO					24				360
2	11060	ILUSTRAÇÃO			4	4	15	45	60
2	11637	REPRESENTAÇÃO TÉCNICA			4	4	15	45	60
2	12002	PROCESSO DE DESIGN DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL			4	4	30	30	60
2	12009	COMPUTAÇÃO GRÁFICA			4	4	30	30	60
2	17222	ROTEIRO E STORYBOARD			4	4	30	30	60
GRUPO ELETIVA INTERNACIONAL									60
2	12587	SOCIEDADE E CULTURA			4	4	60	0	60
2	15916	SOCIETY AND CULTURE			4	4	60	0	60
TOTAL CARGA HORÁRIA DO PERÍODO					24				360
3	12008	PROJETO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL			4	4	30	30	60
3	12010	LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO			4	4	30	30	60
3	12011	INTERFACE DIGITAL			4	4	30	30	60
3	12025	ESTUDOS CONTEMPORÂNEOS EM DESIGN DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL			4	4	60	0	60
3	16005	ERGONOMIA			2	2	15	15	30
3	16006	ERGONOMIA COGNITIVA			2	2	15	15	30
3	16018	CRIAÇÃO DE PERSONAGENS			4	4	15	45	60
TOTAL CARGA HORÁRIA DO PERÍODO					24				360
4	4812	METODOLOGIA DE PESQUISA			2	2	30	0	30
4	12014	PROJETO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL			4	4	30	30	60
4	12017	ENGENHARIA DE SOFTWARE			4	4	15	45	60
4	12030	MOTORES DE JOGOS			4	4	30	30	60
4	16017	MODELAGEM DIGITAL			4	4	30	30	60
4	17223	REALIDADE VIRTUAL			2	2	30	0	30
GRUPO ELETIVA INTERNACIONAL									60
4	3482	SEMIÓTICA			4	4	60	0	60
4	20454	IMAGES ANALYSES			4	4	60	0	60
TOTAL CARGA HORÁRIA DO PERÍODO					24				360
5	12020	PROJETO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL			4	4	30	30	60
5	12023	PROGRAMAÇÃO APLICADA			4	4	15	45	60
5	12024	ANIMAÇÃO COMPUTADORIZADA			4	4	15	45	60
5	16022	MODELAGEM DIGITAL AVANÇADA			4	4	30	30	60
5	17224	ESTÁGIO OBRIGATÓRIO		Cumprir o mínimo de 72 créditos	8	8	0	120	120
TOTAL CARGA HORÁRIA DO PERÍODO					24				360

Coordenação de Ensino Superior
Diretoria de Educação

Vice-Reitoria de Graduação e Desenvolvimento Institucional

Rua Uruguai, 458 • Centro • Itajaí • Santa Catarina • 88302-901 • Caixa Postal 360 • Tel.: (47) 3341 7570



UNIVALI

UNIVERSIDADE DO VALE DO ITAJAÍ

PER	CÓD	NOME DA DISCIPLINA	REQUISITO PARALELO	PRÉ-REQUISITOS	CRÉDITOS		C/H		
					ACAD	FIN	TEO	PRA	TOTAL
6	12026	GESTÃO DO DESIGN			4	4	30	30	60
6	12028	INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL			4	4	30	30	60
6	17225	TRABALHO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA		Cumprir o mínimo de 96 créditos	4	4	30	30	60
6	17226	PORTFÓLIO EM DESIGN DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL			2	2	0	30	30
6	17227	PROJETO INTERDISCIPLINAR COMUNITÁRIO			2	2	0	30	30
GRUPO ELETIVA INTERNACIONAL									60
6	15914	MARKETING			4	4	60	0	60
6	16233	MARKETING			4	4	60	0	60
GRUPO ELETIVA INTERNACIONAL									60
6	12021	SONORIZAÇÃO			4	4	15	45	60
6	20448	AUDIO PRODUCTION			4	4	30	30	60
TOTAL CARGA HORÁRIA DO PERÍODO					24				360
7	17228	TRABALHO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA		Cumprir o mínimo de 96 créditos	8	8	60	60	120
7	17229	ATIVIDADES INTEGRADAS AO TRABALHO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA		Cumprir o mínimo de 96 créditos	4	4	30	30	60
7	17230	ANIMAÇÃO COMPUTADORIZADA AVANÇADA			4	4	15	45	60
TOTAL CARGA HORÁRIA DO PERÍODO					16				240
GRUPO OPTATIVA									0
	5381	LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS - LIBRAS			4	4	60	0	60
GRUPO OPTATIVA INTERNACIONAL									0
	14837	GLOBAL MARKETS AND NEGOTIATION			4	4	60	0	60
	14838	INTEGRACIÓN REGIONAL: CULTURAS Y NUEVOS MERCADOS			4	4	60	0	60
	14839	NEGOCIACIONES INTERNACIONALES			4	4	60	0	60
	15918	BRAZILIAN ARCHITECTURE			4	4	60	0	60
	15919	INTERCULTURAL COMMUNICATION			4	4	60	0	60
	15920	BROADCASTING JOURNALISM			4	4	15	45	60
	16284	PRINCIPLES OF ENVIRONMENTAL SCIENCES AND TECHNOLOGY			4	4	60	0	60
	17264	BRAZILIAN BIODIVERSITY: PLANTS, THEIR USES AND APPLICATIONS IN FOODS, COSMETICS AND MEDICINES			2	2	15	15	30
	17265	BIODIVERSIDAD BRASILEÑA: PLANTAS, SUS USOS Y APLICACIONES EN ALIMENTOS, COSMÉTICOS Y MEDICAMENTOS			2	2	15	15	30
	17266	BIOPSYCHOSOCIAL ASPECTS OF PAIN: COMPREHENSION AND TREATMENT			2	2	30	0	30
	17363	MAJOR BRAZILIAN TROPICAL DISEASES			4	4	60	0	60
	19559	INTERNATIONAL MARKETING			4	4	60	0	60
	20445	ACADEMIC WRITING			4	4	60	0	60
	20446	BRAZILIAN MARTIAL ARTS: CAPOEIRA			4	4	15	45	60
	20447	ART DIRECTION			4	4	30	30	60
	20449	BRANDING			2	2	15	15	30
	20451	DIGITAL MARKETING			4	4	30	30	60
	20452	HOSPITALITY MANAGEMENT			4	4	60	0	60
	20453	HOSPITALITY PRACTICES			2	2	0	30	30
	20455	LEISURE AND ENTERTAINMENT			4	4	30	30	60
	20456	TOURISM AND ENVIRONMENT: ECOTOURISM			4	4	45	15	60

Coordenação de Ensino Superior
Diretoria de Educação

Vice-Reitoria de Graduação e Desenvolvimento Institucional

Rua Uruguai, 458 • Centro • Itajaí • Santa Catarina • 88302-901 • Caixa Postal 360 • Tel.: (47) 3341 7570



UNIVALI

UNIVERSIDADE DO VALE DO ITAJAÍ

PER	CÓD	NOME DA DISCIPLINA	REQUISITO PARALELO	PRÉ-REQUISITOS	CRÉDITOS		C/H		
					ACAD	FIN	TEO	PRA	TOTAL
	20457	ORGANIZATIONAL COMMUNICATION			4	4	60	0	60
	20458	SUPPLY CHAIN MANAGEMENT			4	4	60	0	60
	20459	INTERNATIONAL ENVIRONMENTAL LAW			4	4	60	0	60
	20460	INTERNATIONAL RELATIONS IN LATIN AMERICA			4	4	60	0	60
	20461	GAMIFICATION			4	4	30	30	60
	20462	BIOETHICS			4	4	60	0	60
	20463	BRAZILIAN CULTURE			4	4	60	0	60
	20464	PHOTOGRAPHY			4	4	15	45	60
	20911	ETHNIC CULINARY			6	6	15	75	90
	20912	CONSUMER BEHAVIOR			4	4	45	15	60
	21375	GLOBAL BUSINESS INTELIGENCE			4	4	0	60	60
	21376	GLOBALIZATION AND EMERGING ECONOMIES			4	4	60	0	60
	21853	TOPICS IN CLEAN TECHNOLOGIES			4	4	60	0	60
SUBTOTAL DA CARGA HORÁRIA					160				2400
ATIVIDADES COMPLEMENTARES									120
TOTAL GERAL DA CARGA HORÁRIA									2520

Quadro 2 - Matriz Curricular implantada em 2019/1

Per	Cód	Disciplina	Requisito Paralelo	Pré-requisito	Carga Horária					
					Teórica		Prática		Total	
					Créd	C/H	Créd	C/H	Créd	C/H
1	11407	Plástica e Métodos Visuais	-	-	01	15	03	45	04	60
	22726	Criatividade e Inovação	-	-	04	60	-	-	04	60
	17220	Introdução ao Design de Jogos e Entretenimento Digital	-	-	02	30	02	30	04	60
	23252	Fundamentos de Programação para Jogos e Entretenimento Digital	-	-	01	15	03	45	04	60
	22554	Estética e História da Arte	-	-	04	60	-	-	04	60
	17263	Representação Gráfica	-	-	01	15	03	45	04	60
SUBTOTAL					13	195	11	165	24	360
2	12002	Processo de Design de Jogos e Entretenimento Digital	-	-	02	30	02	30	04	60
	12009	Computação Gráfica	-	-	02	30	02	30	04	60
	17222	Roteiro e Storyboard	-	-	02	30	02	30	04	60
	12010	Lógica de Programação	-	-	02	30	02	30	04	60
	22654	Game Design	-	-	03	45	01	15	04	60
	16018	Criação de Personagem	-	-	01	15	03	45	04	60
SUBTOTAL					12	180	12	180	24	360
3	12008	Projeto de Jogos e Entretenimento Digital	-	-	02	30	02	30	04	60
	22658	Teoria da Jogabilidade	-	-	02	30	02	30	04	60
	24428	Modelagem Digital	-	-	01	15	03	45	04	60
	24928	Estrutura de Dados	-	-	01	15	03	45	04	60
	11060	Ilustração	-	-	01	15	03	45	04	60
	12025	Estudos Contemporâneos em Jogos e Entretenimento Digital	-	-	04	60	-	-	04	60

Coordenação de Ensino Superior
Diretoria de Educação

Vice-Reitoria de Graduação e Desenvolvimento Institucional

Rua Uruguai, 458 • Centro • Itajaí • Santa Catarina • 88302-901 • Caixa Postal 360 • Tel.: (47) 3341 7570



UNIVALI

UNIVERSIDADE DO VALE DO ITAJAÍ

Per	Cód	Disciplina	Requisito Paralelo	Pré-requisito	Carga Horária					
					Teórica		Prática		Total	
					Créd	C/H	Créd	C/H	Créd	C/H
SUBTOTAL					11	165	13	195	24	360
4	12014	Projeto de Jogos e Entretenimento Digital	-	-	02	30	02	30	04	60
	12030	Motores de Jogos	-	-	02	30	02	30	04	60
	16022	Modelagem Digital Avançada	-	-	02	30	02	30	04	60
	24929	Animação 2D	-	-	01	15	03	45	04	60
	23089	Ergonomia	-	-	02	30	02	30	04	60
	22707	Comunicação, Comportamento e Interculturalidade	-	-	04	60	-	-	04	60
SUBTOTAL					13	195	11	165	24	360
5	12020	Projeto de Jogos e Entretenimento Digital	-	-	02	30	02	30	04	60
	17224	Estágio Obrigatório	-	-	-	-	08	120	08	120
	24930	Motores de Jogos Avançado	-	-	01	15	03	45	04	60
	24931	Animação 3D	-	-	01	15	03	45	04	60
	12021	Sonorização	-	-	01	15	03	45	04	60
	24941	Realidade Virtual	-	-	01	15	03	45	04	60
SUBTOTAL					06	90	22	330	28	420
6	17226	Portfólio em Design de Jogos e Entretenimento Digital	-	-	-	-	02	30	02	30
	24932	Seminários de Projeto	-	-	01	15	01	15	02	30
	22741	Inteligência Artificial	-	-	02	30	02	30	04	60
	12023	Programação Aplicada	-	-	01	15	03	45	04	60
	24933	Eletiva I	-	-	02	30	02	30	04	60
	24934	Eletiva II	-	-	02	30	02	30	04	60
	22661	Mercado de Jogos	-	-	02	30	02	30	04	60
SUBTOTAL					11	165	14	210	24	360
7	24942	Trabalho de Iniciação Científica	-	-	04	60	04	60	08	120
	24937	Programação Aplicada Avançada	-	-	-	-	04	60	04	60
	22714	Empreendedorismo	-	-	04	60	-	-	04	60
	24935	Eletiva III	-	-	02	30	02	30	04	60
	24936	Eletiva IV	-	-	02	30	02	30	04	60
SUBTOTAL					12	180	12	180	24	360
8	17228	Trabalho de Iniciação Científica	-	-	04	60	04	60	08	120
	17229	Atividades Integradas ao Trabalho de Iniciação Científica	-	-	02	30	02	30	04	60
	22732	Projeto Comunitário de Extensão Universitária	-	-	01	15	03	45	04	60
SUBTOTAL					07	105	09	135	16	240
TOTAL					85	1275	104	1380	188	2820
Atividades Complementares									120	
TOTAL									2940	
Disciplinas Optativas										
OP	5381	Língua Brasileira de Sinais – LIBRAS			04	60	-	-	04	60

Coordenação de Ensino Superior
Diretoria de Educação

Vice-Reitoria de Graduação e Desenvolvimento Institucional

Rua Uruguai, 458 • Centro • Itajaí • Santa Catarina • 88302-901 • Caixa Postal 360 • Tel.: (47) 3341 7570



UNIVALI

UNIVERSIDADE DO VALE DO ITAJAÍ

Per	Cód	Disciplina	Requisito Paralelo	Pré-requisito	Carga Horária					
					Teórica		Prática		Total	
					Créd	C/H	Créd	C/H	Créd	C/H
Disciplinas em Língua Estrangeira										
Per	Cód	Disciplina	Carga Horária							
			Teórica		Prática		Total			
			Créd	C/H	Créd	C/H	Créd	C/H		
OP	15914	Marketing			04	60	-	-	04	60
OP	14837	Global Markets and Negotiation			04	60	-	-	04	60
OP	15915	History and Cultural Patrimony			04	60	-	-	04	60
OP	15916	Society and Culture			04	60	-	-	04	60
OP	15918	Brazilian Architecture			04	60	-	-	04	60
OP	15919	Intercultural Communication			04	60	-	-	04	60
OP	15920	Broadcasting Journalism			01	15	03	45	04	60
OP	20912	Consumer Behavior			03	45	01	15	04	60
OP	14838	Integración Regional: Culturas y Nuevos Mercados			04	60	-	-	04	60
OP	14839	Negociaciones Internacionales			04	60	-	-	04	60
OP	16284	Principles of Environmental Sciences and Technology			04	60	-	-	04	60
OP	19559	International Marketing			04	60	-	-	04	60
OP	20445	Academic Writing			04	60	-	-	04	60

Coordenação de Ensino Superior
Diretoria de Educação

Vice-Reitoria de Graduação e Desenvolvimento Institucional

Rua Uruguai, 458 • Centro • Itajaí • Santa Catarina • 88302-901 • Caixa Postal 360 • Tel.: (47) 3341 7570

Figura 1 - Matriz Curricular implantada em 2019/1

1º Período	Introdução ao Design de Jogos e Entretenimento Digital	Estética e História da Arte	Fundamentos de Programação para Jogos e Entretenimento Digital	Plástica e Métodos Visuais	Representação Gráfica	Criatividade e Inovação Pesquisa e Inovação
2º Período	Processo de Design de Jogos e Entretenimento Digital	Roteiro e Storyboard	Lógica de Programação	Computação Gráfica	Criação de Personagem	Game Design
3º Período	Projeto de Jogos e Entretenimento Digital	Teoria da Jogabilidade	Modelagem Digital	Estrutura de Dados	Ilustração	Estudos Contemporâneos em Jogos e Entretenimento Digital
4º Período	Projeto de Jogos e Entretenimento Digital	Motores de Jogos	Modelagem Digital Avançada	Animação 2D	Ergonomia	Comunicação, Comportamento e Interculturalidade Humanidades
5º Período	Projeto de Jogos e Entretenimento Digital	Estágio Obrigatório	Motores de Jogos Avançado	Animação 3D	Sonorização	Realidade Virtual
6º Período	Portfólio em Design de Jogos e Ent. Dig.	Inteligência Artificial	Programação Aplicada	Mercado de Jogos	Betiva	Betiva
	Seminários de Projeto					
7º Período	Trabalho de Iniciação Científica	Programação Aplicada Avançada	Betiva	Betiva	Empreendedorismo Gestão	
8º Período	Trabalho de Iniciação Científica	Atividades Integradas ao Trabalho de Iniciação Científica	Projeto Comunitário Extensão			

■ International Program
 ■ Núcleo Betivas Interescolas (NE)
 ■ NID ESCOLA
 ■ CURSO
 ■ NID Institucional

3.2. Cumprimento dos requisitos legais

- Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-brasileira, Africana e Indígena, nos termos da Lei N° 9.394/96, com a redação dada pelas Leis N° 10.639/2003 e N° 11.645/2008, e da Resolução CNE/CP N° 1/2004, fundamentada no Parecer CNE/CP N° 3/2004.

Com a finalidade de “promover a educação de cidadãos atuantes e conscientes no seio da sociedade multicultural e pluriétnica do Brasil”, conforme preconiza a legislação vigente (BRASIL, 2004), as matrizes curriculares em vigor na Univali apresentam a inclusão de conteúdos relativos à diversidade étnica brasileira, os quais podem ser trabalhados de duas maneiras: especificamente, com ementas especialmente formuladas para esse fim, em disciplinas optativas; ou de modo transversal, com temas correlatos perpassando o conteúdo de diversas disciplinas no decorrer de toda a formação. Esta segunda modalidade mostra-se bastante eficaz, fazendo com que a temática deixe de se constituir em um momento da trajetória acadêmica, para se constituir como parte inerente a ela e capaz de enriquecê-la sobremaneira.



UNIVALI

UNIVERSIDADE DO VALE DO ITAJAÍ

Seja qual for o modelo, o objetivo é comum: contribuir para que o público acadêmico construa conhecimentos e desenvolva valores e atitudes de valorização e respeito à diversidade. E mais: reelabore a própria identidade, percebendo-se como resultado da miscigenação que forjou a Nação Brasileira, de modo a interagir com o que é considerado diferente – mas não desigual.

Importa garantir “o respeito aos direitos legais [...], na busca da consolidação da democracia brasileira”, destacar as contribuições das várias etnias à formação sociocultural do país e reforçar o sentido de pertencimento à grande comunidade formada por um povo que compartilha o mesmo território, a mesma língua, o mesmo cadinho de culturas originado da mescla de povos indígenas, africanos, europeus, asiáticos – cada qual com sua contribuição de valor inestimável à formação do Brasil.

- Diretrizes Nacionais para a Educação em Direitos Humanos, conforme disposto no Parecer CNE/CP Nº 8/2012, de 06/03/2012, que originou a Resolução CNE/CP Nº 1, de 30/05/2012.

A Declaração Universal dos Direitos Humanos de 1948 é um marco nas políticas de convivência em sociedade. Base para as legislações posteriores – e para um sem número de códigos de ética e conduta – o documento é inspirador e perpassa outros definidores importantes, como a Declaração das Nações Unidas sobre a Educação e Formação em Direitos Humanos (Resolução A/66/137/2011). Junto com os demais balizadores, como a Carta Magna de 1988, o conjunto ajuda a definir a postura da Univali em relação ao tema.

Direitos Humanos são contemplados nos PPCs dos cursos como reflexo do que se registra no PDI e no PPI de uma Instituição cujo surgimento remete à luta por acesso ao Ensino Superior. Em 1964, a entidade que daria origem à Univali surgiu em Itajaí como fruto do movimento de estudantes secundaristas e de trabalhadores portuários. Ávidos por conquistarem mais qualidade de vida a partir da qualificação profissional, esses grupos mobilizaram-se em torno da criação de faculdades fora da capital do estado.

O DNA da Instituição é, portanto, determinante de sua missão, visão, valores, os quais perfilam a Univali entre as entidades comunitárias de ensino superior, gestão colegiada e caráter filantrópico. Ou seja: voltada à ampliação e à guarda dos direitos essenciais à qualidade de vida. Tanto que a IES congrega uma série de cursos cujas atividades se estendem à prestação gratuita de serviços à comunidade. As iniciativas de natureza filantrópica desenvolvidas pela Univali ao longo de toda a sua trajetória confirmam a vocação institucional para assumir a defesa da dignidade humana; lutar pela igualdade de direitos; fomentar o reconhecimento e a valorização das diferenças; defender uma educação democrática, pautada em transversalidade, vivência, globalidade e sustentabilidade socioambiental.

- Políticas de Educação Ambiental, conforme disposto na Lei Nº 9.795/1999, no Decreto Nº 4.281/2002 e na Resolução CNE/CP Nº 2/2012.

Considerando a Resolução CNE/CP Nº 2/2012, que “Estabelece as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Ambiental”, e demais normativas da área, a Univali incorpora a seus princípios e valores educativos a dimensão ambiental, entendendo-a como substrato sobre o qual o conhecimento emerge em suas múltiplas faces. A Política Nacional de Educação Ambiental perpassa todos os níveis e modalidades do processo de ensino-



UNIVALI

UNIVERSIDADE DO VALE DO ITAJAÍ

aprendizagem e articula-se à consolidação dos direitos e deveres inerentes à cidadania, porquanto o cuidado com o meio ambiente está diretamente relacionado ao respeito pelo outro e por si mesmo. Pois, em última análise, danos ambientais estendem seus efeitos a todo o conjunto dos seres vivos no planeta.

Desenvolver esse entendimento é uma das responsabilidades do sistema de ensino, notadamente da Educação Superior. A Univali adota posturas firmes e amplas de adesão a esta causa, congrega número significativo de professores pesquisadores em campo, partícipes de programas e projetos (governamentais e da iniciativa privada) voltados à conservação e ao aproveitamento sustentável dos recursos naturais da região e do país. A efervescência desse trabalho contagia o ambiente institucional, contribuindo para estimular e aperfeiçoar a inserção de conteúdos de Educação Ambiental nos demais centros e cursos.

A Educação Ambiental está, portanto, incorporada ao PPC de todas as graduações na Univali não somente por se tratar de condição essencial ao cumprimento da legislação, mas principalmente porque o ambiente da IES favorece e dissemina a importância desse tipo de conhecimento – reconhecido como fundamental. No âmbito das matrizes curriculares, efetiva-se de duas maneiras: pela inserção de disciplinas específicas; ou como tema transversal, integrante das demais disciplinas da matriz curricular, conforme o curso.

Indo além das Matrizes Curriculares, a Univali fomenta ações e estrutura espaços pedagógicos no sentido de permitir “aos sujeitos a compreensão crítica da dimensão ética e política das questões socioambientais, situadas tanto na esfera individual, como na esfera pública.” (BRASIL, 2012).

Projetos e atividades de Educação Ambiental, inclusive artísticas e lúdicas são frequentes no ambiente acadêmico da Univali. Por meio deles, busca-se valorizar “o sentido de pertencimento dos seres humanos à natureza, a diversidade dos seres vivos, as diferentes culturas locais, a tradição oral, entre outras, inclusive em espaços nos quais os estudantes se identifiquem como integrantes da natureza, estimulando a percepção do meio ambiente como fundamental para o exercício da cidadania” (Idem, ibidem).

- Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista, conforme disposto na Lei N° 12.764, de 27 de dezembro de 2012.

A existência do Núcleo de Acessibilidade da Univali – NAU garante espaço e atendimento à pessoa com transtorno do espectro autista. Trata-se de segmento incluído entre aqueles cujos direitos estão resguardados pela política adotada nessa área. Uma política que se efetiva de uma série de formas:

- com equipe especializada de que fazem parte pedagogos, técnicos de Educação, profissionais de apoio pedagógico, psicólogos;
- mediante a Formação Continuada do corpo docente (palestras e oficinas no Programa Trilhas Formativas) e do corpo técnico-administrativo visando à eliminação de barreiras atitudinais e pedagógicas, ao desenvolvimento de práticas educacionais inclusivas mediante uso de recursos adaptados e tecnologias assistivas;
- com assistência personalizada ao acadêmico e aos professores que com ele convivem, a fim de reduzir os obstáculos ao relacionamento social característicos do transtorno do espectro autista;



UNIVALI

UNIVERSIDADE DO VALE DO ITAJAÍ

- pelo estabelecimento de uma aproximação com os familiares dos atendidos, de modo a que os profissionais da Instituição entendam o contexto de onde eles se originam e como vêm sendo tratados clinicamente fora da Instituição,

Todas as medidas adotadas visam ao estabelecimento de condições propícias ao bem-estar do estudante autista, ajudando-o a adaptar-se e evitando sua evasão.

- Condições de acessibilidade para pessoas com deficiência ou mobilidade reduzida, conforme disposto na CF/88, Art. 205, 206 e 208, na NBR 9050/2004, da ABNT, na Lei N° 10.098/2000, nos Decretos N° 5.296/2004, N° 6.949/2009, N° 7.611/2011 e na Portaria N° 3.284/2003.

A Política de Educação Especial na perspectiva da Educação Inclusiva, publicada em 2008, considera que o acesso a um sistema educacional inclusivo em todos os níveis pressupõe a adoção de medidas de apoio específicas para garantir as condições de acessibilidade, necessárias à plena participação e autonomia dos estudantes com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades, em ambientes que maximizem seu desenvolvimento acadêmico e social (BRASIL, 2008).

Em atenção aos requisitos legais de acessibilidade e à Política de Educação Inclusiva, em 2014, a Univali implantou o Núcleo de Acessibilidade - NAU, o qual responde pela organização de ações institucionais que garantam a inclusão desse público alvo à vida acadêmica, por meio da redução ou eliminação de barreiras pedagógicas, arquitetônicas e da comunicação e informação.

A Instituição tem organizadas algumas ações de garantia de acessibilidade. Entre elas citam-se:

- Adequação arquitetônica ou estrutural do espaço físico;
- Adequação de sanitários, alargamento de portas e vias de acesso, construção de rampas, instalação de corrimão e colocação de sinalização tátil e visual;
- Aquisição de mobiliário acessível, cadeira de rodas e demais recursos de tecnologia assistiva;
- Formação Continuada do corpo docente e do corpo técnico-administrativo visando à eliminação de barreiras atitudinais e pedagógicas, ao desenvolvimento de práticas educacionais inclusivas com uso dos recursos adaptados e tecnologias assistivas, assim como da Língua Brasileira de Sinais - Libras e outros códigos e linguagens.

Em síntese, a administração superior da Univali e seu grupo gestor vêm investindo em planejamento e implementação das metas de acessibilidade preconizadas pela legislação em vigor, bem como no monitoramento das matrículas dos estudantes com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades ou superdotação, para provimento das condições de pleno acesso, permanência e participação de todos na vida acadêmica.

4. Estágio Curricular Supervisionado

As atividades de Estágio Obrigatório previstas na matriz curricular do Curso de Design com linha de formação em Design de Jogos e Entretenimento Digital serão desenvolvidas na disciplina Estágio Obrigatório – código 17224, no 5º período, com 120 (cento e vinte) horas.

O Estágio pode ser realizado pelo acadêmico a partir do 5º período, desde que tenha cumprido uma carga horária mínima de 1.080 (mil e oitenta) horas.

As atividades de Estágio Obrigatório devem ser, comprovadamente, realizadas na área de Design com linha de formação em Design de Jogos e Entretenimento Digital, envolvendo atividades de criação, desenvolvimento e/ou gestão de projetos, conforme as seguintes áreas:

- I – Web;
- II – Jogos Digitais;
- III – Jogos para Dispositivos Móveis;
- IV – TV Digital;
- V – Inovações e tendências na área.

O acadêmico realizará Estágio Obrigatório na área de seu interesse, considerando seu perfil e seu projeto de formação profissional. Caso o acadêmico queira atuar em área não prevista no Regulamento deverá encaminhar requerimento, especificando a área de atuação à Coordenação de Curso, que avaliará se a atividade se enquadra nas categorias do Design com linha de formação em Design de Jogos e Entretenimento Digital.

O acadêmico poderá desenvolver o Estágio Obrigatório na empresa/instituição em que trabalha, desde que:

- I – sua proposta seja previamente submetida e aprovada pelo Professor Orientador, Supervisor da empresa e Professor Responsável pelo Estágio;
- II – a empresa lhe ofereça condições de trabalho que permitam desenvolver o Estágio de forma adequada;
- III – apresente uma contribuição relevante para a empresa.

A estrutura organizacional do Estágio Obrigatório do Curso Design com linha de formação em Design de Jogos e Entretenimento Digital será composta por:

- I – Coordenador de Curso;
- II – Professor Responsável pelo Estágio;
- III – Professor Orientador;
- IV – Acadêmicos.

4.1 Estrutura Organizacional

Serão aceitos como Professores Orientadores os professores do Curso de Design com linha de formação em Design de Jogos e Entretenimento Digital da Univali com formação na área e/ou afim e titulação mínima de especialista, devidamente credenciados.

O Professor Responsável pelo Estágio e os Professores Orientadores do Estágio serão indicados pela Coordenação do Curso de Design com linha de formação em Design de Jogos

e Entretenimento Digital e Direção de Centro, e submetidos à apreciação da Vice-Reitoria de Graduação e Desenvolvimento Institucional.

A empresa concedente de Campo de Estágio designará um supervisor de campo que deverá ter habilitação específica na área, que será o responsável pelo acompanhamento das atividades do Acadêmico.

A Comissão de Estágio será formada pelo Coordenador de Curso, Professor Responsável pelo Estágio e pelos Professores Orientadores do Estágio.

Toda a operacionalização do estágio obrigatório está descrita no Regulamento do Estágio Obrigatório, do Estágio Não Obrigatório, do Trabalho de Iniciação Científica e das Atividades Complementares do Curso de Design com Linha de Formação em Design de Jogos e Entretenimento Digital, conforme RESOLUÇÃO N.º 098/CONSUN-CaEn/2013.

A demanda de acadêmicos do Curso de Design com linha de formação em Design de Jogos e Entretenimento Digital é principalmente em empresas da área de tecnologia, comunicação, indústria criativa e prestação de serviços.

5. Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)

O Trabalho de Iniciação Científica – TIC do Curso de Design com linha de formação em Design de Jogos e Entretenimento Digital da Univali é uma atividade de projeto a ser desenvolvida pelos acadêmicos no 7º e 8º período do Curso, como requisito parcial para a conclusão do curso, conforme disposto na matriz curricular. O TIC – trabalho de iniciação à pesquisa científica, desenvolvido individualmente ou em dupla sob orientação de docente da Univali habilitado na área – consiste na elaboração de um Projeto de Jogo em que o acadêmico deverá integrar os conhecimentos adquiridos durante o Curso nas diversas disciplinas, atividades de pesquisa, extensão e estágio. A disciplina segue regulamento próprio, conforme Resolução N.º 098/CONSUN-CaEn/2013, o qual permite ao longo do processo acompanhar o desenvolvimento das etapas solicitadas, bem como, a partir de critérios estabelecidos, avaliar o trabalho desenvolvido ao final da disciplina: um Produto vinculado do Curso de Design Com Linha de Formação em Design de Jogos e Entretenimento Digital e seu Memorial Descritivo.

O Curso de Design com linha de formação em Design de Jogos e Entretenimento Digital concentrará a carga horária para as atividades referentes ao TIC na disciplina Trabalho de Iniciação Científica, código 17225, do 7º período, com carga horária de 60 (sessenta) horas, e na disciplina Trabalho de Iniciação Científica, código 17228, do 8º período, com carga horária de 120 (cento e vinte) horas. O TIC poderá ser realizado na modalidade de projeto prático que consista no desenvolvimento de um jogo ou de um projeto teórico, das áreas do Entretenimento, Educacional ou Publicitária.

A atuação do acadêmico na realização do TIC tem os seguintes objetivos:

- I – cumprir os requisitos para obtenção do grau de bacharel em Design com linha de formação em Design de Jogos e Entretenimento Digital;
- II – estimular e desenvolver atividades de pesquisa com finalidade didática e científica;
- III – investigar e analisar criticamente a realidade, propondo soluções aos problemas que envolvem o homem e suas necessidades;



UNIVALI

UNIVERSIDADE DO VALE DO ITAJAÍ

IV – desenvolver projeto de design de jogos e entretenimento digital, estruturado e sistemático com base metodológica e científica;

V – estimular habilidades de expressão oral, representação bidimensional e tridimensional;

VI – favorecer o desenvolvimento das capacidades intelectuais relativas às competências necessárias ao desempenho da profissão.

A estrutura organizacional do TIC é composta pelo Coordenador do Curso; Professor Orientador e acadêmico. Nos encontros com o Professor Orientador o acadêmico tira suas dúvidas com relação ao trabalho, e busca orientações para as próximas etapas. Estas orientações são acompanhadas através de uma Ficha de Acompanhamento, e servem de embasamento para avaliações de desempenho.

O TIC envolverá as seguintes etapas:

I – elaboração e aprovação do Projeto no 6º período do curso;

II – execução do Projeto no 7º período do Curso;

III – elaboração do Artigo Científico e Memorial Descritivo;

IV – defesa perante Banca Examinadora;

V – entrega do Portfólio em Design de Jogos e Entretenimento Digital individual.

Os acadêmicos do Curso de Design Com Linha de Formação em Design de Jogos e Entretenimento Digital da matriz n.º 03 Resolução n.º 101/CONSUN-CaEn/2012, cursaram esta disciplina pela primeira vez em 2013/1, completando assim a integralização da matriz curricular. Esta atividade curricular é obrigatória, constituindo-se num requisito parcial para a conclusão do curso.

6. Atividades Complementares

Entende-se por Atividades complementares no Curso de Design com Linha de formação em Design de Jogos e Entretenimento Digital todas as atividades relativas ao ensino, pesquisa e extensão previstas em Regulamento próprio, devidamente comprovadas, que aproveitam as relações entre os conteúdos e determinados contextos, para dar significado à aprendizagem, sobretudo valendo-se de metodologias que integram a vivência e a prática profissional ao longo do processo formativo e que privilegiem a construção das competências previstas no Projeto Pedagógico do Curso são regulamentadas de acordo com a Resolução N.º 117/CONSUN-CaEn/2011. As Atividades Complementares estão subdivididas em seis categorias: Ensino; Pesquisa; Produção Bibliográfica; Extensão; Trabalhos Técnicos e Produção Cultural.

As atividades de Ensino preveem disciplinas cursadas pelo acadêmico e não previstas na matriz curricular ou em cursos de pós-graduação ou em programas de intercâmbio e não convalidadas no curso; atividades de monitorias; cursos de aperfeiçoamento, na área de informática e língua estrangeira; estágios Não Obrigatórios na área; participação, como ouvinte em bancas de defesa de TCC/TIC, mestrado e doutorado; e demais atividades previstas no regulamento. Atualmente há 20 alunos na monitoria voluntária e 10 na monitoria remunerada.

A categoria da Pesquisa compreende a participação no programa de Bolsas de Iniciação Científica; participação no Programa de pesquisa do Artigo 170/171 da Constituição do estado de Santa Catarina; participação no Programa Integrado de Pós-Graduação e Graduação;



UNIVALI

UNIVERSIDADE DO VALE DO ITAJAÍ

participação em Grupos de pesquisa ou Projetos de Pesquisa na área ou afim e participação no Programa de Pesquisa Voluntária do Curso.

Na categoria Produção Bibliográfica, algumas das atividades previstas compreendem: publicação ou aceitação de trabalhos científicos (artigos, resumos, resenhas, pôsteres e anais) publicados em periódicos nacionais, internacionais e publicações online; artigos ou reportagens publicados em jornais, revistas, cadernos e similares; publicação de capítulo ou livro na área; participação em eventos científicos; organização de obra publicada na área ou área afim; tradução reconhecida de artigo, livro ou capítulo, bem como publicação de prefácio, posfácio, apresentação, introdução de livros, revistas ou periódicos na área ou área afim; publicação de trabalhos completos ou resumos em anais de eventos.

As atividades Complementares na categoria Trabalhos Técnicos compreendem: elaboração de material didático ou institucional; trabalhos premiados em concursos e festivais; atividades profissionais na área; atuação como membro de corpo editoria de revistas, periódicos e publicações da área ou afim; produção/criação de Game/software com ou sem registro/patente na área ou afim; criação e desenvolvimento de projeto piloto/protótipo de games; realização de trabalhos técnicos; curso de curta duração ministrado na área ou área afim; participação em editoração de publicações e participação em Programa de rádio ou TV, abordando tema na área ou área afim.

As atividades complementares na categoria Produção Cultural compreendem: apresentação de obra artística; apresentação em rádio ou TV; criação de obra de arte visual e produção de sonoplastia.

As atividades na categoria Extensão compreendem: participação em Projetos de Extensão do Programa de Extensão da UNIVALI; atividades relativas à organização de eventos na área; participação como voluntário em ações sociais, cívicas e comunitárias; participação de intercâmbio em áreas afins em instituições de ensino superior no exterior; participação em órgãos colegiados; participação em eventos técnicos e científicos como convidado; participação em eventos técnicos e de extensão como participante e atuação em programas de serviço voluntário.

7. Pesquisa

A Universidade do Vale do Itajaí, por meio da Vice-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura, tem como um de seus maiores objetivos promover o desenvolvimento das diferentes áreas do conhecimento por meio de investimentos em parcerias que consolidem a pesquisa, a formação de recursos humanos e a cultura.

É importante ressaltar que essa promoção do desenvolvimento se dá tanto pelos programas institucionais de bolsas, como também pela inter-relação entre pesquisa e ensino nos cursos de graduação, por meio dos Trabalhos de Conclusão de Curso, que estimulam o desenvolvimento do espírito científico entre os discentes e promovem a construção e disseminação de conhecimentos.

Os Estudos e Práticas na categoria Pesquisa compreendem:

- I – Participação em projetos de pesquisa na área ou área afim;
- II – Participação como voluntário em atividades de iniciação científica na área ou área afim;



UNIVALI

UNIVERSIDADE DO VALE DO ITAJAÍ

- III – Aceitação de trabalhos em eventos técnico-científicos na área ou área afim;
- IV – participação no Programa de Bolsas de Iniciação Científica (ProBIC);
- V – Participação no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC/PIBIT);
- VI – Participação no Programa de Pesquisa artigo 170/171 da Constituição do Estado de Santa Catarina;

No Curso de Design a pesquisa de iniciação científica é conduzida pelo Núcleo de Pesquisa Interdisciplinar Aplicada em Design - NP Design, esse Núcleo está cadastrado junto ao CNPq, validado pela Instituição. Link do grupo na plataforma do CNPq (dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/0111332190098266).

Surgido em 2000, o Núcleo de Pesquisa Interdisciplinar Aplicada ao Design - NP-Design, concentra as ações de iniciação científica dos Bacharelados em Design da Universidade do Vale do Itajaí. Em geral, as pesquisas 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 como a realização de análises ergonômicas e o design de produtos, além da divulgação dos resultados através de publicações diversas e da participação em eventos científicos.

Atualmente, o NP Design possui as seguintes Linhas de Pesquisa e composição:

Linhas de Pesquisa:

- Desenvolvimento, gestão e sustentabilidade em projetos (com 13 pesquisadores).

[Objetivo] Estudar os métodos, técnicas e ferramentas aplicados ao desenvolvimento e gestão do Design, dentro de uma abordagem sustentável e contemporânea, adequada às necessidades do mercado, sociedade e organizações produtivas.

- Interação e Fatores Humanos (com 6 pesquisadores. Antes esta linha de pesquisa era chamada de: Ergonomia de produto, de ambiente e informacional e em função das áreas de interesse do grupo em 2015 foi renomeada para abarcar novas frentes de pesquisa).

[Objetivo] Pesquisar, analisar, projetar e adequar produtos, ambientes e informação às características humanas a nível físico e/ou cognitivo, assim como às características da atividade desenvolvida, visando o desempenho eficiente do sistema em harmonia com o ser humano e a organização do trabalho, aumentando a qualidade de vida das pessoas e a produtividade das organizações.

- Cultura, Imagem e Comunicação (com 8 pesquisadores. Linha nova também criada em 2015 para ampliar algumas áreas de pesquisa que não estavam sendo contempladas apenas pelas 2 linhas que existiam anteriormente).

[Objetivo] Estudar as articulações do Design com a cultura, a imagem e a comunicação, entendendo suas inter-relações e seus desdobramentos no desenvolvimento de projetos adequados ao contexto social e antropológico.

Para estimular os alunos a participarem mais da área de pesquisa, o NP Design promove algumas campanhas de sensibilização e informação.

Outro ponto relevante, a ser destacado, é o processo de titulação do corpo docente, sendo que vários professores iniciaram nesse período suas capacitações stricto-sensu, o que deve refletir positivamente na produção do curso e desenvolvimento da sua pesquisa de iniciação científica.

O Núcleo de Pesquisa Interdisciplinar dos Cursos de Design da UNIVALI já está em atividade desde o surgimento do primeiro Curso de Design da Univali, o Design Industrial.

Sobre as políticas ligadas à pesquisa, o Curso de Design – Linha de formação em Design de Jogos e Entretenimento Digital tem projetos em andamento na parte de pesquisa e extensão. O grupo de pesquisa do curso é “Grupo de pesquisa em design e desenvolvimento de jogos” e atualmente é composto pelos professores Eduardo Napoleão, Rafael Albuquerque e Robson Freire com a gerencia da Professora Adriana. Também vale ressaltar o LED que é laboratório de desenvolvimento experimental de jogos que tem um cunho mais prático do dia-a-dia do desenvolvimento e oferece vaga aos alunos do curso, e o laboratório de criatividade que hoje tem como principal função desenvolver experiências em realidade virtual para o Museu Oceanográfico da UNIVALI. Nos últimos 2 anos o curso teve vários alunos e professores publicando em simpósios e congressos nacionais e até internacionais, demonstrando assim a qualidade do Trabalho de Iniciação Científica que se tem adotado no curso. Outras disciplinas do curso principalmente as disciplinas de núcleo comum desenvolvem, projetos de extensão universitária que possibilitam o envolvimento interdisciplinar, privilegiando ações integradas, com maior impacto social.

Destaca-se também a importância profissional que a pesquisa traz para o curso, oportunizando vários alunos a começar o desenvolvimento de pesquisa na área de jogos, e por isso se voltar para o desenvolvimento de produtos de entretenimento digital ou mesmo jogos educacionais. Esses produtos tem por finalidade também abrir portas para os acadêmicos na área de pesquisa, justamente pesquisando especificidades do projeto, mas também oportuniza a capacitação profissional pois permite ao aluno pensar e criar situações relevantes para o trabalho.

O Curso Grupo de Pesquisa em Design (NPDesign) com as seguintes linhas de Pesquisa:

1. Desenvolvimento, gestão e sustentabilidade em projetos;
2. Interação e Fatores Humanos;
3. Cultura, imagem e comunicação.

Abaixo apresentam-se os projetos de pesquisa vinculados aos professores do Curso:

Professor Giorgio Gilwan da Silva, Dr.

- Análise de design das marcas Airbnb e Tripadvisor nos Dispositivos Móveis;
- The Maker Consumption: Digital Technology and 3D Printing;
- Cultura de estímulo à criatividade como instrumentos de processos inovadores.

Professor Luciano dos Santos Adorno, Msc.



UNIVALI

UNIVERSIDADE DO VALE DO ITAJAÍ

- Possibilidades de Convergência das Linguagens dos Newsgames e da Infografia Digital Sob a Perspectiva de Contribuição do Designo ;
- Composição de Material Teórico Para o Desenvolvimento de um Sistema para Gestão de Mídia da Infografia Digital para a Tomada de Decisões.

Professor Rafael Kojiio Nobre, Msc.

- O Gênero Noir e a sua Presença Nos Jogos Digitais;
- Jogos Digitais: uma Alternativa para Tratamento e Transferência de Habilidades Cognitivas.

Professor Rafael Marques de Albuquerque, Dr.

- Fun and Games: Player Profiles;
- Educação eletrolúdica: a criação de espaços de reflexão sobre as consequências do jogar digital;
- Reflective Gaming Course: Supporting reflections on the effects of gaming;
- A produção de jogos eletrônicos por crianças: narrativas digitais e o RPG Maker;
- Letramento Eletrolúdico como Conscientização: bases teóricas para educar o jogar.

Professor Flávio Anthero Nunes Vianna dos Santos, Dr.

- Avaliação da Experiência de Uso do Novo Website da Univali em Dispositivos Móveis do Tipo Smartphone;
- Avaliação da Usabilidade da Plataforma Digital Md3e com Professores de Design Industrial;
- Avaliação da Experiência de Uso do Aplicativo Minha Univali em Dispositivos Móveis do Tipo Smartphone.

Professor Rafael Mariano Caetano Arrivabene, Msc

- The Language of Interaction;
- Sistemas de Reputação: um caso de simulação social em narrativas interativas;
- Conhecimento Histórico e Representação na Interatividade Digital;
- Tabuleiro Corporativo;
- Jogos nos Estudos do Conhecimento: um panorama.

8. Extensão

As ações de extensão no Curso de Design com Linha de Formação em Design de Jogos e Entretenimento Digital são focadas nas atividades de capacitação, formação, prestação de serviços e desenvolvimento de atividades para organizações sem fins lucrativos. Neste curso, as ações são desencadeadas pelo Laboratório de Criação Digital (LCD), Laboratório de Entretenimento Digital (LED), Estúdio Fotográfico e a Agência Experimental Sinapse que comunicam, desenvolvem e articulam ações junto ao curso.

Os professores responsáveis pelos Laboratório de Criação Digital (LCD), Laboratório de Entretenimento Digital (LED), Estúdio Fotográfico e a Agência Experimental Sinapse

coordenam e acompanham as atividades, *briefing*, captura audiovisual, edição, utilização de processos de design, metodologia projetuais, gestão da equipe e projetos, planejamento, criação e suporte à coordenação na realização de eventos institucionais. Como se trata de um espaço laboratorial de ensino e aprendizagem, o professor responsável zela pela ética, companheirismo, responsabilidade e comprometimento de cada um dos alunos participantes.

Doutores da Beleza

O projeto “Doutores da Beleza: prática no âmbito social” tem o objetivo de promover ações voluntárias por professores e acadêmicos dos Cursos Superiores de Tecnologia em Cosmetologia, Estética, Fotografia, Design de Interiores, Design Gráfico, Produção Publicitária e os Bacharéis em Design de Jogos e Entretenimento Digital e Publicidade e Propaganda da Universidade do Vale do Itajaí em instituições carentes; asilos, creches e orfanatos em Florianópolis Santa Catarina, desenvolvendo ações que promovam a interação social, apoiados no conhecimento de técnicas profissionais, como também em oficinas práticas de aperfeiçoamento, além de proporcionar lazer e bem estar para o público que reside especificamente em comunidades carentes, ou que frequentam entidades assistenciais carentes. A interação das áreas possibilita dinâmica nas atividades, como também melhor desenvolvimento nas oficinas práticas, uma vez que estes Cursos já realizam atividades integradas em eventos de assistência comunitária, com oficinas profissionalizantes em atividades de beleza, saúde e higiene, palestras informativas, reaproveitamento de materiais descartáveis, oficinas de *corel draw* e fotografia.

Universidade da Criativa Idade

Conhecer e atender as necessidades dos idosos é uma valiosa oportunidade para os acadêmicos do Campus Florianópolis da Univali, neste sentido é importante para universidade e para a comunidade oportunidades de interação com a população idosa visando conhecer e melhor atender suas necessidades. Para tanto foi elaborado o Projeto de Extensão Universidade da Criativa Idade que visa atender os grupos de idosos cadastrados na PMF, levando informações relacionadas a arte, cultura, bem-estar e tecnologia.

O principal impacto na realização deste projeto está na sensibilização do público envolvido, em especial os idosos e a comunidade acadêmica, acerca das novas demandas e do novo perfil do idoso na sociedade contemporânea. Dentre os impactos diretos do evento, cita-se: a) a contribuição para inclusão digital da comunidade de idosos, b) oportunidade de criar laços e redes de conhecimento entre diferentes grupos geracionais, c) o fortalecimento da participação e atuação da comunidade acadêmica frente as necessidades dos idosos no atual contexto tecnológico e social; d) o aumento da autoestima e da qualidade de vida dos idosos; e) a aprendizagem de novas técnicas para a produção de obras de arte que podem impactar em um aumento na renda e no poder de consumo da população idosa.

09. Apoio ao discente

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



UNIVALI

UNIVERSIDADE DO VALE DO ITAJAÍ

O Guia Acadêmico é disponibilizado aos acadêmicos através da intranet e pelo aplicativo MINHA UNIVALI. Nele o acadêmico pode compreender como funciona a UNIVALI e informar-se sobre locais, serviços, atividades e aproveitar todas as oportunidades que a Universidade tem a oferecer, tais como ações interativas, a vida no campus, o calendário acadêmico e setores que dão suporte aos estudantes, relacionados a bolsas, estágios, aprendizagem de idiomas, práticas desportivas, serviços voluntários e eventos, dentre outros.

A Secretaria Acadêmica fornece informação e controla a documentação discente, que é arquivada em pastas individuais. A interação desta com o aluno é digital, disponibilizada através de dois aplicativos mobile criados pela instituição para acesso das informações: o Portal do Aluno e o UNIVALI Notas.

Ainda como parte da Política de Atenção ao Discente, a Instituição mantém um Banco de Talentos para estabelecer ligação entre acadêmicos/egressos e empresas. Desde 2007, alunos e egressos podem cadastrar seus currículos via intranet, e as empresas, selecionar os que correspondam ao perfil desejado. O acesso ao Banco de Talentos acontece pelo portal do aluno e é totalmente gratuito aos acadêmicos e Alumni. Em 2018, ocorreu mudança de nome do programa voltado aos egressos, passando a se chamar Comunidade Alumni UNIVALI. A nova denominação busca, na linguagem, transmitir o sentido do programa, de continuidade e pertencimento. A Comunidade Alumni UNIVALI pretende estabelecer diálogo contínuo com os egressos da Universidade, especialmente da graduação, por isso, trabalha na reformulação de seus canais de comunicação: site e comunicação via e-mail e redes sociais. Por meio destes, são oferecidos conteúdos, disparo de agendas e oportunidades, bem como atendimento para caso de dúvidas.

Além do diálogo contínuo, a Comunidade Alumni UNIVALI tem como direcionamentos: fortalecer formandos e egressos para entrada no mercado de trabalho; tornar a participação um hábito; formação continuada; e convivência. A ideia é sistematizar e reconhecer as ações voltadas para os egressos para que seja possível percebê-las, estruturá-las e mensurá-las. Com foco na carreira, propõe-se cursos, feiras e workshops preparatórios, além de reestruturação de plataforma de oportunidades e conteúdo do Banco de Talentos.

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

Quanto ao financiamento aos estudos, as oportunidades incluem os seguintes programas (www.univali.br/bolsas): Bolsa Atleta, Convênio, Coral UNIVALI, Desempenho Enem, Egresso, Extensão, Funcionários, Professores e seus dependentes, Grupo Familiar, Intercâmbio, Mérito Estudantil, Ouro, Pesquisa, Programa Sou + UNIVALI, Seleção TOP 30, Seletivo Comunitário, Transferência Programa de Bolsas de Estudo/Pesquisa do Art.170 da Constituição do Estado de Santa Catarina, Auxílio aos Estudantes Universitários, Empresa, Fundo de Apoio à Manutenção e ao Desenvolvimento da Educação Superior – Art. 171 da Constituição do Estado de Santa Catarina (FUMDES), Programa de Estudantes – Convênio de Graduação (PEC-G), Programa de Educação Superior para o Desenvolvimento Regional



UNIVALI

UNIVERSIDADE DO VALE DO ITAJAÍ

(PROESDE Desenvolvimento), Programa de Educação Superior para o Desenvolvimento Regional (PROESDE Licenciatura, Programa Universidade para Todos (ProUni). Em termos de financiamento: Programa de Financiamento Estudantil – FIES, Crédito Educativo Convênio Fundação UNIVALI-CredIES.

A oferta de bolsas de estudo para estudantes da graduação contempla uma série de programas distribuídos em três categorias:

- a) Recursos Internos - inclui bolsas Atleta; Coral; Egresso; Filantropia Licenciatura; Funcionário/Professor e Dependentes; Intercâmbio; Pesquisa; Desconto NELLE e ProUni.
- b) Recursos externos: Auxílio aos Estudantes Universitários; UNIEDU (Programa de Bolsas Universitárias de Santa Catarina, com recursos garantidos pelo Artigo 170 da Constituição do Estado); Empresa e FUMDES.
- c) Programa UNIVALI Mais concede subsídios por Mérito Estudantil, Desconto Família; Bolsa Ouro, Aluno Multiplicador. Informações detalhadas sobre cada uma dessas formas de apoio ao discente estão disponíveis em: www.univali.br/bolsas. (verificar qual está mais adequado)

O Curso realiza entre as suas atividades, o Acolhimento aos discentes ingressantes que tem como objetivos receber os calouros do Curso de Design com linha de formação em Design de Jogos e Entretenimento Digital, esclarecer e integrar os estudos direitos e deveres, bem com o as atividades desenvolvidas no Curso, na Universidade e possibilidades de participação em pesquisa e extensão. Além disso, as ações de acolhimento visam motivar os novos universitários à integração ao cenário acadêmico, contribuindo para sua inserção na Universidade e, em particular, nas questões pertinentes a área de formação nas diversas formas relacionais. Espera-se que o conjunto de ações, além da acolhida e integração dos calouros entre si, favoreça a devida apresentação da nova realidade dentro da graduação e estimule sua autonomia do estudante no mundo acadêmico. Através dos serviços-escola, a Univali pode prestar atendimento psicológico a pessoas com Transtorno do Espectro Autista - TEA e seus familiares, no espaço da Clínica Escola de Psicologia, por meio de atendimentos psicoterapêuticos, poderá atender acadêmicos dos mais variados cursos de graduação da UNIVALI que apresentam algum tipo de sofrimento emocional. Além desses e considerando ainda o § 1º do Decreto Nº 8.368, que assegura o direito às políticas de educação, sem discriminação e com base na igualdade de oportunidades, de acordo com os preceitos da Convenção Internacional sobre os Direitos da Pessoa com Deficiência, o Curso de Psicologia está articulado com a proposta de promover uma educação humanizadora, inclusiva, ética e promotora dos direitos humanos, além de possibilitar o acesso ao ensino superior aos estudantes com deficiência, como os TEA e Altas Habilidades ou Superdotação, de forma a apoiar seu sucesso acadêmico.

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

Em casos de Urgência e Emergência, a Univali possui o atendimento assistido pelo Bombeiro Privado de Itajaí e também atendimento pelos Brigadistas Voluntários nos seguintes Campi: Penha, Ilha (Florianópolis), Kobrasol, São José, Biguaçu Carandaí, Tijucas e no seu Museu Oceanográfico no campus de Piçarras.

Coordenação de Ensino Superior
Diretoria de Educação

Vice-Reitoria de Graduação e Desenvolvimento Institucional

Rua Uruguai, 458 • Centro • Itajaí • Santa Catarina • 88302-901 • Caixa Postal 360 • Tel.: (47) 3341 7570



UNIVALI

UNIVERSIDADE DO VALE DO ITAJAÍ

Na ausência do Bombeiro (atendimento assistido), ou em situações que o Bombeiro Privado da UNIVALI esteja realizando outro atendimento ou conduzindo paciente ao Hospital, deve-se acionar a Brigada Voluntária de Emergência para avaliação do cenário. Após avaliação do cenário, caso seja necessário, deve-se acionar o Bombeiro Militar (para Traumas) por meio do número 193 ou o SAMU (para casos clínicos) pelo número 192. Os Brigadistas poderão ser acionados pelos ramais divulgados na rede.

Imagem 1: Brigada Voluntária de Emergência UNIVALI.

BRIGADA VOLUNTÁRIA DE EMERGÊNCIA							
BRIGADISTA	BLOCO	RAMAL	TURNO	BRIGADISTA	BLOCO	RAMAL	TURNO
CLAUDIO ANTÔNIO MARTINS	A1	4209	M/V	CLAUDIA CRISTINA M. DELFINO	D10	7517	M/V
ELIANE C. BREITENBAUCH	A1	7605	M/V	GUSTAVO HORÁCIO MUNOZ	D10	7734	M/V
FERNANDA K. RAMOS RIBEIRO	B2	7745	M/V	FABIANO FERREIRA DA SILVA	D10	7734	M/V
JOÃO JOSÉ ERPEN	B4	7895	M/V	ALEXANDRE COSTA	D10	7517	M/V
JACKSON DOS SANTOS COELHO	B6	7534	M/V	ALEXANDRE LUIS DOS SANTOS	D30	7734	M/V
JADER GIVAGÓ M. ESTEVÃO	B6	7527	M/V	ANA KARINA MOCHNACZ	D30	7517	M/V
SARYZE FERREIRA R. SOLIZA	B6	7649	M/V	JÉSSICA CAROLINE PEIXER	E1	4790	M/V
JOSIANE DAGNONI	B7	7773	M/V	DEIVISSON WOLF RODRIGUES	E1	8007	M/V
BRUNO JUNKES	BCC	7748	V/N	CARINA PEREIRA R. SAGAZ	E2	7712	V/N
LUCIANO MEDEIROS GOMES	BCC	7547	V/N	PEDRO H. M. LUZ MARQUES	E2	7985	M/V
MÔNIQUE RIGONATO	C2	7602	M/V	DAIANE FELÍCIO	E3	7801	M/V
ERICA CAVALLI TREMBULAK	C5	7635	V/N	ADRIANO DOS SANTOS	F1	7606	M/V
MARIZA S. BONDAVALLI	C5	7682	M/V	FRANCISCO SANTOS N. JUNIOR	F1	7606	V/N
ELIAS ROGÉRIO ALVES	D1	4278	M/V	QUÉZIA MELDOLA PEREIRA	F2	8021	M
ROMILTON MEDEIROS	D1	7826	M/V	DULCINÉIA PACÍFICO	F5	7655	M/V
CAROLINE KEITEL BRUM	D5	7728	V/N	ADRIANA F. RODRIGUES	F7	7788	M/V
CÉSAR AUGUSTO STRAMOSK	D7	7929	M/V	SANDRA PATRÍCIA DITZEL	F7	7619	M/V
JÉSSICA MONALIZA STRUTZ	D7	7716	V/N	SIMONE CONTEZINI	F7	7788	M/V
MURILO MOZELE DA SILVA	D8	7976	V/N	JAIRO ELISIO DE MELO	G. ESP.	7687	D
LUIZ HENRIQUE BRITO	D9	7734	M/V	KÁTIA P. DA COSTA	G. ESP.	7853	D

M - matutino V - vespertino N - noturno D - docente



SESMT - Serviço Especializado em Engenharia de Segurança e em Medicina do Trabalho

Fonte: SESMT UNIVALI, 2019.

Em termos de acessibilidade, a UNIVALI disponibiliza serviços de atenção ao discente desde os anos 1990, 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. Em 2014, considerando-se a constante atualização da legislação e os processos de regulação, avaliação e supervisão da educação superior, o PADEF foi substituído pelo Núcleo de Acessibilidade da UNIVALI – NAU, cujo objetivo é assistir os acadêmicos em sua trajetória de aprendizagem.

Essa assistência tem origem na coordenação de curso, que acompanha de perto os estudantes e observa o desempenho das turmas para, se necessário, providenciar o encaminhamento ao NAU.

O Núcleo de Acessibilidade da UNIVALI está à disposição dos alunos e, entre seus objetivos, acompanha os alunos em sua trajetória de aprendizagem no ambiente universitário. Ligado à Coordenaria de Ensino Superior da Vice-Reitoria de Graduação e



UNIVALI

UNIVERSIDADE DO VALE DO ITAJAÍ

Desenvolvimento Institucional, o NAU está dividido em áreas de: Atendimento e Apoio à Acessibilidade; Sensorial e Intelectual. O objetivo do NAU é promover o acolhimento, o acompanhamento de estudantes com deficiência, transtorno do espectro autista, altas habilidades/superdotação e dificuldades de aprendizagem em suas trajetórias 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 à comunidade acadêmica nas atividades desenvolvidas na Instituição nesse âmbito.

10. Avaliação Institucional

O Programa de Avaliação Institucional da UNIVALI encontra-se consolidado e prevê a realização sistemática do processo de avaliação interna, em todos os semestres letivos. Esse processo de Avaliação Institucional – AI ocorre de forma independente da autoavaliação, prevista pela Lei nº 10.861, de 14 de abril de 2004, que instituiu o Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior – SINAES. Os resultados desse processo auxiliam e orientam as ações e análises realizadas pela Comissão Própria de Avaliação – CPA. As estratégias decorrentes desse processo têm abrangência institucional, mas resultam em ações específicas para o curso. Em face dos resultados da avaliação foram implementadas, entre outras benfeitorias: climatização dos ambientes de estudo, como salas de aula, laboratórios e bibliotecas; manutenção e atualização dos equipamentos e laboratórios de informática; formação continuada de docentes e atualização de acervo bibliográfico. Sempre em sinergia com o ambiente institucional como um todo.

11. Tecnologia de informação e comunicação – TICs – no processo ensino-aprendizagem

O histórico das Tecnologias de Informação e Comunicação no processo de ensino-aprendizagem na UNIVALI teve início em 2001 com a adoção do ambiente virtual Teleduc como apoio a disciplinas presenciais dos cursos de graduação. Atualmente o ambiente virtual da Universidade é o Sophia, oferece fórum de discussão, chat, ferramenta para envio de atividades com controle de prazos, ferramenta Questionários, que permite ao professor fazer avaliações on-line com correção automatizada, ferramentas de relatório de acessos e disponibilização de materiais e ferramentas específicas, tais como: caixa de mensagens - um *e-mail* interno ao ambiente; portfólio – um repositório de trabalhos dos alunos que permite compartilhamento entre aluno-professor e entre colegas, com a opção de professor e acadêmicos fazerem comentários nos portfólios da turma.

O ambiente Sophia está integrado a todos os serviços da UNIVALI, desta forma o aluno possui um único *login* e senha para toda a universidade e efetua o acesso ao ambiente por uma interface chamada de Portal do Aluno. Neste mesmo local, o acadêmico visualiza notas, programação acadêmica, questões financeiras e de biblioteca. Disponível para todos os professores, muitos deles utilizam-no como forma de sugerir materiais, organizar a disciplina, interagir com o grupo em fóruns de discussão e comunicar-se pelo correio eletrônico.

Em paralelo ao uso do Ambiente Virtual de Aprendizagem, há o repositório Material Didático para o corpo docente disponibilizar vídeos aos alunos, textos e outros recursos, além do uso de redes sociais como o *Twitter* e o *Facebook* para compartilhamento de informações e

comunicações mais dinâmicas, bem como recursos como o *Slideshare* para busca de conteúdos.

A Universidade mantém uma rede *wireless* de qualidade, acessível a todos os alunos da Instituição, laboratórios de informática com máquinas atualizadas e salas de videoconferência em todos os campi.

13. Procedimentos de avaliação dos processos de ensino-aprendizagem

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

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

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

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

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

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

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



UNIVALI

UNIVERSIDADE DO VALE DO ITAJAÍ

respectivos critérios e pesos são definidos previamente no plano de ensino e/ou redefinidos no decorrer do semestre com ciência dos acadêmicos, devendo resultar em três médias parciais: M1, M2, M3. O número de avaliações em cada média pode variar para cada disciplina.

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

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

Balizado pela concepção de avaliação formativa, o Curso de Design com linha de formação em Design de Jogos e Entretenimento Digital busca aperfeiçoar 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.

A partir das premissas pedagógicas do curso é a aplicação de atividades avaliativas na sequência de estratégias de ensino diversificadas, tais como: análise de texto e análise de imagem, avaliações coletivas, autoavaliação, prova escrita, prova prática, prova oral, pesquisa teórica na forma de estudo dirigido, produção de texto, produção de imagem, trabalho individual, trabalho em grupo, aulas teóricas, aulas práticas, aulas teórico-práticas, discursões em grupo, exercícios práticos, leitura e discussão de textos de textos, desenvolvimento de projetos, caracterização de usuários em potencial, estudo de caso, estudo de texto, pesquisa, construção de jogos, análise de projetos da indústria e seus conceitos culturais e sócias, projetos interdisciplinares, seminários, desenvolvimento de roteiro e storyboard, análise de roteiros, análise de personagens, conversa com profissionais da área do design de jogos, saídas de campo, resolução de problemas, mapa conceitual, desenvolvimento da feira de trocas, discussão sobre abordagem de negócios e inovação frugal, desenvolvimento de projeto audiovisual, viagem técnica, oficinas de formação complementar, palestras e debates com profissionais. Sendo que as disciplinas de projeto usam das metodologias ativas baseadas em projetos e as disciplinas em EAD também utilizam o método Flipped Classroom / Sistemas gameficadas dentro das disciplinas com uso parcial ou total dentro do processo de ensino e aprendizagem. Deve-se considerar o uso de estratégias como a interdisciplinaridade entre período ou no mesmo período. É comum que os professores usem os projetos de outros períodos para análise em suas disciplinas, não importante se o período é anterior ou posterior, pois determinadas dinâmicas precisam de trabalhos mais ou menos avançados. Esta prática permite não só o acompanhamento geral do curso mas também gera comunicação entre os diversos períodos.

Por fim, o curso de Design de Jogos organiza com os docentes e o Laboratório de Entretenimento Digital (LED) duas Game jams por ano, uma no primeiro e outra no segundo semestre. A atividade de desenvolvimento de jogos onde o Designer de Jogos Digitais poderá colocar em prática técnicas de prototipação e produção, além de aplicar teorias fundamentais para o desenvolvimento de jogos digitais. A Game Jam apresenta elementos como: competitividade, prazos, exigências, trabalho em equipe, criatividade e inovação que reproduzem alguns dos desafios apresentados no mercado de trabalho, além disso, a Game



UNIVALI

UNIVERSIDADE DO VALE DO ITAJAÍ

Jam é uma oportunidade para o aluno gerar portfólio na área de jogos digitais. Com o objetivo de promover dentro da universidade um ambiente colaborativo entre os alunos, que em equipes de 4 participantes, terão que desenvolver jogos digitais em um período de 48 horas, sua oferta está na sétima edição.

B - CORPO DOCENTE

1. Quadro docente

Informações estão disponíveis no site do curso - link específico
<https://www.univali.br/graduacao/design-de-jogos-e-entretenimento-digital-florianopolis/docentes/Paginas/default.aspx>

2. Atuação do Núcleo Docente Estruturante

Disposto pela Resolução nº 01/CONAES/2010, constituído na Universidade pela Resolução nº 123/CONSUN-CaEn/2009, o NDE foi alterado pela Resolução nº 028/CONSUN-CaEn/2010 e pela Resolução nº 023/CONSUN-CaEn/2012, de 31 de maio de 2012. É de competência do NDE: formular, implementar e desenvolver o Projeto Pedagógico do Curso (PPC), definindo sua concepção, fundamentos e estratégias de execução, contribuindo para a consolidação do perfil profissional do egresso; participar na atualização periódica do PPC; participar nos trabalhos de reestruturação curricular para aprovação nos órgãos competentes, zelando pelo cumprimento das Diretrizes Curriculares Nacionais; auxiliar na supervisão dos processos de avaliação do curso e na análise dos seus resultados; contribuir para a promoção da integração horizontal e vertical do curso, respeitando os eixos/núcleos estabelecidos pelo PPC; participar na organização de estratégias de interação com estudantes, egressos e entidades de classe, na busca de subsídios à avaliação permanente do curso; contribuir para a articulação das atividades de ensino, pesquisa e extensão do curso; desenvolver atividades de pesquisa e/ou extensão, por meio de projetos de âmbito interno e externo; contribuir para a produção científica do curso e representá-lo em organizações e/ou conselhos profissionais. Informações estão disponíveis no site do curso - link específico <https://www.univali.br/graduacao/design-de-jogos-e-entretenimento-digital-florianopolis/docentes/Paginas/default.aspx>

3. Funcionamento do Colegiado do Curso

De acordo com o Regimento Geral da UNIVALI, o Colegiado do 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.

O Colegiado funciona como núcleo complementar de tomada das decisões peculiares ao curso, procurando estabelecer as metas e as estratégias condizentes com a realidade circundante. Sendo assim, conforme o Regimento Geral da UNIVALI, compete ao Colegiado entre outras ações: participar ativamente da administração acadêmica do curso; auxiliar no planejamento, acompanhamento e avaliação do Projeto Pedagógico do Curso; zelar pelo fiel cumprimento dos dispositivos estatutários, regimentais e demais regulamentos e normas da UNIVALI; e, acompanhar, avaliar e deliberar sobre alterações curriculares. Informações estão

disponíveis no site do curso - link específico. <https://www.univali.br/graduacao/design-de-jogos-e-entretenimento-digital-florianopolis/docentes/Paginas/default.aspx>

4. Doutores e mestres

Analisando a titulação do corpo docente do curso em 2017 e 2018, o curso detém 33,33% de professores doutores em seu corpo docente, sendo que quatro professores estão em processo de doutoramento com conclusão prevista para os próximos anos. Os professores mestres são 58,33% do corpo docente do curso.

5. Experiência profissional e na docência superior do Corpo Docente

Em relação à atividade profissional dos professores, 60% deles têm mais de três anos de experiência na área de design, 89,28% possuem experiência profissional no ensino superior há mais de dois anos. A atuação abrange escritórios de Design, jogos digitais, empresas de mídias digitais e impressas na área de tecnologia e gestão, dentre outras consideradas afins.

C – INFRAESTRUTURA

1. Espaço de trabalho docente, coordenação do curso e serviços

O Campus Florianópolis disponibiliza alguns espaços de estudo; um deles, localizado na sala dos professores, tem mesa e 06 cadeiras, acesso à internet e seu horário de funcionamento é das 8h 30min às 22h 30min. O segundo espaço está localizado na sala 02, com mesas e cadeiras individuais para estudos e atendimentos aos acadêmicos em fase de conclusão de curso.

Os laboratórios específicos disponibilizam gabinetes de trabalho para que os professores que supervisionam os laboratórios atuem organizando e planejando suas atividades didático-pedagógicas. Os ambientes são iluminados, ventilados e têm manutenção técnica de equipamento e de limpeza, para a maior comodidade do professor.

A coordenação do curso conta com gabinete individual, localizado na sala das coordenações, 2º piso, permitindo contato com todos os envolvidos direta ou indiretamente na formação do Designer de Jogos e Entretenimento Digital. Este ambiente tem como proposta facilitar o acesso àqueles que buscam uma atenção personalizada para atender as suas necessidades de informação, orientação, reclamação e solução de problemas. A sala atende adequadamente às demandas do próprio coordenador e da equipe de funcionários de apoio, 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, ar condicionado e móveis compatíveis com as demandas.

Além das salas de professores e da coordenação, o curso utiliza o espaço de logística do Campus Florianópolis para solicitação de serviços e agendamento de laboratórios, espaço de reprodução de fotocópias e impressões, auditório, secretaria acadêmica e biblioteca.

2. Sala de Professores (elaborar um texto breve com mais ou menos 4.000 caracteres)

A sala de professores possui cerca de 35m². Este espaço é destinado à realização de reuniões privativas com uma mesa para 6 pessoas e 2 poltronas individuais. Esta sala tem 18m² à disposição dos docentes e coordenadores. Todos os espaços possuem acesso à rede wireless da Universidade. Também são utilizados espaços comuns do Campus Florianópolis como: Espaço Criativo, Ateliês, Biblioteca e Laboratórios Especializados do Curso.

Além da sala de professores, dos espaços de estudos individuais oferecidos na biblioteca comunitária do Campus Florianópolis, o Curso oferece um ambiente com mesa e equipamentos de informática (computador e impressora), que fica disponível aos professores durante todo o horário de funcionamento no laboratório D, destacando-se as novas salas para estudo e orientação de estágio e TIC na biblioteca comunitária. No contra turno, existe salas de aula para uso exclusivo do curso (climatizadas; com rede de internet a cabo e sem fio) que ficam disponíveis para os professores, seja para preparar aulas ou orientar alunos no Trabalho de Iniciação Científica (TIC). Os ambientes são iluminados, ventilados e têm manutenção técnica de equipamento e de limpeza, para a maior comodidade dos professores.

Além da sala de professores e sala da coordenação, o Curso Design: linha de formação em Design de Jogos e Entretenimento Digital utiliza o espaço de logística do Campus Florianópolis para solicitação de serviços e agendamento de laboratórios, espaço de reprodução de fotocópias e impressões, auditório, secretaria acadêmica e biblioteca.

3 Sala de aula

As salas de aula utilizadas pelo curso possuem características diversas de acordo com o tipo de disciplina e atividade a ser desenvolvida. No Curso Design com Linha de Formação em Design de Jogos e Entretenimento Digital, mais de 50% das disciplinas são ministradas em ateliês, laboratórios e espaços de integração das atividades relacionadas a tecnologias e formas de representação. Todas as salas possuem boa ventilação, iluminação natural, climatização, espaço para criação em grupos e rede wireless.

O espaço físico das salas de aula varia de 40,92m² a 181,69m². Estas dimensões foram calculadas para capacidade de 45 alunos e, portanto, são bastante adequadas ao tamanho das turmas. Nas disciplinas de formação geral, os alunos podem ter aulas com turmas de outros cursos, entre eles, Tecnologia em Design Gráfico e Design de Jogos e Entretenimento Digital. Isso propicia maior interdisciplinaridade e multidisciplinaridade, trocas de experiências, vivências mais reais em relação à formação de equipes, aproximando a relação ensino-aprendizagem do ambiente real de trabalho.

Nos Ateliês de Desenho e Projeto há uma prancheta individual para cada aluno. O Laboratório de Computação Gráfica dispõe de um computador para cada aluno, totalizando 40 máquinas com softwares instalados. No Laboratório de Revelação Fotográfico há 8 ampliadores que são utilizados em duplas e o Laboratório de Processos Gráficos e Tratamento da Imagem conta com 12 computadores com softwares instalados.

No Campus Florianópolis tem-se 11 salas de aula, 06 ateliês, 4 laboratórios de informática, 1 estúdio de fotografia, 1 estúdio de fotografia/ vídeo, 1 setor de marketing, 01 auditório, além de outros estúdios de apoio em outros campi da UNIVALI e que podem ser utilizados pelo

Curso mediante agendamento/reserva, via sistema INTRANET ou solicitação interna por e-mail.

O Campus Florianópolis conta, ainda, com dois laboratórios didáticos especializados para uso exclusivo das aulas práticas das disciplinas cujas ementas e planos de ensino contemplam o ensino prático para construção do perfil do egresso quanto às suas habilidades e competências.

A limpeza dos espaços é realizada sempre no final de cada período letivo, assim, sempre mantendo os espaços apropriados para a utilização dos alunos.

A iluminação e acústica dos espaços são apropriadas para cada espaço, sendo que variam dependendo do tamanho do espaço, todas as salas possuem ar condicionado, mantendo uma temperatura adequada para o espaço dos alunos.

5 Bibliografia Básica e Complementar

As bibliografias estão registradas nos planos de ensino. Semestralmente, os planos de ensino *on-line* são elaborados pelos docentes, validados pelo coordenador e revisados pelo professor responsável pelo apoio pedagógico. Os planos são disponibilizados na intranet durante todo o semestre letivo.

A Instituição mantém o Sistema Integrado de Bibliotecas da UNIVALI – SIBIUN. Trata-se de um modelo composto por várias bibliotecas. Em Itajaí, estão localizadas a Central Comunitária e duas setoriais: Setorial do Centro de Ciências da Saúde e Setorial de Odontologia. Além dessas três, há uma em cada *campus* da Instituição: Balneário Piçarras, Balneário Camboriú, Tijucas, Jardim Carandaí Biguaçu, Centro Biguaçu, Sertão do Maruim - São José, Kobrasol - São José e Florianópolis.

O SIBIUN tem a preocupação de proporcionar maior cooperação entre as suas bibliotecas via Serviço de Empréstimos Inter-Bibliotecas – SEIB, unindo competências e recursos a fim de prestar serviços de qualidade com apoio a ensino, pesquisa e extensão e facilitando a busca e a recuperação da informação.

Dentre as possibilidades de consulta *on-line* disponibilizadas pelas bibliotecas, destaca-se o Sistema Pergamum, que permite acesso imediato às informações desejadas, no qual está armazenado o vasto acervo de livros, periódicos, multimeios, literatura cinzenta; incluindo a indexação de artigos das principais revistas adquiridas pelas bibliotecas da UNIVALI nas diversas áreas do conhecimento. É possível promover a circulação de materiais e o acesso ao acervo digital de cada obra na íntegra, caso esteja em formato eletrônico. A consulta, a reserva e a renovação de obras podem ser feitas nas próprias bibliotecas ou pela internet e a devolução, em qualquer biblioteca da UNIVALI. Somada a essa variedade de informação, o SIBIUN possui uma biblioteca virtual com diversos *links* para outras fontes e bases de dados disponíveis na internet, com acesso livre ou restrito. São elas: *Wilson, Micromedex, Springer-Medicine, Business Source Premier, Hospitality & Tourism*.

Além de todas as possibilidades, há o acesso ao acervo de outras bibliotecas por meio de sistemas de intercâmbio bibliográfico, que permitem ao usuário dispor de publicações não constantes do acervo da UNIVALI, via convênios com: Câmara Setorial de Bibliotecas da Acafe, Centro Latino Americano e do Caribe de Informação em Ciências da Saúde – BIREME,



UNIVALI

UNIVERSIDADE DO VALE DO ITAJAÍ

Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia – IBICT/COMUT, Rede Brasileira de Bibliotecas da Área de Psicologia ReBAP, Rede de Apoio à Educação Médica – RAEM, Rede Pergamum, Rede de Bibliotecas da Área de Engenharia – REBAE, Rede de Informação em Comunicação dos Países de Língua Portuguesa – PORTCOM, Rede Virtual de Bibliotecas – Senado Nacional – RVBI.

6. Periódicos especializados

O Sistema Integrado de Bibliotecas (SIBIUN) adota uma Política de Formação e Desenvolvimento de Coleções cujos subsídios orientam a tomada de decisão quanto à seleção, aquisição e avaliação do acervo em seus diversos suportes, espaço físico, áreas de interesse, categorização da clientela e manutenção preventiva da coleção adquirida.

A Política de Formação e Desenvolvimento de Coleções é analisada anualmente para possíveis atualizações. O resultado da análise orienta o SIBIUN no desenvolvimento de seu acervo, para que este seja compatível com as necessidades informacionais dos usuários e com a utilização racional da coleção, tendo como objetivos: apresentar prioridades para aquisição; estabelecer critérios de seleção, critérios para evitar a duplicação de títulos de periódicos e critérios de recebimento de doações; proporcionar o crescimento racional do acervo; identificar os materiais e suportes de informação adequados à formação do acervo; definir diretrizes para avaliação da coleção; determinar princípios de descarte de material; assegurar a manutenção de medidas preventivas de conservação. Atualmente, há mais de cem títulos de periódicos com assinaturas ativas com mais de total de 1.500 exemplares.

A UNIVALI é uma das integrantes da rede da Comunidade Acadêmica Federada (CAFe), na qual a CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) disponibiliza acesso remoto ao portal de periódicos para professores, pesquisadores, alunos de pós-graduação, graduação e funcionários da Instituição. Internamente, nos campi da UNIVALI, o acesso ao Portal da CAPES é realizado por faixa de IP. A UNIVALI também assina bases de dados da EBSCO em que se encontram artigos indexados para as áreas de Administração, Turismo e Hotelaria, como também a base Wilson, com áreas multidisciplinares.

As bibliotecas da UNIVALI realizam a indexação de artigos de periódicos científicos. Atualmente são mais de quarenta mil artigos indexados no banco de dados do Sistema Pergamum.

7. Laboratórios didáticos especializados: quantidade, qualidade e serviços

O Curso Design com linha de formação em Design de Jogos e Entretenimento Digital possui os seguintes laboratórios:

02 Estúdios Fotográficos – espaço para realização de produções fotográficas e de multimídia.

04 Laboratórios de Informática: Lab. Informática “A”; Lab. Informática “B”; Lab. Informática “C”; Lab. Informática “D”.

Laboratório de Entretenimento Digital – LED – instalado no Lab “A”.

Laboratório de Criação Digital – LCD – Instalado o Lab “D”

Agência Experimental de Publicidade e Propaganda - Instalado o Lab “D”

O Laboratórios de Informática “A” é equipado com 40 computadores, 01 impressora, 09 bancadas e 50 cadeiras giratórias, 01 datashow, 01 quadro branco, e 01 ar condicionado. O Laboratório de Informática “B” é equipado com 34 computadores, 01 impressora, 01 datashow, 01 quadro branco, 39 cadeiras giratórias, 08 bancadas e 01 ar condicionado. O Laboratório de Informática “C” é equipado com 13 computadores, 13 cadeiras giratórias, 3 bancadas, 01 datashow, 01 quadro branco, 01 ar condicionado. O Laboratório de Informática “D” é equipado com 14 computadores IMac, 01 PC, 16 cadeiras giratórias, 04 bancadas, 01 datashow, 01 quadro branco, 01 tela branca de projeção, 01 ar condicionado. (verificar essas informações),

O funcionamento dos laboratórios segue manual de normas gerais e de segurança. O manual, com o objetivo de normatizar o uso destes espaços comuns, trata dos procedimentos e das responsabilidades tanto das equipes responsáveis quanto dos alunos/usuários.

Esses laboratórios oferecem condições para que os professores das disciplinas práticas incluam como estratégia de ensino o atendimento a pessoas da comunidade para que os alunos possam aplicar seus conhecimentos teóricos em procedimentos práticos de todas as áreas previstas no Curso de Design com Linha de Formação em Design de Jogos e Entretenimento Digital da UNIVALI.

O Laboratório de Entretenimento Digital desenvolve projetos de games e entretenimento digital proporcionando aos professor e alunos um espaço de cocriação e design.

O Laboratório de Criação Digital (LCD), que tem como objetivo desenvolver projetos gráficos de diferentes setores e demandas da Universidade. Inicialmente. Outra atividade desenvolvida pelo laboratório é a venda de serviço para empresas interessadas em projetos gráficos. Os valores arrecadados são revertidos para a IES, que investe em ensino e extensão.

A Agência Experimental de Publicidade e Propaganda, criada em 2010, está instalada no no laboratório D, juntamente com o LCD, e funciona sob a supervisão de um professor responsável. Acadêmicos, monitores, bolsistas e voluntários que têm a oportunidade de praticar inúmeras atividades vinculadas à Publicidade e Propaganda, considerando os aspectos estéticos, formais, sociais e éticos requeridos pela profissão. Estas atribuições são experimentadas quando a Agência realiza o atendimento a clientes internos (ligados ao Campus Florianópolis) e instituições com e sem fins lucrativos (Empresas parceiras, ONGs e Oscips). Todas as ações e as ferramentas da Publicidade e Propaganda são desenvolvidas pelos alunos, desde o atendimento a clientes, coleta de briefing e planejamento, até a sua implementação e monitoramento.

Em sua declaração de missão, a Agência Experimental de Publicidade e Propaganda busca estimular a satisfação de progredir no campo da Publicidade e Propaganda, integrando conhecimentos teórico-práticos com o propósito de aproximar os acadêmicos do mercado de trabalho. Como visão pretende ser uma Agência Experimental reconhecida, institucionalmente, pelos acadêmicos e egressos como referência em Publicidade e

Propaganda. E seus princípios evocam a criatividade e inovação; despertar emoções, sinergia; compromisso; ética e responsabilidade social; reciprocidade e sustentabilidade.

A Agência desenvolve e participa de eventos diretamente ligados à comunidade através de um calendário específico e semestral. Estes eventos são divulgados por meio de oportunidades de trabalho como serviços voluntários, sendo pensados e organizados sistematicamente em parceria com a Coordenação do Curso, professores, acadêmicos e funcionários da UNIVALI.

Para que o trabalho seja realizado com qualidade, estão disponíveis programas de edição atualizados semestralmente conforme a necessidade. Sua ferramenta de trabalho são 2 computadores Pcs, que funcionam com pacote office, Adobe e Corel X5. As produções da Agência contam com as parcerias do Laboratório de Criação Digital (LCD), Estúdio Fotográfico/Vídeo, Laboratório de Cosmetologia e Estética, o que propicia o trabalho em equipe e a experiência multidisciplinar, promovendo uma perspectiva holística. Esta integração ocorre sob a forma de discussões, reuniões e produções coletivas, garantindo o cumprimento de tarefas de forma conjunta a partir do atendimento aos problemas de comunicação do cliente anunciante.

Para auxiliar na divulgação dos eventos e trabalhos que a agência desenvolve, o Curso de Design com Linha de Formação em Design de Jogos e Entretenimento Digital criou uma Fanpage, que se apresenta como um canal de comunicação importante de contato com calouros, acadêmicos e egressos. A Página tem como proposta divulgar conteúdos vinculados à criatividade, tendências de mercado e a socializar informações pertinentes à profissão. Atualmente a página no Facebook tem o alcance de 3.340 pessoas, 1.200 curtidas, permitindo divulgação dos serviços e aproximação com a comunidade.

O Laboratório de Entretenimento Digital - LED – atua na interface das áreas de Jogos Digitais, Comunicação e Tecnologia, com Pesquisa e Desenvolvimento. Nossa equipe transdisciplinar desenvolve projetos de Jogos Sociais, Jogos Multiplayer, Jogos Educativos, Jogos Empresariais e entretenimento digital voltado para públicos portadores de necessidades especiais. Nossa missão é compreender as Novas Tecnologias do Entretenimento Digital e suas aplicações na educação, no contexto empresarial, e no contexto do entretenimento, visando sempre à humanização da educação e o crescimento do indivíduo, procurando integrar ensino-pesquisa e extensão. Nos quadros abaixo seguem os inventários do laboratório.

8. Biotério

O Biotério Central da Universidade do Vale do Itajaí – UNIVALI segue as normas preconizadas pelo National Institute of Health (NIH), conforme os padrões estabelecidos pela Sociedade Brasileira de Ciência em Animais de Laboratório (SBCAL) e respeitando as Diretrizes Brasileiras para o Cuidado e Utilização de Animais para Fins Científicos e Didáticos (DBCA), segundo a Portaria nº 465 e Lei nº 11.794/ 2008 (Lei Arouca).

Localizado no Campus Itajaí, Setor F6, sala 401 e 402, possui uma área total de 538 m², com capacidade de produção de 5 mil animais/mês, salas de criação com sistema de ar-condicionado e exaustão com filtros de ar absolutos, havendo 15-20 trocas de ar por hora. Conta com monitoração computadorizada da temperatura e umidade de cada sala. O ciclo de luz é controlado também por sala (12 horas claro – 12 horas escuro). Todos os ambientes são



UNIVALI

UNIVERSIDADE DO VALE DO ITAJAÍ

monitorados 24 horas através de um sistema de vídeo com 16 câmeras espalhadas por todas as salas do biotério. O sistema diferencial de pressão promove a passagem de ar do corredor limpo para dentro das salas e destas para o corredor sujo.

Entre os equipamentos, registram-se: 01 balança de precisão, 05 racks, 02 autoclaves, 02 carros (hamper) fechados, 01 pulverizador, 34 estantes, 01 compressor de ar, 01 balcão inox, 01 carro plataforma, 03 tanques inox grandes, 01 tanque inox pequeno, 02 respiradores com filtros, 02 monta cargas, 01 bebedouro Europa, 04 mesas cirúrgicas inox, 06 cadeiras estofadas, 04 mesas para computador, 03 monitores, 01 circuito de TV, vídeo com 16 câmeras, 01 armário com 02 portas, 01 arquivo de aço, 01 impressora jato de tinta, 01 arquivo de madeira, 03 CPUs.

O Biotério apresenta barreiras sanitárias combinando aspectos construtivos, equipamentos e métodos operacionais que buscam estabilizar as condições ambientais das áreas restritas, minimizando a probabilidade de patógenos ou outros organismos indesejáveis entrarem em contato com a população animal de áreas limpas. Padrão Sanitário: SPF (livre de patógenos específicos).

Todo material em contato com os animais (caixas, maravalha, comida e água) é autoclavado por meio de duas autoclaves de barreira. Os funcionários se banham e se paramentam com calça, camisa, avental e pro-pé, previamente autoclavados, além de touca, máscara e luvas, antes de entrar em contato com os animais.

9. Comitê de Ética em Pesquisa

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, de 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 (CNS/CONEP/MS).

O CEP/UNIVALI foi instituído em 16 de abril de 1997 a fim de atender a necessidades de pesquisadores da Universidade do Vale do Itajaí e também a demandas externas, por solicitação da CONEP/CNS/MS. Teve seu registro renovado junto à CONEP/CNS/MS, documentado por meio da Carta Circular nº 228/2016 CONEP/CNS/MS de 28 de setembro de 2016.

Na composição do CEP/UNIVALI, contam-se 48 membros, entre titulares e suplentes. Reuniões são realizadas mensalmente, sendo o calendário divulgado por e-mail, além de permanecer disponível na página da instituição www.univali.br/etica.

Desde a sua criação, o CEP/UNIVALI dispõe de 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 recebe o protocolo da pesquisa e o pesquisador responsável pode acompanhar todas as etapas da análise através de seu login.



UNIVALI

UNIVERSIDADE DO VALE DO ITAJAÍ

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 disponibiliza agenda para os pesquisadores que necessitam de orientação pessoal, no sentido de acolher suas demandas e acompanhar a submissão dos projetos.

10. 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 CONCEA (Conselho Nacional de Controle de Experimentação Animal), 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 SBCAL (Sociedade Brasileira da Ciência de Animais de Laboratório).

A CEUA/UNIVALI foi instalada pela Portaria nº067/2010 e regulamentada por Regimento Geral (Resolução nº. 034/CONSUN-CaPPEC/2010), compondo-se por 13 membros (titulares/suplentes). As reuniões de análise de projetos envolvendo animais de laboratório se realizam 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.