

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DO CURSO DE DESIGN DE JOGOS

DESIGN DE JOGOS
PROJETO PEDAGÓGICO

Pelotas, fevereiro de 2026

Reitora: Ursula Rosa da Silva
Vice-Reitor: Eraldo dos Santos Pinheiro
Pró-Reitora de Ensino: Antônio Maurício Medeiros Alves

Equipe de Elaboração do Curso

Profª Drª Mônica Lima de Faria
Prof. Dr. Bernardo Cortizo de Aguiar
Prof. Dr. Carlos Walter Alves Soares
Prof. Dr. Davi Frederico do Amaral Denardi
Prof. Dr. Michael Abrantes Kerr
Profª Drª. Roberta Coelho Barros
Prof. Dr. Paulo Roberto Ferreira Junior
TAE Alexandre Freitas Cardoso

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1: DADOS DE IDENTIFICAÇÃO DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS - UFPel	7
QUADRO 2: IDENTIFICAÇÃO DO CURSO	16
QUADRO 3: MATRIZ CURRICULAR	35
QUADRO 4: FLUXOGRAMA DO CURSO DE DESIGN DE JOGOS	39
QUADRO 5: COMPONENTES CURRICULARES OPTATIVOS	40
QUADRO 6: PARÂMETROS PARA CONTABILIZAÇÃO DAS HORAS EM ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ENSINO	46
QUADRO 7: PARÂMETROS PARA CONTABILIZAÇÃO DAS HORAS EM ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE PESQUISA	47
QUADRO 8: PARÂMETROS PARA CONTABILIZAÇÃO DAS HORAS EM ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE EXTENSÃO	48
QUADRO 9: DOCENTES E TAES	101

LISTA DE TABELAS

TABELA 1: CURSOS DE JOGOS	26
TABELA 2: SÍNTESE PARA A INTEGRALIZAÇÃO CURRICULAR	34
TABELA 3: SÍNTESE DE FORMAÇÃO EM EXTENSÃO	49

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1: CURSOS NO RS

28

SUMÁRIO

1. CONTEXTUALIZAÇÃO	7
1.1. UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS	7
1.1.1. Dados de Identificação da Universidade Federal de Pelotas	7
1.1.2 Histórico e Contexto da Universidade Federal de Pelotas	8
1.1.2.1 50 anos	9
1.1.2.2 Estruturação e Desenvolvimento	10
1.1.2.3 O processo de expansão	11
1.1.2.4 Unidades administrativas	13
1.1.2.5 Unidades Acadêmicas	14
1.2 CURSO DE DESIGN DE JOGOS	16
1.2.1 Dados de Identificação do Curso	16
1.2.1 Histórico e Contexto do Curso de Design de Jogos	18
1.2.2.1 Centro de Artes	18
1.2.3 Legislação considerada no PPC	21
2. ORGANIZAÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA	25
2.1 PRESSUPOSTOS E ESTRUTURA DO PPC	25
2.2 POLÍTICAS INSTITUCIONAIS NO ÂMBITO DO CURSO	25
2.3 CONCEPÇÃO DO CURSO	26
2.4 JUSTIFICATIVA DO CURSO	26
2.5 OBJETIVOS DO CURSO	29
2.5.1 Objetivo geral	30
2.5.2 Objetivos específicos	30
2.6 PERFIL DO EGRESSO	31
2.7 COMPETÊNCIAS E HABILIDADES	33
<u>3. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR</u>	33
3.1 ESTRUTURA CURRICULAR	33
3.2 TABELA DE SÍNTESE CURRICULAR	34
3.3 MATRIZ CURRICULAR	35
3.4 FLUXOGRAMA DO CURSO	39
3.5 COMPONENTES CURRICULARES OPTATIVOS	40
3.6 ESTÁGIOS	41
3.7 TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC)	44
3.8 FORMAÇÃO COMPLEMENTAR	45
3.9 FORMAÇÃO EM EXTENSÃO	49
3.10 CARACTERIZAÇÃO DOS COMPONENTES CURRICULARES (EMENTÁRIO E BIBLIOGRAFIA)	50
4. METODOLOGIA DE ENSINO E SISTEMA DE AVALIAÇÃO	81
4.1 METODOLOGIAS, RECURSOS E MATERIAIS DIDÁTICOS	81
4.2. ACOMPANHAMENTO E AVALIAÇÃO DO ENSINO E DA APRENDIZAGEM	83

4.2.1. COMPONENTES CURRICULARES SEM A POSSIBILIDADE DE EXAME	<u>85</u>
4.3 APOIO AO DISCENTE	<u>85</u>
5. GESTÃO DO CURSO E PROCESSOS DE AVALIAÇÃO INTERNA E EXTERNA	<u>88</u>
5.1 COLEGIADO DO CURSO	<u>88</u>
5.2. NÚCLEO DOCENTE ESTRUTURANTE – NDE	<u>90</u>
5.3. AVALIAÇÃO DO CURSO E DO CURRÍCULO	<u>91</u>
6. ACOMPANHAMENTO DE EGRESSOS	<u>93</u>
7. INTEGRAÇÃO ENTRE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO	<u>95</u>
8. INTEGRAÇÃO COM OUTROS CURSOS E COM A PÓS-GRADUAÇÃO	<u>96</u>
9. TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TIC) NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM	<u>97</u>
10. AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM (AVA)	<u>99</u>
11. RELAÇÃO DE DOCENTES E TÉCNICOS-ADMINISTRATIVOS	<u>100</u>
11.1 Docentes do Curso de Design de Jogos	<u>100</u>
11.2 Docentes de outros Cursos e/ou unidade da UFPel	<u>100</u>
12. INFRAESTRUTURA	<u>102</u>
REFERÊNCIAS	<u>105</u>

1. CONTEXTUALIZAÇÃO

1.1. UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS

1.1.1. Dados de Identificação da Universidade Federal de Pelotas

QUADRO 1: DADOS DE IDENTIFICAÇÃO DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS - UFPel	
Mantenedora: Ministério da Educação	
IES: Universidade federal de Pelotas - UFPel	
Natureza Jurídica: Fundação de Direito Público - Federal	CNPJ/MF: 92.242080/0001-00
Endereço: Rua Gomes Carneiro, 1 – Centro, CEP 96010-610, Pelotas, RS – Brasil	Fone: +55 53 3921.1024
	Site: www.ufpel.edu.br e-mail: reitor@ufpel.edu.br
Ato Regulatório: Credenciamento/ Decreto Nº documento: 49529 Data de Publicação: 13/12/1960	Prazo de Validade: Vinculado ao Ciclo Avaliativo
Ato Regulatório: Recredenciamento Decreto Nº documento: 484 Data de Publicação: 22/05/2018	Prazo de Validade: Vinculado ao Ciclo Avaliativo
CI – Conceito Institucional:	4 / 2017
CI – EAD - Conceito Institucional EAD:	3 / 2013
IGC – Índice Geral de Cursos:	4 / 2019
IGC Contínuo:	3.6205 / 2019
Reitora: Ursula Rosa da Silva	Gestão 2025 -2028

1.1.2 Histórico e Contexto da Universidade Federal de Pelotas¹

A Universidade Federal de Pelotas (UFPel) tem por missão promover a formação integral e permanente do profissional, construindo o conhecimento e a cultura, comprometidos com os valores da vida e com a construção e o progresso da sociedade. A UFPel é referência pelo comprometimento com a formação inovadora e empreendedora capaz de prestar para a sociedade serviços de qualidade, com dinamismo e criatividade.

Localizada no Sul do Rio Grande do Sul, na cidade de Pelotas, a 250 km de Porto Alegre, capital do Estado, a Universidade Federal de Pelotas (UFPel) foi criada em 1969. Sua história remonta à Universidade Rural do Sul (URS), cujo surgimento, em 1960, resultou de esforços movidos por professores da Escola de Agronomia Eliseu Maciel, que desde 1957 lutavam por sua criação.

O decreto que criava a Universidade Rural do Sul, vinculada ao Ministério da Agricultura, era composto pela centenária Escola de Agronomia Eliseu Maciel, Escola Superior de Ciências Domésticas, Escola de Veterinária, Escola de Pós-Graduação e pelo Centro de Treinamento e Informação (Cetreisul), considerado uma unidade acadêmica.

Em 1967, o decreto nº 60.731 federalizou a Universidade Rural do Sul, sendo transferida para o Ministério da Educação e Cultura, passando a denominar-se Universidade Federal Rural do Rio Grande do Sul (UFRRS), e as unidades passaram de cursos a faculdades.

Em 1968, foi criada uma comissão composta por professores e acadêmicos, destinada a estudar e propor a reestruturação da universidade.

Assim, em 8 de agosto de 1969, o Presidente da República assinou decreto que transformou a Universidade Federal Rural do Rio Grande do Sul em Universidade Federal de Pelotas (UFPel), composta pelas Faculdade de Agronomia Eliseu Maciel, Faculdade de Veterinária, Faculdade de Ciências Domésticas, Faculdade de Direito (fundada em 1912), Faculdade de Odontologia (1911) – as duas últimas pertencentes à Universidade Federal do Rio Grande do Sul, e o Instituto de Sociologia e Política (ISP), fundado em 1958.

Outras instituições particulares que existiam em Pelotas foram agregadas à UFPel, como o Conservatório de Música de Pelotas, a Escola de Belas Artes Dona Carmen Trápaga Simões e o Curso de Medicina do Instituto Pró-Ensino Superior no Sul do Estado (Ipesse). E, no mesmo ano, o Conjunto Agrotécnico Visconde da Graça (CAVG), também passou a fazer parte da UFPel.

De sua parte, a Faculdade de Ciências Domésticas deu origem a outras unidades, como a Faculdade de Educação, o Curso de Química de Alimentos e a Faculdade de Administração e de Turismo. Foi responsável também pela criação do Serviço de Informação e Orientação ao Consumidor (Siocon), que atuou durante 18 anos em Pelotas, na educação e defesa do consumidor. O objeto de estudo da Faculdade de Ciências Domésticas sempre foi a família, principalmente a de baixa renda. Formava profissionais bacharéis e licenciados para ensino de 1º e 2º graus. Teve seu último vestibular em 1997. Suas memórias fazem parte das raízes da UFPel.

¹ O texto que segue, contemplado neste o tópico, foi retirado na íntegra do portal da UFPel. Disponível em <http://portal.ufpel.edu.br/historico>. Acesso em 23/02/2023.

A área agrária, portanto, de grande importância para o desenvolvimento da região, de economia predominantemente agropastoril, deu grande contribuição para a formação da Universidade. Mas também foram relevantes a Faculdade de Medicina e a Faculdade de Enfermagem, visto que ambas deram origem a toda a estrutura da área da saúde na UFPel. Como contrapartida, essa estrutura, através dos ambulatórios da Faculdade de Medicina e do Hospital Escola da Universidade, é decisiva para a saúde de Pelotas e cidades vizinhas, visto o grande número de atendimentos realizados a pacientes do SUS.

A Universidade Federal de Pelotas teve como primeiro reitor o professor Delfim Mendes Silveira, diretor da Faculdade de Direito, o qual administrou a Universidade até 1977. Em sua gestão a UFPel expandiu-se, tanto em número de cursos quanto de alunos, estruturando-se como universidade e construindo o seu campus nas instalações da antiga UFRRS, junto à Faculdade de Agronomia, no Capão do Leão.

Na sequência, ocuparam o cargo de reitor os professores Ibsen Wetzel Stephan (1977-1981), José Emílio Gonçalves Araújo (1982-1984), Ruy Brasil Barbedo Antunes (1984-1988), Amílcar Goyhenex Gigante (1989-1993), Antonio Cesar Gonçalves Borges (1993-1997), Ingelore Scheunemann de Souza (1997-out/2004), André Luiz Haack (dez/2004 a janeiro/2005 – pro-tempore), Antonio Cesar Gonçalves Borges (2005-2009 e 2009-2013), Mauro Augusto Burkert Del Pino (2013-2017), Pedro Curi Hallal (2017 - 2020) e Isabela Andrade (atual).

Como vice-reitores, figuram os nomes dos professores Renato Rodrigues Peixoto, Alexandre Valério da Cunha, Guido Kaster, Clinéa Campos Langlois, Léo Zilberknop, Paulo Eduardo Brenner Soares, Luiz Henrique Schuch, Daniel de Souza Soares Rassier, José Carlos da Silveira Osório, Jorge Luiz Nedel, André Luiz Haack, Telmo Pagana Xavier, Manoel Luiz Brenner de Moraes, Carlos Rogério Mauch, Denise Gigante, Luís Isaías Centeno do Amaral e Ursula Rosa da Silva (atual).

1.1.2.1 50 anos²

Ao completar 50 anos, a Universidade vive um permanente processo de recriação. Com origem mais do que Centenária (sua unidade mais antiga, a Faculdade de Agronomia Eliseu Maciel, foi criada em 1883), a UFPel aproxima culturas e saberes, diminuindo desigualdades e promovendo a diversidade, a inclusão e o desenvolvimento total da sociedade. Neste marco histórico a UFPel revela-se uma Universidade marcada pela diversidade e pela inclusão. A diversidade se dá pela variedade de cursos, de graduação e de pós-graduação, e pelas diferentes origens culturais e geográficas dos membros da comunidade acadêmica, que formam o mosaico cultural que constrói a Instituição.

O ingresso nos cursos de graduação pelo Sistema de Seleção Unificada (Sisu) do MEC permite que estudantes de todo o país frequentem a UFPel, fortalecendo ainda mais a diversidade. As cotas, os processos seletivos especiais e a forma alternativa de ingresso, o Pave (Programa de Avaliação da Vida Escolar), que dobrou o número total de vagas e está ampliando o acesso para candidatos oriundos de escolas públicas, dão um forte contorno inclusivo à Instituição.

² O texto que segue, contemplado neste tópico, foi retirado na íntegra do portal da UFPel. Disponível em <https://wp.ufpel.edu.br/ufpel50anos/50-anos>. Acesso em 30/05/2022

1.1.2.2 Estruturação e Desenvolvimento³

Segundo o professor e historiador, Mário Osório Magalhães (falecido em 2012), em seu livro “UFPel: 30 Anos”, após a criação da UFPel, iniciou-se o período de estruturação da Universidade, com a implantação dos seus órgãos administrativos, a reformulação e adequação das antigas unidades e a criação dos institutos básicos necessários ao seu funcionamento. Os relatos são subsidiados pelo artigo da professora do ICH e coordenadora do Núcleo de Documentação Histórica da UFPel, professora Beatriz Ana Loner, intitulado “Um breve histórico” (p. 29 a 48).

De acordo com as informações contidas no artigo, foram então criados o Instituto de Ciências Humanas, o Instituto de Biologia, o Instituto de Química e Geociências, o Instituto de Física e Matemática e o Instituto de Letras e Artes, todos previstos no decreto nº 65.881/69, que estabeleceu a estrutura da nova Universidade.

As demais unidades foram surgindo ao longo dos anos, algumas a partir de novas necessidades, surgidas no campo do ensino e pesquisa; outras, pelo desmembramento de cursos no interior de unidades estabelecidas, vindo a constituir-se em novas unidades.

Assim, a Faculdade de Arquitetura e Urbanismo surgiu em 1988, desvinculando-se do Instituto de Letras e Artes, que, por sua vez, havia sido criado em 1970, como Instituto de Artes, abrangendo a antiga Escola de Belas Artes, D. Carmen Trápaga Simões.

A Reforma do Ensino, criando a necessidade de que se formassem profissionais nessa nova área, estimulou a criação da Escola Superior de Educação Física, que data de 1971. As disciplinas da área de pedagogia, que se encontravam ligadas à Faculdade de Ciências Domésticas, deram origem a uma unidade específica, a Faculdade de Educação, constituída em 1976.

A Faculdade de Enfermagem e Obstetrícia (hoje Faculdade de Enfermagem) originou-se do curso de Enfermagem, transformando-se em unidade independente em 1988. O curso de Nutrição foi criado em 1974, vinculado à Faculdade de Agronomia Eliseu Maciel e, depois, à Faculdade de Medicina, transformando-se em Faculdade de Nutrição em 1988.

A Engenharia Agrícola iniciou seu curso em 1973, o primeiro do gênero no país; foi transformada em Faculdade no ano de 1988. O curso de Meteorologia iniciou suas atividades em 1979, para atender à demanda de profissionais para a região sul do Brasil, transformando-se em faculdade em 1989.

Como órgãos suplementares, faziam parte da UFPel, segundo o Estatuto da Fundação, a Estação Experimental de Piratini, A Estação Experimental da Palma, o Centro de Treinamento e Informação do Sul (Cetreisul), a Imprensa Universitária, a Biblioteca Central, o Museu, e a Casa para Estudantes. Como órgãos complementares, constavam o Colégio Agrícola Visconde da Graça e o Colégio de Economia Doméstica Rural.

O processo de unificação dos cursos, unidades e órgãos dos mais variados, que formavam o espólio recebido pela nova universidade, não foi tarefa fácil de ser executada. Isso porque a própria forma de sua criação e o momento político em que ela ocorreu não permitiram que o seu desenvolvimento seguisse um plano diretor. Sendo assim, não havia como unificar setores, anteriormente isolados, com regimes e experiências diferentes, num

³ O texto que segue, contemplado neste o tópico, foi retirado na íntegra do portal da UFPel. Disponível em <http://portal.ufpel.edu.br/historico>. Acesso em 30/05/2022.

todo harmônico e coerente, dentro de uma proposta universitária pensada e gestada pelas comunidades interna e externa.

Nascida no contexto da Reforma Universitária de 1968, a UFPel buscou adequar-se aos seus parâmetros, os quais nortearam a sua implantação e os seus primeiros passos, até que o processo de redemocratização política do país sinalizasse novos rumos para as universidades públicas brasileiras.

A exemplo do que ainda acontece nos dias atuais, uma das principais questões que monopolizava as atenções nas primeiras décadas de existência da Universidade era a inadequação da estrutura física, dividida em vários locais, dos quais o principal ficava no município do Capão do Leão (emancipado de Pelotas em 1982), compreendendo a Reitoria e demais órgãos administrativos – transferidos do histórico prédio utilizado inicialmente, na praça Sete de Julho –, algumas faculdades e cursos básicos. Além desses, existiam várias outras unidades espalhadas pela zona urbana, além do CAVG, localizado quase em polo oposto da cidade.

No entanto, as dificuldades de ordem internas e financeiras se fizeram sentir, impedindo mudanças definitivas na localização espacial da UFPel, situação que perpassou todas as gestões administrativas. Por fim, a instituição resignou-se a ter vários campi, distribuídos entre a zona urbana e rural.

1.1.2.3 O processo de expansão⁴

Depois de décadas caracterizadas por um crescimento permanente, porém cadenciado, a Universidade experimentou, nos últimos anos, uma expansão sem precedentes, deflagrada a partir de sua adesão ao Programa de Apoio ao Plano de Reestruturação e Expansão das Universidades Federais (Reuni), a partir de 2007. O número de cursos saltou de 58 para 96, enquanto o número de estudantes cresceu de cerca de oito mil para mais de 16 mil.

O fim do concurso Vestibular e a consequente adesão ao Sistema de Seleção Unificada (SiSU) do Ministério da Educação, deu à comunidade discente da UFPel uma nova configuração: a multiplicidade de sotaques, origens e características culturais, uma vez que os novos estudantes são oriundos de quase todos os estados da Federação e, ao ingressarem na Universidade, trazem consigo as influências regionais.

Para fazer frente à nova configuração acadêmica da instituição, tornou-se necessário expandir a área física. Áreas antes ocupadas por iniciativas do segmento empresarial, que no passado ditaram o desenvolvimento econômico do município, mas que sucumbiram diante de sucessivas crises, foram adquiridas e começam a ganhar vida, agora destinadas à Academia.

A adesão ao REUNI trouxe expressivos avanços à Universidade, que se configuram tanto na ampliação de sua atuação acadêmica, através do aumento do número de vagas oferecidas e da criação de novos cursos de graduação e pós-graduação, quanto na expansão de seu patrimônio. Mas também, e principalmente, na implementação de políticas

⁴ O texto que segue, contemplado neste e nos próximos dois tópicos, foi retirado na íntegra do portal da UFPel. Disponível em <http://portal.ufpel.edu.br/historico/>. Acesso em 29/09/2022.

de inclusão e de assistência estudantil para garantir e ampliar o acesso à universidade de estudantes de baixa renda, negros, quilombolas e pessoas com deficiência.

Atualmente a Universidade conta com quatro campi: Campus Capão do Leão, Campus Porto, Campus Centro, Campus Norte, o Campus Fragata e o Campus Anglo, onde está instalada a Reitoria e demais unidades administrativas.

A UFPel tem 22 unidades acadêmicas e conta com 96 cursos de Graduação presenciais, sendo 66 bacharelados, 22 licenciaturas, oito tecnólogos e três cursos de graduação a distância, em 117 polos. Na pós-graduação, são 26 doutorados, 50 mestrados, seis cursos de mestrado profissional e 34 cursos de especialização. Na área da pesquisa, estão em andamento 2.698 projetos, distribuídos em diferentes áreas do conhecimento, além de milhares de projetos de extensão voltados para a inserção da universidade na comunidade local.

Em números de recursos humanos a UFPel conta, atualmente, com:

Estudantes de Graduação | 16.461

Estudantes EAD | 1.763

Estudantes de Doutorado | 1.034

Estudantes de Mestrado | 1.174

Estudantes de Especialização | 285

Estudantes de Mestrado Profissional | 110

Docentes | 1.356

Servidores Técnicos Administrativos | 1.332

Professores Substitutos | 99

Em termos de estrutura física, a UFPel conta atualmente com prédios próprios nos municípios de Pelotas e Capão do Leão, gerencia alguns espaços e possui polos de educação à distância em outros municípios do Rio Grande do Sul.

No Campus Pelotas, estão distribuídos em 5 zonas:

Anglo, onde funciona a Reitoria da universidade, as pró-reitorias, o Centro de Letras e Comunicação, o Centro de Desenvolvimento Tecnológico, a Faculdade de Enfermagem, o Centro de Ciências Sócio-Organizacionais, a Faculdade de Nutrição e o curso de Economia do Instituto de Ciências Humanas;

Porto, que reúne, ainda que de forma dispersa na malha urbana da cidade, o Centro de Engenharias, o Centro de Artes, a Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, o Instituto de

Ciências Humanas, o Instituto de Filosofia, Sociologia e Política e a Faculdade de Educação e a Editora e Livraria da UFPel;

Centro, onde se localizam, também integrados à malha urbana da cidade, o Centro de Integração do Mercosul, a Faculdade de Odontologia, a Faculdade de Direito, os Museus da UFPel (Museu do Doce, Museu de Ciências Naturais Carlos Ritter e Museu de Arte Leopoldo Gotuzzo), o Grande Hotel (futuro Hotel-Escola), o Conservatório de Música, a Agência da Lagoa Mirim e o Centro de Pesquisas Epidemiológicas Amilcar Gigante.

Fragata, um campus voltado às atividades da saúde, onde está a Faculdade de Medicina;

Zona Norte onde se localiza a Escola Superior de Educação Física.

Já no município do Capão do Leão, no Campus que leva o nome do município, concentram-se a Faculdade de Agronomia Eliseu Maciel, a Faculdade de Meteorologia, o Instituto de Física e Matemática, o Instituto de Biologia, a Faculdade de Veterinária, além do Hospital de Clínicas Veterinárias, o curso de Biotecnologia do Centro de Desenvolvimento Tecnológico, parte do curso de Engenharia Agrícola do Centro de Engenharias e usos administrativos da SUINFRA, além de prédios de apoio. Ainda no Capão do Leão estão o Centro Agropecuário da Palma, com 1200 hectares de área dedicada a apoiar as atividades de produção, ensino, pesquisa e extensão da área de ciências agrárias e a Barragem Eclusa do Canal São Gonçalo, gerenciada pela Universidade Federal de Pelotas através da Agência da Lagoa Mirim.

O curso de Engenharia de Transportes Terrestres, ligado ao Centro de Integração do Mercosul, possui sua sede no município de Eldorado.

A Barragem de Irrigação do Arroio Chasqueiro, situada no município de Arroio Grande, é gerenciada pela UFPel.

A Universidade se insere ainda nos polos de Educação à Distância de 43 municípios: Agudo, Arroio dos Ratos, Bagé, Balneário Pinhal, Cacequi, Cachoeira do Sul, Camargo, Cerro Largo, Constantina, Cruz Alta, Encantado, Esteio, Herval, Hulha Negra, Imbé, Itaqui, Jacuizinho, Jaguarão, Jaquirana, Mostardas, Novo Hamburgo, Panambi, Picada Café, Quaraí, Restinga Seca, Rosário do Sul, Sant'Ana do Livramento, Santa Vitória do Palmar, Santana da Boa Vista, Santo Antônio da Patrulha, São Francisco de Paula, São João do Polêsine, São José do Norte, São Lourenço do Sul, São Sepé, Sapiranga, Sapucaia do Sul, Seberi, Serafina Corrêa, Sobradinho, Três de Maio, Três Passos e Vila Flores.

1.1.2.4 Unidades administrativas⁵

Gabinete do Reitor: Ursula Rosa da Silva

Conselho Diretor da Fundação | Ursula Rosa da Silva – Presidente

Conselho Universitário – CONSUN | Ursula Rosa da Silva – Presidente

Conselho Coordenador do Ensino, da Pesquisa e da Extensão – COCEPE | Eraldo dos Santos Pinheiro – Presidente

Gabinete do Vice-Reitor| Vice-Reitor: Eraldo dos Santos Pinheiro

Pró-Reitor de Ensino – PRE | Antônio Maurício Medeiros Alves – Fone: 3284 4060

Pró-Reitor de Pesquisa, Pós-Graduação – PRPPG | Marcos Britto Corrêa – Fone: 3284 4080

Pró-Reitora de Assuntos Estudantis – PRAE | Josy Dias Anacleto – Fone 3284 4040

Pró-Reitora de Gestão de Pessoas – PROGEP | Taís Ullrich Fonseca – Fone: 3284 3971

Pró-Reitora de Planejamento e Administração – PRA | Aline Ribeiro Paliga – Fone: 3284 3920

Pró-Reitora de Extensão e Cultura – PREC | Fábio Garcia Lima – Fone: 3284 3090

Pró-Reitora de Ações Afirmativas e Equidade — Claudia Daiane Garcia Molet

Hospital Escola – HE | Tiago Vieiras Collares – Fone: (53) 3284-4900

Superintendência de Gestão de Tecnologia da Informação e Comunicação – SGTIC | Christiano Martino Otero Avila – Fone: (53) 3284-4020

Superintendência de Infraestrutura – SUINFRA | Everton Bonow – Fone:

Superintendência de Inovação e Desenvolvimento Interinstitucional – INOVA | Vinicius Farias Campos – Fone:

Superintendência do Campus Capão do Leão – SCCL | José Rafael Bordin – Fone:

Diretor de Gabinetes da Reitoria | Renata Vieira Rodrigues Severo – Fone: 3284 4000

Assessor da Reitora | Marco Aurélio Romeu Fernandes – Fone:32844000

Assessora da Vice-Reitora | Gustavo Dias Ferreira e Jocasta Soares dos Santos – Fone: 32844030

⁵ O texto que segue, contemplado neste e nos próximos dois tópicos, foi retirado na íntegra do portal da UFPel. Disponível em <http://portal.ufpel.edu.br/historico/>. Acesso em 29/09/2022.

1.1.2.5 Unidades Acadêmicas⁶

Centro de Artes – CA | Prof^a Roberta Coelho Barros – Diretora

Centro de Ciências Químicas, Farmacêuticas e de Alimentos – CCQFA | Prof. Wilson João Cunico Filho – Diretor

Centro de Ciências Sócio-Organizacionais – CCSO | Prof^a. Isabel Cristina Rosa Barros Rasia – Diretora

Centro de Desenvolvimento Tecnológico – CDTEC | Prof. Marilton Sanchotene de Aguiar – Diretor

Centro das Engenharias – CENG | Prof. Bruno Muller Vieira – Diretor

Centro de Integração Mercosul – CIM | Prof. Javier Eduardo Silveira Luzardo – Diretor

Centro de Letras e Comunicação – CLC | Prof^a. Vanessa Doumid Damasceno – Diretora

Escola Superior de Educação Física – ESEF | Prof. Gabriel Gustavo Bergmann – Diretor

Faculdade de Agronomia Eliseu Maciel – FAEM | Prof. Dirceu Agostinetti – Diretor

Faculdade de Arquitetura e Urbanismo – FAURB | Prof. Mauricio Couto Polidori – Diretor

Faculdade de Direito – FD | Prof. Pedro Moacyr Perez da Silveira – Diretor

Faculdade de Educação – FAE | Prof. Álvaro Luiz Moreira Hypolito – Diretor

Faculdade de Enfermagem – FEN | Prof^a. Valéria Cristina Christello Coimbra – Diretora

Faculdade de Medicina – FAMED | Prof^a. Julieta Maria Carriconde Fripp – Diretora

Faculdade de Meteorologia – FAMET | Prof. Fabrício Pereira Harter – Diretor

Faculdade de Nutrição – FN | Prof^a. Ludmila Correa Muniz – Diretora

Faculdade de Odontologia – FO | Prof. Evandro Piva – Diretor

Faculdade de Veterinária – FVET | Prof. Cristiano Silva da Rosa – Diretor

Instituto de Biologia – IB | Prof. Luiz Fernando Minello – Diretor

Instituto de Ciências Humanas – ICH | Prof. Sebastião Peres – Diretor

Instituto Filosofia, Sociologia e Política – IFISP | Prof. João Francisco Nascimento Hobuss – Diretor

Instituto de Física e Matemática – IFM | Prof. Willian Silva Barros – Diretor

⁶ O texto que segue, contemplado neste e nos próximos dois tópicos, foi retirado na íntegra do portal da UFPel. Disponível em <http://portal.ufpel.edu.br/historico/>. Acesso em 29/09/2022.

1.2 CURSO DE DESIGN DE JOGOS

1.2.1 Dados de Identificação do Curso

QUADRO 2 : IDENTIFICAÇÃO DO CURSO	
Curso: Design de Jogos	
Código: 021 Artes - 0211 Produção audiovisual, de mídia e cultural.	
Unidade: CENTRO DE ARTES – UFPel	
Endereço: Bloco 2 Colegiado do Curso de Design de Jogos: Rua Álvaro Chaves, 65. Centro, Pelotas-RS, CEP: 96010-760 Bloco 1 Centro de Artes e secretaria do curso de Design de Jogos: Rua Coronel Alberto Rosa, 62. Centro, Pelotas – RS, CEP: 96010-770	Fone: Direção Centro de Artes: +55 53 32845513 Central Secretaria Acadêmica: +55 53 32845518 Sites: Centro de Artes http://ca.ufpel.edu.br/ e-mail: colegiadojogosufpel@gmail.com
Diretor/a da Unidade: Dr ^a . Roberta Coelho Barros	Gestão: 2025 - 2028
Coordenador/a do Colegiado: Nome: Dr ^a Mônica Lima de Faria	Gestão: 2023 -2027

Número de Vagas do Curso: 25	Modalidade: presencial
Regime Acadêmico: semestral	Carga Horária Total: 2475 horas / 165 créditos
Turno de Funcionamento: noturno	Tempo de Integralização: Mínimo: 08 semestres Máximo: 14 semestres
Titulação Conferida: Bacharel em Design de Jogos	
Ato regulatório: Criação de Curso Presencial Resolução nº 74, de 06 de julho de 2022.	
Formas de ingresso: Por meio do SISU/PAVE; de edital de Reopção, Reingresso, Transferência voluntária e portador de Diploma e por meio de abertura de vagas específicas às ações afirmativas.	

1.2.2 Histórico e Contexto do Curso de Design de Jogos

1.2.2.1 Centro de Artes

A instituição hoje denominada Centro de Artes, segundo Magalhães (2008), Franco (2008) e documentos pertencentes ao acervo do Instituto de Letras e Artes, teve o início de suas atividades em 19 de março de 1949, com a fundação de Escola de Belas Artes — EBA, cuja finalidade era o ensino da pintura, modelagem e desenho geométrico através de um Curso Preparatório para as Belas Artes, concretizando o sonho de Dona Marina de Moraes Pires, idealizadora e fundadora da Escola.

Cabe aqui destacar que em fins de 1948 Aldo Locatelli, artista italiano, veio ao Brasil a convite de Dom Antônio Zattera para pintar os murais da Catedral São Francisco de Paula. Daí o convite da professora Marina, na época também professora de desenho no

Instituto de Educação Assis Brasil, para que este renomado pintor integrasse o corpo docente, passando ele a ser o primeiro mestre de pintura da Escola. Outros artistas de destaque passaram posteriormente a integrar o quadro de professores da EBA, dentre eles Antônio Caringi, Nestor Marques Rodrigues — Nesmaro — e Bruno Vicentin.

A escola teve início em uma sala cedida pela Bibliotheca Pública Pelotense, com o curso de desenho ministrado pela própria Dona Marina e pela professora Osmânia Vinhas de Campos. Entretanto, surgiu de imediato a necessidade de mais espaço físico para as aulas de pintura e para as aulas teóricas. Assim as aulas passaram a ser ministradas num antigo sobrado da Rua Félix da Cunha.

A EBA percorreu outros locais alugados na cidade de Pelotas-RS até conseguir uma sede própria. Antes, porém, foi feita a doação do prédio da antiga Escola de Agronomia, na Praça 7 de Julho, ao lado da Prefeitura Municipal de Pelotas, doação essa que não se concretizou.

O ensino na escola durante os primeiros anos de funcionamento foi voltado para Cursos de Modelagem, Modelo Vivo, Anatomia, Arquitetura Analítica, Geometria Descritiva, Perspectiva e Sombras, Desenho e Pintura.

O Governo da União, pelo Decreto nº 37690 de 4 de agosto de 1955, autorizou o funcionamento dos cursos de Pintura, Gravura e Escultura; sendo estes reconhecidos em 27 de agosto de 1960, pelo Decreto Federal nº 48903. Ainda em 1955, o Governo do Estado do Rio Grande do Sul, através da Portaria nº 5313, autorizou a cedência de cinco professores da rede estadual para ministrar disciplinas no curso, conforme convênio firmado e publicado no Diário Oficial, em 25 de dezembro do mesmo ano. O Governo Municipal também cede uma professora para o cargo de funcionária administrativa.

Em 1963 foi assinada a escritura do prédio doado por D. Carmen Trápaga Simões e, em 1967 aconteceu a mudança para a nova sede (própria), sito à rua Marechal Floriano nº 179. O nome Escola de Belas Artes foi alterado para Escola de Belas Artes D. Carmen Trápaga Simões, em homenagem à doadora do prédio.

Na época, os professores da EBA eram aqueles formados pela própria escola, ou pelo curso de Desenho da Universidade Católica de Pelotas, ou ainda, por profissionais de outras áreas que tivessem pendor artístico, ou seja, experiência nas Artes, julgadas pelos títulos que possuíam. A nomeação desses professores foi decidida pelo antigo Conselho Nacional de Educação, através do Parecer nº 841 de 5 de novembro de 1969.

A Escola de Belas Artes, em 1969, deixa de ser uma instituição particular — que também recebia verbas do Estado e do Município — e passa a pertencer à Universidade Federal de Pelotas, cuja criação é oficializada pelo Decreto-Lei nº 750, de 8 de agosto de 1969. Há naquele momento uma agregação simultânea, não só da EBA, mas também da Escola de Medicina e do Conservatório de Música.

A Universidade Federal de Pelotas criou, em 1971, o Instituto de Artes, que a partir de então passou a ser o responsável pelas matérias básicas, enquanto as profissionalizantes ficavam a cargo da EBA. Neste mesmo ano começou a ser estudada a possibilidade de fusão do Instituto de Artes com a EBA e, em 22 de maio de 1972, extinguiu-se a Escola de Belas Artes, integrando-a definitivamente à UFPEL como Instituto de Artes.

Em 1979 houve a criação do curso de Letras vinculado ao Instituto de Artes, que passou a ser designado Instituto de Letras e Artes — ILA. Em 31 de agosto de 2005 criou-se a Faculdade de Letras, através da portaria nº933/2005 do Gabinete do Reitor. Com o desmembramento da Área de Letras, o Instituto de Letras e Artes passou então a denominar-se Instituto de Artes e Design – IAD.

No momento de sua criação, o Instituto de Artes e Design oferecia cinco cursos: Curso de Bacharelado em Artes Visuais com as habilitações em Pintura, Escultura e Gravura; Curso de Bacharelado em Artes Visuais com habilitação em Design Gráfico; Curso de Artes Visuais – modalidade Licenciatura; Curso de Música – modalidade Licenciatura e, a partir de 2007, o Curso de Cinema e Animação. No âmbito da pós-graduação, o IAD oferecia o Curso de Especialização em Patrimônio Cultural: Conservação de Artefatos e participava do Mestrado Interdisciplinar Memória Social e Patrimônio Cultural. Também faz parte do Instituto o Museu de Arte Leopoldo Gotuzzo, fundado em 1986, que guarda a obra de seu patrono, o artista pelotense Leopoldo Gotuzzo, além de outras 7 coleções, com um total de aproximadamente 4 mil itens. No MALG são desenvolvidas atividades de ensino, pesquisa e extensão, e também exposições do acervo, de artistas convidados e instituições parceiras, destacando-se como um dos mais importantes locais para a difusão das artes visuais na cidade e região.

O hoje denominado Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas foi criado pela portaria nº 1718 de 04 de novembro de 2010, a partir da junção entre o Instituto de Artes e Design e o Conservatório de Música. Agrega os cursos das áreas de Artes Visuais, Design, Cinema, Dança, Música e Teatro, considerando uma estrutura organizada em 17 cursos de graduação direcionados às diferentes especialidades artísticas, um curso de pós-graduação stricto sensu em nível de mestrado (Mestrado em Artes Visuais) e um curso lato sensu em nível de especialização (Especialização em Artes). A unidade possui cerca de 1400 alunos na graduação e 50 alunos na pós-graduação, 117 professores efetivos e 8 substitutos.

Compreendem os cursos ofertados pelo Centro de Artes⁷:

- Artes Visuais (Bacharelado)
- Artes Visuais (Licenciatura)
- Cinema de Animação (Bacharelado)
- Cinema e Audiovisual (Bacharelado)
- Dança (Licenciatura)
- Design Digital (Bacharelado)
- Design Gráfico (Bacharelado)
- Música (Licenciatura)
- Música - Canto (Bacharelado)
- Música - Ciências Musicais (Bacharelado)
- Música - Composição (Bacharelado)
- Música - Flauta Transversal (Bacharelado)
- Música - Música Popular (Bacharelado)
- Música - Piano (Bacharelado)
- Música - Violão (Bacharelado)
- Música - Violino (Bacharelado)
- Teatro (Licenciatura)

⁷ Disponível em <https://institucional.ufpel.edu.br/unidades/id/449>. Acesso em 30/05/2022.

1.2.2.2 O Bacharelado em Design de Jogos

O curso de Design de Jogos, bem como o Centro de Artes da UFPel, sedimenta a criação das suas graduações e pós com base na imprescindível indissociação de ensino, pesquisa e extensão, compreendendo a relevância de todos os âmbitos do saber científico. O curso, sua matriz curricular e integralização da extensão de acordo com os objetivos do PDI/UFPEL (Resolução CONSUN Nº 66/2021) visa colaborar com o desenvolvimento socioeconômico e socioambiental da região, formando profissionais inseridos numa lógica social atual e contemporânea e fomentando o desenvolvimento de uma área — design de jogos — que está em crescimento tanto na região quanto no país, horizontalizando, desta forma, as relações entre UFPel e sociedade, e apoiando iniciativas de desenvolvimento regional através de ações e projetos de uma área de atuação de ponta.

Além disso, o curso de graduação em Design de Jogos, por sua lotação no Centro de Artes e equipe composta de docentes de diversos cursos do Centro de Artes e CDTec, é capaz de atender demandas de diversas unidades e instâncias, modernizando o pensamento estratégico da Universidade. Isso mais a abertura de disciplinas optativas no banco único da Universidade e projetos integrados, ampliando sua abrangência em várias áreas do conhecimento.

A existência do curso de Bacharelado em Design de Jogos no Centro de Artes entrou em discussão pela primeira vez em 2019, quando da mudança de turno do curso Teatro- Licenciatura, deixando de ser noturno para diurno. Desde então, a diretora do Centro naquele momento — Professora Ursula Rosa da Silva — salientou junto ao Reitor em exercício, Pedro Curi Hallal, a importância do Centro de Artes apresentar a proposta de um curso noturno para atender a demanda da comunidade.

Na época, uma comissão para criação de novo curso foi formada, realizando consulta à comunidade sobre interesses de possíveis cursos de graduação a serem ofertadas pelo Centro de Artes. Nesse levantamento, Design de Jogos foi a opção mais levantada, todavia, devido questões de infraestrutura e disponibilidade docente, deu-se início a conversa sobre a criação do curso de Produção Cultural, em parceria com a UNIPAMPA.

Em 2022, a partir do edital de criação de novos cursos através do Memorando-Circular nº7/2022/GVR/REITORIA, voltou-se o debate sobre a criação do curso de Bacharelado em Design de Jogos, encabeçado pelos professores Mônica Lima de Faria e Michael Abrantes Kerr.

O curso noturno faz-se relevante a fim de dar apoio e vazão a uma área — design de jogos — na qual egressos dos cursos de Design Gráfico, Design Digital e Cinema de Animação atuam no mundo do trabalho e realizaram (e realizam) suas pesquisas e projetos de Conclusão de Curso. Além disso, Pelotas possui empresas da área e que contratam profissionais para a atuação da criação de jogos, demandando profissionais especializados.

A área de jogos é uma das que mais cresce no Brasil e no mundo, tendo o profissional muitas possibilidades de atuação junto a instituições e empresas específicas e de áreas correlatas como computação, publicidade, administração, educação, saúde entre outras.

O mundo de trabalho de jogos já estava em expansão, porém, devido a pandemia causada pelo Covid-19, o setor teve crescimento ainda maior. A Newzoo, empresa

especializada em pesquisas do mundo de jogos, previu um faturamento de mais de 159 bilhões de dólares em 2020. Entretanto, após a pandemia, a projeção do faturamento aumentou em mais de 15 bilhões de dólares, atingindo a incrível marca de US\$ 174.9 bilhões.

Além do crescimento evidente, a perspectiva é de que o setor continue em crescimento, atraindo investimento e opções de trabalho. Sendo assim, é possível afirmar que a área de design de jogos cresceu e cresce durante a pandemia e além, sendo a qualificação profissional não apenas um diferencial, mas uma necessidade para criar uma sociedade responsável, ética, justa e crítica.

Cabe ressaltar que as oportunidades de trabalho vão desde o home office, quanto incubadoras, empresas em Pelotas, Rio Grande do Sul, Brasil e exterior. Além disso, a UFPEL carrega o pioneirismo do curso em uma instituição pública do Rio Grande do Sul.

1.2.3 Legislação considerada no PPC

De acordo com o que está descrito e referenciado ao longo deste PPC, o curso de graduação em Design Digital da Universidade Federal de Pelotas (UFPEl) foi concebido de acordo com os seguintes dispositivos legais ou documentos:

- Brasil. Constituição Federal de 1988.
- Brasil. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB).
- Brasil. Lei nº 10.436 de 24 de abril de 2002. Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais - Libras e dá outras providências.
- Brasil. Lei nº 10.861, de 14 de abril de 2004. Institui o Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior - SINAES e dá outras providências.
- Brasil. Lei nº 11.645, de 10 de março de 2008. Altera a Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, modificada pela Lei no 10.639, de 9 de janeiro de 2003, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena”.
- Brasil. Lei nº 11.788, de 25 de setembro de 2008. Dispõe sobre o estágio de estudantes.
- Brasil. Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014. Aprova o Plano Nacional de Educação (PNE) 2014-2024.
- Brasil. Documento INEP, de 2015. Plano Nacional de Educação PNE 2014-2024: Linha de Base.
- Brasil. Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência).
- Brasil. Decreto Presidência da República nº 37.690, de 4 de agosto de 1955 - publicado no D.O.U. de 16 de setembro de 1955. Concede autorização para funcionamento dos cursos que indica: Pintura, Escultura, Gravura.
- Brasil. Decreto Presidência da República nº 60.731, de 19 de maio de 1967. Transfere para o Ministério da Educação e Cultura os órgãos de ensino do Ministério da Agricultura e dá outras providências.
- Brasil. Decreto-Lei nº 750, de 8 de agosto de 1969. Provê sobre a transformação da Universidade Federal Rural do Rio Grande do Sul na Universidade Federal de Pelotas (UFPEL), e dá outras providências.

- Brasil. Decreto Presidência da República nº 65.881, de 16 de Dezembro de 1969. Aprova o Estatuto da Universidade Federal de Pelotas.
- Brasil. Decreto Presidência da República nº 5.296, de 02 de dezembro de 2004. Regulamenta as Leis nos 10.048, de 8 de novembro de 2000, que dá prioridade de atendimento às pessoas que especifica, e 10.098, de 19 de dezembro de 2000, que estabelece normas gerais e critérios básicos para a promoção da acessibilidade das pessoas portadoras de deficiência ou com mobilidade reduzida, e dá outras providências.
- Brasil. Decreto Presidência da República nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005. Regulamenta a Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais - Libras, e o art. 18 da Lei nº 10.098, de 19 de dezembro de 2000.
- Brasil. Resolução CNE/CES nº 5, de 8 de março de 2004. Institui Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design.
- Brasil. Resolução CNE/CP nº 01, de 17 de junho de 2004. Institui Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana.
- Brasil. Resolução CNE/CES nº 2, de 18 de junho de 2007. Dispõe sobre carga horária mínima e procedimentos relativos à integralização e duração dos cursos de graduação, bacharelados, na modalidade presencial.
- Brasil. Resolução CONAES Nº 01, de 17 de junho de 2010. Normatiza o Núcleo Docente Estruturante e dá outras providências.
- Brasil. Resolução CNE/CP nº 01, de 30 de maio de 2012. Estabelece Diretrizes Nacionais para a Educação em Direitos Humanos.
- Brasil. Resolução CNE/CP nº 02, de 15 de junho de 2012. Estabelece Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Ambiental.
- Brasil. Resolução MEC/CNE/CES nº 7, de 18 de dezembro de 2018. Estabelece as Diretrizes para a Extensão na Educação Superior Brasileira e regimenta o disposto na Meta 12.7 da Lei nº 13.005/2014, que aprova o Plano Nacional de Educação - PNE 2014 – 2024.
- Brasil. Portaria MEC nº 2.117, de 6 de dezembro de 2019. Dispõe sobre a oferta de carga horária na modalidade de Ensino a Distância - EaD em cursos de graduação presenciais ofertados por Instituições de Educação Superior - IES pertencentes ao Sistema Federal de Ensino.
- Brasil. Documento MEC/INEP/DAES/SINAES, de outubro de 2017. Instrumento de Avaliação de Cursos de Graduação Presencial e a Distância - Reconhecimento e Renovação de Reconhecimento.
- Brasil. Parecer CNE/CES nº 8, de 31 de janeiro de 2007. Dispõe sobre carga horária mínima e procedimentos relativos à integralização e duração dos cursos de graduação, bacharelados, na modalidade presencial.
- Brasil. Parecer CES/CNE nº 67, de 11 de março de 2003. Diretrizes Curriculares Nacionais – DCN dos Cursos de Graduação.
- Brasil. Parecer CES/CNE nº 0195, de 5 de agosto de 2003. Diretrizes Curriculares Nacionais dos Cursos de Graduação em Música, Dança, Teatro e Design.
- UFPel. 1969. Estatuto da Universidade Federal de Pelotas.
- UFPel. 1977. Regimento Geral da Universidade Federal de Pelotas.
- UFPel. Documento PRE, de 06 de outubro de 2003. Projeto Pedagógico Institucional (PPI) da Universidade Federal de Pelotas.
- UFPel. Portaria Gabinete do Reitor nº 933, de 31 de agosto de 2005. Resolve criar a Faculdade de Letras, da Universidade Federal de Pelotas.

- UFPel. Resolução COCEPE nº 02, de 1º de fevereiro de 2006. Regulamenta o Tempo de Permanência dos acadêmicos na UFPel.
- UFPel. Resolução COCEPE nº 03, de 08 de junho de 2009. Normatiza os estágios obrigatórios e não obrigatórios, concedidos pela UFPel.
- UFPel. Resolução COCEPE nº 04, de 08 de junho de 2009. Normatiza os Estágios obrigatórios e não-obrigatórios realizados por alunos da UFPel.
- UFPel. Portaria Gabinete do Reitor nº 1718 de 04 de novembro de 2010. Resolve criar o Centro de Artes composto pelo atual Conservatório de Música e o atual Instituto de Artes e Design.
- UFPel. Resolução COCEPE nº 14, de 12 de junho de 2014. Altera os artigos das Resoluções 03/2005 e 14/2010. UFPel.
- UFPel. Resolução COCEPE nº 10, de 19 de fevereiro de 2015. Dispõe sobre o Regulamento Geral dos Programas e Projetos de Ensino, Pesquisa e Extensão da Universidade Federal de Pelotas.
- UFPel. Resolução CONSUN nº 08, de 21 de julho de 2016. Aprova o Plano Institucional de Acessibilidade na Universidade Federal de Pelotas.
- UFPel. Resolução COCEPE nº 27, de 14 de setembro de 2017. Aprova Indicadores de Qualidade para os Projetos, Programas e Atividades de Ensino a Distância.
- UFPel. Resolução COCEPE nº 22, de 19 de julho de 2018. Dispõe sobre as diretrizes de funcionamento do Núcleo Docente Estruturante (NDE) dos Cursos de Graduação da Universidade Federal de Pelotas.
- UFPel. Resolução COCEPE nº 29, de 13 de setembro de 2018. Dispõe sobre o Regulamento do Ensino de Graduação na UFPel.
- UFPel. Documento PRE/CEC, de março de 2019. Diretrizes para a elaboração de Projeto Pedagógico de curso (PPC) da UFPel.
- Resolução COCEPE nº 10, de 19 de fevereiro de 2015, que dispõe sobre o Regulamento Geral dos Programas e Projetos de Ensino, Pesquisa e Extensão da Universidade Federal de Pelotas – UFPel, e dá outras providências
- Resolução COCEPE nº 30, de 03 de fevereiro de 2022, que dispõe sobre o Regulamento da integralização das atividades de extensão nos cursos de Graduação da Universidade Federal de Pelotas.
- Resolução COCEPE nº 66, de 21 de dezembro de 2021, que aprova o Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI) 2022–2026 da UFPel. Desta forma, sugere-se substituir a Resolução nº 13, de 10 de novembro de 2015, que instituiu o PDI 2015-2020.
- Guia de Integralização da Extensão nos Currículos dos Cursos de Graduação da Universidade Federal de Pelotas (2019).

2. ORGANIZAÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA

2.1 PRESSUPOSTOS E ESTRUTURA DO PPC

A fim de construir o Projeto Político Pedagógico do curso de Design de Jogos, o Centro de Artes da UFPEL montou uma comissão com docentes interessados na proposta do curso e com trabalhos e pesquisas na área de Design de Jogos e/ou que a tangenciam. A partir desse ponto de partida a Comissão entrou em contato com demais docentes, acrescentando a parceria do CDTec para integrar o currículo.

Após pesquisar currículos de outras instituições na área de Jogos Digitais e mantendo clara a ideia de que o curso propõe uma formação projetual e sensível, calcada no design e nas artes, buscou-se as diretrizes nacionais de cursos de Design, com o intuito de diversificar a formação daquelas existentes em sua maioria no país.

Para a estrutura curricular, os PPCs dos cursos de Design Digital e Cinema de Animação da UFPEL foram de extrema importância, sendo os principais parâmetros para a construção deste documento. Ambos os textos serviram de base estrutural com o objetivo de alinhar as necessidades do novo curso de Design de Jogos com aqueles já existentes no Centro de Artes da UFPEL.

Por fim, foram consultadas as diretrizes na própria instituição, bem como buscou-se auxílio de setores como CEC, NRC e PREC.

2.2 POLÍTICAS INSTITUCIONAIS NO ÂMBITO DO CURSO

O Projeto Pedagógico do Curso de Design de Jogos da UFPEL tem em sua estruturação uma consonância com as políticas institucionais definidas pela Universidade através de seu PPI (2003), cuja atualização está em andamento e o PDI (2022). Deste modo, reafirma-se a importância (i) da indissociabilidade entre o ensino, pesquisa e extensão (assim como no objetivo estratégico 18 do PDI e no primeiro item dos Objetivos Específicos, Ações, Metas e Indicadores da gestão de ensino); (ii) da inserção de um processo de aprendizagem interativo e comprometido com a inovação e uma cultura empreendedora, social e engajada e (iii) o compromisso com interesses coletivos, amparados pelo equilíbrio entre demandas da sociedade, o respeito aos valores da vida e a formação integral dos discentes (PPI, p. 4). De acordo com o objetivo estratégico número 20 do referido PDI (2022), a criação do curso de Design de Jogos objetiva estimular o desenvolvimento de projetos de cunho inovador, criativo e socialmente comprometidos. Ainda em conformidade com este objetivo, o curso é capaz de articular os princípios de sustentabilidade, diversidade e igualdade previstos através da inclusão dessas temáticas em sua grade curricular. Essa articulação torna possível o desenvolvimento socioeconômico e socioambiental da região, tanto no que tange à inovação tecnológica quanto no que se refere aos aspectos culturais, sociais e ambientais da sociedade.

2.3 CONCEPÇÃO DO CURSO

Conforme apontado na justificativa, o curso de Bacharelado em Design de Jogos formará profissionais que atuem no mundo do trabalho e na pesquisa, buscando enfatizar uma demanda recorrente do próprio mercado: capacidade de projetar e gerir jogos a partir de um viés artístico e criativo.

Sendo assim, a concepção do curso foi criada de forma multidisciplinar, agregando conhecimentos de áreas como arte, cinema, design e computação a fim de dar conta das ambições propostas.

O curso trata com cuidado das questões de natureza econômica, social, cultural, política e ambiental, trazendo as temáticas de forma ativa em disciplinas do núcleo de formação específica tanto obrigatórias quanto optativas como pode ser evidenciado nas ementas e objetivos, como exemplo das disciplinas Game Design 1, Design de Personagens 1, Design de Personagens 2, História Arte e Cultura, Narrativas para Jogos, Crítica e Jogos, Criação de Mundos e Cenários e Jogos Inclusivos. É cerne da preocupação da formação do pensamento crítico e ativo quanto às questões relevantes, preparando os futuros profissionais para um mundo pensado socialmente de forma sustentável e diversa.

Além disso, ressalta-se a relevância da área em crescimento não apenas na região, como do país, colaborando com o desenvolvimento social, econômico, cultural e ambiental de forma responsável.

Trata-se de um curso noturno, teórico-prático com duração de 8 semestres, fazendo com que os estudantes possam estudar à noite e trabalhar e/ou estagiar durante o dia, complementando sua formação. Serão 2505 horas totais (5% a mais do que a determinação mínima apresentada nas bases de cursos de Design da **Resolução CES Nº 2, DE 18 DE JUNHO DE 2007**), divididas entre formação básica e complementar.

2.4 JUSTIFICATIVA DO CURSO

O que é um jogo? De acordo com Salen e Zimmerman (2012, p. 96), “um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que resulta em um resultado quantificável”. Sistema, porque envolve diversas características diferentes que necessitam trabalhar em conjunto. Conflito, pois acarreta na solução de pequenos problemas a serem resolvidos colocados diante das pessoas que jogam para que elas possam atingir um objetivo. Artificial, uma vez que ocorre sob regras pré-determinadas, um “círculo mágico” (HUIZINGA, 2001) onde o mundo do jogo prevalece. Por fim, resultados quantificáveis, já que é preciso determinar se os objetivos foram atingidos totalmente, parcialmente ou não foram contemplados.

Propor um curso de *Design de Jogos* através de um edital não deixa de ser participar de um jogo. Os critérios foram estabelecidos, a participação é voluntária e temos nosso objetivo. Qual é a nossa vantagem? Nós não queremos apenas jogar, mas ir além: ensinar a produzir jogos.

A contemporaneidade nos mostra que os jogos podem ser tratados por meio de

diferentes abordagens como entretenimento puro, ferramenta educativa, mídia audiovisual interativa e manifestação cultural, os jogos são fruto de um processo artístico, técnico e criativo, ou seja, de um projeto de design. É nesse sentido que o Centro de Artes se coloca como um espaço múltiplo e diverso, tendo no seu escopo cursos que podem construir a grande maioria de um currículo baseado em arte, projeto, narrativa e design. Os colegiados de *Artes Visuais*, *Cinema*, *Design* e *Música*, entre outros, possuem professores e produção de conhecimento que vem ao encontro das necessidades teórico-práticas demandadas por esse tipo de curso que está sendo proposto. Exatamente por isso, a proposta do Centro de Artes para a criação de um curso de *Design de Jogos* responde às demandas de público, mercado e conceitos críticos da área. Através de uma abordagem multidisciplinar, o projeto se adequa às questões tecnológicas e de mercado, sempre sustentando suas raízes na arte e criatividade sem estar estagnado no tempo.

A fim de verificar as necessidades de um curso de *Criação de Jogos*, assim como seu enfoque, realizou-se uma pesquisa sobre o estado da arte da área no Brasil.

Segundo o site EMEC, há apenas 4 cursos Bacharelado em *Jogos Digitais* no país — PUCPR, PUC-Minas, PUCSP e SENACSP —, sendo que nenhum deles se encontra em Instituição Pública. Já na educação de ensino superior em nível tecnológico, foram encontrados 183 registros dentre modalidades presenciais e à distância. 44 destes encontram-se em situação de “não iniciados” e 10 deles cadastrados como gratuitos. No Rio Grande do Sul, há 9 cursos tecnológicos presenciais e 19 à distância, sendo todos eles privados e pagos.

TABELA 1: CURSOS DE JOGOS

Graduação em Jogos	4	4 Privados
Tecnológicos em Jogos	183	10 Gratuitos 173 Pagos
No RS	28 tecnológicos	9 presenciais 19 à distância

FIGURA 1: CURSOS NO RS

Resultado da Consulta Por : CURSO									
Histórico de índices Exportar Detalhado Exportar Excel									
Instituição - IES	Sigla	Curso	Grau	Modalidade	Índices	Vagas Anuais	Data Início		
(13) UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL	UCS	(1467924) JOGOS DIGITAIS	Tecnológico	Presencial	CC: - CPC: - ENADE: - IDD: -	30	01/03/2019		
(14) UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS	UNISINOS	(80675) JOGOS DIGITAIS	Tecnológico	Presencial	CC: 4(2013) CPC: - ENADE: - IDD: -	100	28/07/2004		
(14) UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS	UNISINOS	(1121421) JOGOS DIGITAIS	Tecnológico	Presencial	CC: 4(2013) CPC: - ENADE: - IDD: -	80	28/02/2011		
(23) UNIVERSIDADE FEEVALE	FEEVALE	(108352) JOGOS DIGITAIS	Tecnológico	Presencial	CC: 5(2017) CPC: - ENADE: - IDD: -	100	21/02/2008		
(426) UNIVERSIDADE FRANCISCANA	UFN	(1428728) JOGOS DIGITAIS	Tecnológico	Presencial	CC: 4(2019) CPC: - ENADE: - IDD: -	40	31/07/2017		
(448) CENTRO UNIVERSITÁRIO RITTER DOS REIS	UNIRITTER	(1183656) JOGOS DIGITAIS	Tecnológico	Presencial	CC: 5(2017) CPC: - ENADE: - IDD: -	150	01/08/2012		
(448) CENTRO UNIVERSITÁRIO RITTER DOS REIS	UNIRITTER	(1457696) JOGOS DIGITAIS	Tecnológico	Presencial	CC: - CPC: - ENADE: - IDD: -	100	19/02/2018		
(532) UNIVERSIDADE REGIONAL DO NOROESTE DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL Adesão ao PROIES: Lei 12.688/2012 Adesão ao PROIES: Lei Federal N. 12688/2012	UNIJUI	(1419474) JOGOS DIGITAIS	Tecnológico	Presencial	CC: - CPC: - ENADE: - IDD: -	60	10/11/2017		
(1427) CENTRO UNIVERSITÁRIO DA SERRA GAÚCHA	FSG	(1419714) JOGOS DIGITAIS	Tecnológico	Presencial	CC: - CPC: - ENADE: - IDD: -	100	Não iniciado		
(2950) Centro Universitário FADERGS	FADERGS	(1321756) JOGOS DIGITAIS	Tecnológico	Presencial	CC: 5(2020) CPC: - ENADE: - IDD: -	200	07/03/2016		
(3333) CENTRO UNIVERSITÁRIO UNIFTEC	-	(1035782) JOGOS DIGITAIS	Tecnológico	Presencial	CC: - CPC: - ENADE: - IDD: -	70	Não iniciado		
(4096) Faculdade de Tecnologia FTEC de Porto Alegre	FTEC Porto Alegre	(1352385) JOGOS DIGITAIS	Tecnológico	Presencial	CC: - CPC: - ENADE: - IDD: -	80	Não iniciado		
(5285) FACULDADES INTEGRADAS DE TAQUARA	FACCAT	(1321880) JOGOS DIGITAIS	Tecnológico	Presencial	CC: 4(2018) CPC: - ENADE: - IDD: -	100	24/02/2016		

Fonte: e-MEC

Interessante observar que os cursos são calcados principalmente na área das exatas e ciências da computação. Todavia, conversando com profissionais ativos no mercado, em atividade como freelancers e em empresas como Silver Games, BDS Gamer, Gradium e LAB108, mais atuação de pesquisa de professores do próprio Centro de Artes, como professora Dr^a Gisele Cardozo e professora Dr^a Mônica de Faria, e de outras Instituições de Ensino Superior, observa-se que a principal necessidade de demanda profissional no mercado não se encontra na área técnica e de programação. Segundo as empresas e profissionais, o maior interesse de conhecimentos buscado pelo profissional da área de criação de jogos é a capacidade de gerenciamento de projeto, apresentações criativas, sensíveis e estéticas de design, arte e narrativa, uma vez que mão de obra tecnicista é o que mais há de oferta. Ou seja, as necessidades são exatamente as potencialidades de formação disponibilizadas pelo Centro de Artes da UFPEL.

Somado a isso, de acordo com o Departamento de análise e pesquisa Nielsen Games, em dados obtidos através do site Adrenaline⁸ — específico de jogos e tecnologias —, o setor de games teve um crescimento de 12% de 2020 para 2021, o que gerou aumento de 14% no aumento de lucro das indústrias de jogos, devido ao aumento do consumo. A pandemia mundial de COVID-19 certamente teve seu impacto nesse resultado, uma vez que as pessoas passaram a gastar mais com entretenimento e interação.

No Brasil o aumento acompanhou a tendência mundial, “a Pesquisa Games Brasil ainda identificou que, das 12.498 pessoas entrevistadas, 42,2% afirmou estar gastando mais dinheiro com jogos. Esse maior volume no interesse pelos games ainda demonstra um grande potencial de investimento no Brasil.”⁹ Além disso, as feiras de jogos no país têm aumentado seu tamanho consideravelmente a cada ano, desde mesmo antes da pandemia, o que demonstra o crescimento e interesse pela área.

Além disso, para a realização deste documento, a professora Mônica de Faria realizou uma enquete em seu perfil pessoal da rede social Twitter, perguntando: “se vcs [vocês] fossem procurar uma graduação em Design e Desenvolvimento de Jogos, que tipo de característica e/ou enfoque atrairia mais?”. Com uma semana de levantamento — fechada dia 09 de fevereiro de 2022 — e mais de 480 respostas, obteve-se o resultado de 37,7% de interesse de enfoque em Design/projeto de jogo, seguido de 36% em Arte e narrativa, 15,8% em Programação e técnica, e 10,5% em Experiência do Usuário.

Somando aos resultados e comentários, pode-se notar também demanda interna de interesse na área. Nos últimos semestres, nos cursos de *Design Digital*, *Design Gráfico*, *Cinema de Animação* e *Cinema e Audiovisual*, o número de Trabalhos de Conclusão de curso com temáticas pertinentes ao mundo dos jogos tem crescido, demonstrando interesse dos próprios estudantes do Centro de Artes da UFPEL pela área.

2.5 OBJETIVOS DO CURSO

Os objetivos do curso de Bacharelado em Design de Jogos, estando inserido no Centro de Artes da UFPEL e compartilhando áreas do conhecimento com cursos de Artes, Cinema da Animação, Cinema e Audiovisual, Design Digital, Design Gráfico, Ciências da Computação, Gestão, Comunicação e Ciências Sociais são pautados no uso e compreensão da linguagem visual, criatividade de visão de projeto como elementos norteadores dos parâmetros do curso, buscando aliar arte e tecnologia para a formação dos profissionais capazes de criar jogos analógicos e digitais. Assim, os objetivos do curso são pautados visando o profissional híbrido, criativo, sensível e atento às tecnologias contemporâneas.

⁸ Fonte:

<https://adrenaline.com.br/noticias/v/71649/setor-de-games-tem-crescimento-de-12-entre-2020-e-2021>. Acesso em 15 de fevereiro de 2022.

⁹ Idem.

2.5.1 Objetivo geral

O Bacharelado em Design de Jogos objetiva incentivar e estimular o pensamento criativo, projetual e reflexivo, amparado nas realidades contemporâneas dos meios sociais e científicos, incentivando a agência e atuação do profissional na concepção, criação e produção de projetos em jogos analógicos e digitais. Isso sempre aliado à sensibilidade e responsabilidade em relação às questões político-sociais e éticas, preservando a autonomia dos indivíduos formada para o bem coletivo, orientando os futuros profissionais acerca de suas responsabilidades sociais e profissionais e preocupações em relação a equidade, sustentabilidade e inclusão.

2.5.2 Objetivos específicos

De acordo com as diretrizes curriculares nacionais para os cursos de Design — resolução nº 5, de 8 de março de 2004, do Conselho Nacional de Educação do Ministério da Educação — os objetivos específicos são pautados, com a adição de aspectos relacionados à componentes institucionais e educacionais, à estrutura curricular elaborada, ao perfil do egresso e ao cenário local e regional no qual o curso está inserido e das especificidades da área de atuação do designer de jogos.

São objetivos do curso de Design de Jogos:

- Estimular o pensamento crítico, reflexivo e criativo, junto à sensibilidade estética a fim de promover a capacidade de desenvolver e aplicar conhecimentos aos projetos de jogos;
- Qualificar o discente a criar, projetar, implementar, testar, implantar e manter jogos analógicos e digitais de gêneros diversos em plataformas físicas e virtuais;
- Promover a interdisciplinaridade vertical e horizontal do currículo, através da colaboração dos eixos pesquisa, ensino e extensão, envolvendo disciplinas, projetos, discentes e docentes;
- Fomentar a formação de repertório cultural e estético dentro e fora do campo específico através de experiências e conteúdos expressivos e criativos a fim de capacitar os discentes para soluções criativas e originais no projeto de jogos;
- Habilitar o estudante no uso de técnicas, metodologias e tecnologias projetuais e criativas para a criação de jogos digitais e analógicos, que considerem a qualidade do jogo, e seus elementos de jogabilidade, estética, narrativa, mecânicas e tecnologias em consonância com a natureza do projeto, principalmente em relação à inclusão e acessibilidade;
- Incentivar a fomentação da pesquisa, aliada ao ensino e a extensão, através de olhar crítico, intelectual, reflexivo, flexível e criativo, promovendo a ciência de característica interdisciplinar e de inovação;

- Promover a resolução de trabalhos em equipe, para que o profissional aprenda a desenvolver habilidades de gestão do tempo, de pessoas e de conflitos em times multidisciplinares característicos da área de jogos;
- Fomentar a consciência socioambiental de modo transversal nas ações curriculares, visando estimular soluções projetuais voltadas para sustentabilidade;
- Preparar os profissionais para, de forma ativa, identificarem problemas sociais buscando soluções para os mesmos a partir da sua área de atuação e acompanhando a evolução tecnológica nas diversas áreas que compõe as diretrizes curriculares bem como as demandas de mercado;
- Atender as demandas do mercado e de distintas organizações por profissionais que atuem na concepção e desenvolvimento de jogos, no que tange áreas de design, arte e criatividade;
- Contribuir para que os estudantes tenham compreensão das questões que envolvem o design de jogos digitais e analógicos de modo geral;
- Fomentar a consciência socioambiental de modo transversal nas ações curriculares, visando estimular soluções projetuais voltadas para sustentabilidade;
- Prover profissionais empreendedores e aptos à criação de empresas que também possam vir a compor o setor da economia criativa;
- Atuar em consonância com o meio ao qual a Universidade Federal de Pelotas está inserida e partilhar do mesmo objetivo da Instituição para com a região e o País de “promover uma prática transformadora” (UFPEL, on-line 2003);
- Aplicar a indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão em todas as suas ações, conforme prevê a Constituição de 1988 com relação ao papel das universidades e a resolução nº 10 de 19 de fevereiro de 2015, do Conselho Coordenador do Ensino, da Pesquisa e da Extensão – COCEPE;
- Buscar a inserção do curso a partir de um desenvolvimento estratégico que esteja orientado ao mercado sem exclusão do papel da universidade como geradora de conhecimento e reflexão.

2.6 PERFIL DO EGRESSO

Seguindo a com a proposta das Diretrizes Curriculares para os cursos de design — em específico, o artigo 3º — são estabelecidos alguns parâmetros desejados para os alunos egressos. São utilizadas necessidades embasadas e apontadas no texto-base e adaptadas ao perfil profissiográfico desejado pelas condições de desenvolvimento do curso de Bacharelado em Design de Jogos. O profissional egresso dos cursos de Design de Jogos deve ser capaz de:

- Se apropriar do pensamento reflexivo e da sensibilidade artística, para que o designer seja apto a produzir projetos de design de jogos analógicos e digitais que envolvam sistemas de informações visuais, artísticas, estéticas culturais e tecnológicas, observados o ajustamento histórico, os traços culturais e de desenvolvimento das comunidades bem como as características dos usuários e de seu contexto socioeconômico e cultural.
- Demonstrar a capacidade criativa e propor soluções inovadoras em seus projetos, tendo autonomia em seu próprio processo criativo a partir do domínio de técnicas, métodos, ferramentas e reflexão;
- Demonstrar domínio sobre a prática projetual do design de jogos analógicos e digitais a partir de suas diferentes etapas metodológicas relacionadas às especificidades de aplicação no projeto e no mapeamento das necessidades, buscando o desenvolvimento de soluções e estratégias;
- Conhecer seu setor e área de atuação específico tanto no que tange a prática quanto a produção científica;
- Ser capaz de compreender a linguagem visual a partir de seus fundamentos e outras linguagens que estejam em relação à esta e que sejam pertinentes para o trabalho;
- Ter a prática projetual focada na experiência dos sujeitos em relação aos jogos e produtos desenvolvidos, sem esquecer de suas responsabilidade social como cidadão em constante formação;
- Perceber o potencial criativo projetual das atividades lúdicas, trazendo os elementos da ludicidade de forma estratégica e competente;
- Possuir habilidades e competências para o trabalho em equipe, tendo visão estratégica, criativa e sensível das sua posição e atribuições em projetos de equipes;
- Compreender o processo de concepção de roteiros, cenários, personagens e mecânicas para jogos digitais adequados às plataformas e tecnologias analógicas e digitais selecionadas;
- Ser consciente de seu papel social e do complexo contexto que envolve o produto de sua prática, pautando-se por princípios ecológicos, sociais, humanos, filosóficos e éticos no enfrentamento de problemas sociais (tais como desigualdades de gênero, diversidade étnico-racial, cultural e religiosa) e quanto ao uso social da tecnologia;
- Gerenciar projetos de jogos digitais e analógicos com equipes multidisciplinares;
- Refletir processos culturais entre sujeito, imagem, tecnologia e ludicidade que acompanham o design e são absolutamente indissociáveis tanto para aqueles que optam pelo caminho da investigação e/ou atuam diretamente com as demandas de mercado e inovação.

2.7 COMPETÊNCIAS E HABILIDADES

O designer de jogos formado no curso de Bacharelado em Design de Jogos da UFPel, atentando aos objetivos do curso e às Diretrizes Curriculares para os cursos de Design, estará apto a gerir, dirigir, desenvolver e criar projetos de design de jogos analógicos e digitais em sua etapa projetual, ou seja, design de jogos. Espera-se que o profissional seja capaz de contribuir criativamente para a criação de jogos através de um olhar artístico, sensível e estratégico, sendo capaz de compreender as diferentes etapas da produção de um jogo e colaborar com soluções criativas e de inovação.

O profissional designer de jogos estará apto a criar jogos e projetos de jogos tanto de forma independente quanto em empresas e distintas instituições do mundo do trabalho, focando nos aspectos criativos, artísticos, estéticos e projetuais, cabíveis ao design de jogos.

3. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

3.1 ESTRUTURA CURRICULAR

Conforme delibera a resolução nº 2, de 18 de junho de 2007 que dispõe sobre carga horária mínima e procedimentos relativos à integralização e duração dos cursos de graduação, bacharelados, na modalidade presencial, a duração mínima do curso de bacharelado em Design é de **2400 horas com a integralização total mínima entre 3 a 4 anos**. A mesma resolução ainda determina que as **atividades de estágio e atividades complementares não podem exceder os 20% da carga horária total do curso**. Este limite não é ultrapassado tendo em vista a soma das duas cargas horárias (estágio obrigatório + atividades complementares) ser de **495 horas (20%)**.

Em termos de estrutura curricular, o curso possui o total de **2475 horas / 165 créditos** e está de acordo com o Regimento e o Estatuto da Universidade Federal de Pelotas, assim como com o Art. 124 da Resolução do COCEPE nº 29, de 13 setembro de 2018, segundo o qual as atividades curriculares compreendem três dimensões formativas:

Formação específica: relativa aos conhecimentos básicos, específicos e profissionalizantes necessários à formação de um profissional em Design de Jogos. Tais unidades curriculares são distribuídas nos oito períodos mínimos de integralização do curso, compreendendo **1500 horas (ou 100 créditos) de disciplinas obrigatórias e 330 horas de disciplinas optativas (22 créditos)**. Somando a estes, entram os componentes curriculares **Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), que compreende 150 horas (10 créditos) e Estágio Profissional obrigatório, compreendendo 150 horas (10 créditos). Totalizando a formação específica em 2130 horas (142 créditos).**

Formação complementar: composta pelas atividades complementares cumpridas fora do horário da formação específica, inseridas na relação entre os eixos de ensino, pesquisa e extensão, em um **total de 120 horas (8 créditos), divididas da seguinte forma: 45 horas (3 créditos) de pesquisa, 30 horas (2 créditos) de extensão e 45 horas (3 créditos) de ensino**. As atividades serão realizadas pelos discentes mediante participação ativa em atividades como eventos, projetos de ensino, pesquisa e/ou extensão, realização e participação de cursos que tangem a área de Jogos. Os estudantes tem liberdade para escolherem suas atividades que terão horas contabilizadas a partir do 7º semestre mediante entrega de comprovação de sua participação.

Formação em extensão: o curso de Design de Jogos atende à Meta 12.7 do novo Plano Nacional de Educação (2014-2024), aprovado pela Lei Federal nº 13.005, de 25 de junho de 2014, a qual define que no mínimo 10% (dez por cento) do total de créditos curriculares exigidos para a graduação sejam cumpridos em programas e projetos de extensão universitária. Dentre as formas de integralização estabelecidas na Resolução COCEPE 30/2022, o curso utiliza as seguintes: 1) Atividades Curriculares em Extensão (ACE), que acontecem através da participação atuante dos discentes em projetos e ações extensionistas na UFPEL ou em outras IES que possuam ações, programas e projetos de Extensão. **A carga horária (10%) consiste em 225 horas (15 créditos).**

Além disso, visando atender as resoluções CNE/CP nº01, de 17 de junho de 2004 — sobre inclusão de conteúdos e atividades voltadas às questões da Educação das Relações

Étnico-Raciais —, Resolução CNE/CP nº02, de 15 de junho de 2012 — sobre transversalidade mediante temas relacionados ao meio ambiente e sustentabilidade socioambiental —, e Resolução CNE/CP nº1, de 30 de maio de 2012 — sobre conteúdo a respeito de questões relacionadas aos Direitos Humanos —, a matriz curricular aborda conteúdos relacionados a sustentabilidade, inclusão, representatividade, questões Étnico-Raciais e Direitos Humanos nas disciplinas obrigatórias **Game Design 1, Design de Personagens 1, Design de Personagens 2, História, Arte e Cultura, Narrativa Para Jogos e Crítica e Jogos**. Além disso, os conteúdos são abordados na disciplina optativa **Criação de Mundos e Cenários** e trabalhados a fundo na disciplina optativa **Jogos Inclusivos**. O curso ainda pretende contar com projetos de Ensino, Pesquisa e Extensão que abordem e foquem as temáticas de forma transversal.

No que diz respeito ao conteúdo de Libras, a disciplina de formação específica é contemplada dentro do quadro de optativas do curso, além de, caso exista necessidade de aplicação para algum discente, o Colegiado recorrerá ao setor responsável da Universidade — NAI (Núcleo de Acessibilidade e Inclusão) — para garantir o acesso democrático aos conteúdos.

No que tange a educação inclusiva, a Universidade conta com o NAI que orienta as Unidades e Colegiados quanto às necessidades de acessibilidade e inclusão para estudantes PCDs e casos diversos, havendo, assim, amparo para docentes e discentes sobre qualquer necessidade.

3.2 TABELA DE SÍNTESE CURRICULAR

TABELA 2: SÍNTESE PARA A INTEGRALIZAÇÃO CURRICULAR		
Formação	Créditos	Horas
A) Formação específica Estudos de formação geral e de aprofundamento diversificado das áreas específicas e interdisciplinares		
Disciplinas obrigatórias	100	1500
Disciplinas optativas	22	330
Estágio curricular obrigatório	10	150
Trabalho de Conclusão de Curso - TCC	10	150
Soma	142	2130
B) Formação Complementar		
Atividades complementares de ensino, pesquisa e extensão	8	120
C) Formação em extensão		

Atividades Curriculares em Extensão (ACE)	15	225
TOTAL	165	2475

3.3 MATRIZ CURRICULAR

Após estudo da Comissão de Criação do Curso de Design de Jogos, apresenta-se a matriz curricular.

QUADRO 3: MATRIZ CURRICULAR	
ESTRUTURA ORGANIZACIONAL DO CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN DE JOGOS	
Carga horária total do Curso	2475 horas/ 165 créditos
Carga horária de Formação específica	2130 horas/ 142 créditos
Carga horária de Formação complementar	120 horas/ 8 créditos
Carga horária de Formação em Extensão	225 horas/ 15 créditos

1º SEMESTRE										
Código	Un ¹⁰	Componente Curricular	Cr	T	E	P	EAD	EXT	CH	Pré- requisito
05000015	CA	Fundamentos da Linguagem Visual I	4	2		2			60	Não há
05001401	CA	Game Design 1	4	1		3			60	Não há
05001402	CA	Roteiro para Jogos e Games	2	2					30	Não há
05001403	CA	Design de Personagens 1	2	2					30	Não há
05001404	CA	Introdução à Animação	4	1		3			60	Não há
05001405	CA	Algoritmos e Computadores	4	2		2			60	Não há
05002281	CA	Projeto Integrado 1	4			4			60	Não há
TOTAL DO SEMESTRE: 360 HORAS/ 24 CRÉDITOS										

2º SEMESTRE

¹⁰ Un refere-se à Unidade acadêmica que ofertará a disciplina

Código	Un	Componente Curricular	Cr	T	E	P	EAD	EXT	CH (h/a)	Pré- requisito
05001407	CA	Game Design 2	4	1		3			60	Game Design 1
05001408	CA	Design de Personagens 2	4	1		3			60	Design de Personagens 1
05001409	CA	História, Arte e Cultura	2	2					30	Não há
05001410	CA	Animação 2D	4	1		3			60	Introdução à Animação
05001411	CA	Programação Script	4	1		3			60	Algoritmos e Computadores
05002282	CA	Projeto Integrado 2	4			4			60	Projeto Integrado 1
TOTAL DO SEMESTRE: 330 HORAS/ 22 CRÉDITOS										

3º SEMESTRE										
Código	Un	Componente Curricular	Cr	T	E	P	EAD	EXT	CH (h/a)	Pré- requisito
05001413	CA	Modelagem 3D	4	1		3			60	Programação Script
05001414	CA	Game Design 3	4	1		3			60	Game Design 2
05000797	CA	Cibercultura	2	2					30	História, arte e Cultura
05001415	CA	Processos Criativos em Tecnologia	4	1		3			60	Programação Script e Game Design 2
05002283	CA	Projeto Integrado 3	4			4			60	Projeto Integrado 2
TOTAL DO SEMESTRE: 270 HORAS/ 18 CRÉDITOS										

4º SEMESTRE										
Código	Un	Componente Curricular	Cr	T	E	P	EAD	EXT	CH (h/a)	Pré- requisito
05001417	CA	Game Design 4	4	1		3			60	Game Design 3
05001418	CA	Direção de Arte para Design de Jogos	2	1		1			30	Cibercultura
05001419	CA	Áudio Para Meios Digitais	4	1		3			60	Processos Criativos em Tecnologia
05001420	CA	Imagem e Significação	2	1		1			30	Cibercultura

05000139	CA	Animação em 3D	4	1		3			60	Modelagem 3D
05002284	CA	Projeto Integrado 4	4			4			60	Projeto Integrado 3
TOTAL DO SEMESTRE: 300 HORAS/ 20 CRÉDITOS										

5° SEMESTRE										
Código	Un	Componente Curricular	Cr	T	E	P	EAD	EXT	CH (h/a)	Pré- requisito
05001422	CA	Design de Interação e Experiência do Usuário	4	1		3			60	Game Design 4
05001423	CA	Marketing e Mercado para Jogos e Games	2	2					30	Direção de Arte para Design de Jogos
05001424	CA	Narrativa Para Jogos	2	2					30	Imagem e Significação
05002285	CA	Projeto Integrado 5	4			4			60	Projeto Integrado 4
TOTAL DO SEMESTRE: 180 HORAS/ 12 CRÉDITOS										

6° SEMESTRE										
Código	Un	Componente Curricular	Cr	T	E	P	EAD	EXT	CH (h/a)	Pré- requisito
05001426	CA	Crítica e Jogos	2	2					30	Narrativa para Jogos
05001427	CA	Projeto em Design de Jogos 1	4	1		3			60	Projeto Integrado 5
TOTAL DO SEMESTRE: 90 HORAS/ 6 CRÉDITOS										

7° SEMESTRE										
Código	Un	Componente Curricular	Cr	T	E	P	EAD	EXT	CH (h/a)	Pré- requisito
05002286	CA	Projeto em Design de Jogos 2	4	1		3			60	Projeto em design de jogos 1
05001429	CA	Metodologia da Pesquisa	2	2					30	Projeto em Design de Jogos 1 e Crítica em Jogos

TOTAL DO SEMESTRE: 90 HORAS/ 6 CRÉDITOS

8° SEMESTRE										
Código	Un	Componente Curricular	Cr	T	E	P	EAD	EXT	CH (h/a)	Pré- requisito
05001430	CA	Seminário de Orientação	2	2					30	Metodologia da Pesquisa
09050097	CA	Estágio	10			10			150	Projeto em Design de Jogos 2
TOTAL DO SEMESTRE: 180 HORAS / 12 CRÉDITOS										

EXTENSÃO E ATIVIDADES COMPLEMENTARES		
Extensão Participação em projetos de extensão curricular	225 horas	15 créditos
Atividades complementares Realizada durante todo o curso e integralizada no último semestre	120 horas 45h Ensino 45h Pesquisa 30h Extensão	8 créditos 3 cr Ensino 3 cr Pesquisa 2 cr Extensão

3.4 FLUXOGRAMA DO CURSO

Quadro 4: Fluxograma do Curso de Design de Jogos

FLUXOGRAMA DO CURSO																										
1º Semestre (360h24cr)			2º Semestre (330h22cr)			3º Semestre (300h20cr)			4º Semestre (300h20cr)			5º Semestre (300h20cr)			6º Semestre (270h18cr)			7º Semestre (90h6cr)			8º Semestre (180h12cr)					
11	05000015	4	21	05001407	4	31	05001413	4	41	05001417	4	51	05001422	4	61	05001426	2	71	05002286	4	81	05001430	2			
Fundamentos da Linguagem Visual I			Game Design 2			Modelagem 3D			Game Design 4			Design de Interação e Experiência do Usuário			Crítica e Jogos			Projeto em Design de Jogos 2			Seminário de Orientação					
não há			12			25			32			41			53			62			72					
12	05001401	4	22	05001408	4	32	05001414	4	42	05001418	2	52	05001423	2	62	05001427	4	72	05001429	2	82	09050097	10			
Game Design 1			Design de Personagens 2			Game Design 3			Direção de Arte para Design de Jogos			Marketing e Mercado para Jogos e Games			Projeto em Design de Jogos 1			Metodologia da Pesquisa			Estágio					
não há			14			21			34			42			54			61 e 62			71					
13	05001402	2	23	05001409	2	33	05001415	4	43	05001419	4	53	05001424	2	63		4									
Roteiro para Jogos e Games			História, Arte e Cultura			Processos Criativos em Tecnologia			Áudio para Meios Digitais			Narrativa para Jogos			Optativa IV											
não há			não há			21 e 25			33			44														
14	05001403	2	24	05001410	4	34	05000797	2	44	05001420	2	54	05001425	4	64		4									
Design de Personagens 1			Animação 2D			Cibercultura			Imagem e Significação			Projeto Integrado 5			Optativa V											
não há			15			23			34			46														
15	05001404	4	25	05001411	4	35	05002283	4	45	05000139	4	55		4	65		4									
Introdução à Animação			Programação Script			Projeto Integrado 3			Animação em 3D			Optativa II			Optativa VI											
não há			16			26			31																	
16	05001405	4	26	05002282	4	36		2	46	05002284	4	56		4												
Algoritmos e Computadores			Projeto Integrado 2			Optativa I			Projeto Integrado 4			Optativa III						A			B			C		
não há			17						35												Disciplina					
																					Pré-requisito					
17	05002281	4																								
Projeto Integrado 1																										
não há																										
A - Posição na tabela B - Código C - Créditos																										
OPTATIVA (Optativa I a VI): 330 HORAS - 22 CRÉDITOS																										
FORMAÇÃO ESPECÍFICA + TCC: 1980 HORAS - 132 CRÉDITOS																		ESTÁGIO: 150 HORAS - 10 CRÉDITOS								
ATIVIDADES COMPLEMENTARES: 120 HORAS -8 CRÉDITOS																										
FORMAÇÃO EM EXTENSÃO: 225 HORAS - 15 CRÉDITOS																										

3.5 COMPONENTES CURRICULARES OPTATIVOS

As disciplinas optativas compreendem 22 créditos, totalizando 330 horas da formação, fornecendo ao estudante a possibilidade de focar sua formação em habilidades específicas e de interesse. Em sua maioria podem ser cursadas sem pré-requisitos e se indica que sejam cursadas entre o 5º e o 8º semestres, sendo possível para o discente adiantar ou atrasar disciplinas. Além das disciplinas ofertadas pelo curso de Design de Jogos, os discentes podem cursar optativas ofertadas no banco universal da Universidade, havendo a possibilidade de explorar e experimentar áreas de Unidades diversas.

QUADRO 5: COMPONENTES CURRICULARES OPTATIVOS										
Código	Un	Componente	Cr	T	E	P	EAD	EXT	Horas	Pré-Requisito
05000067	CA	Desenho da Figura Humana	4	1		3			60	
05001433	CA	Modelagem tridimensional de Personagens	4	1		3			60	
05001434	CA	Jogos de Mesa	4	1		3			60	
05001435	CA	Criação de Mundos e Cenários	4	1		3			60	
05001436	CA	Programação Experimental	4	1		3			60	
05001437	CA	TTRPG	4	1		3			60	
05001438	CA	Gameificação	2	2					30	
05001439	CA	Jogos Inclusivos	4	1		3			60	
05001440	CA	Produção de Som	4	1		3			60	
05000922	CA	Imagem Digital I	2	2					30	
05000838	CA	Gestão do Design	2	1		1			30	
05000050	CA	Storyboard	4	1		3			60	
20000084		LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS I (LIBRAS I)	4	4					60	
05002279	CA	Tópicos Especiais em Jogos, Tecnologia e Design	4	3		1			60	
05002280	CA	Tópicos Especiais em Jogos e Cultura	4	3		1			60	
05002278	CA	Modelagem de Ambientes 3d	4	3		1			60	

3.6 ESTÁGIOS

A Universidade Federal de Pelotas, como instituição de ensino, é responsável pela formação de indivíduos aptos a atuar em determinada área e deve se preocupar com sua capacidade efetiva de ação no segmento ao qual se direciona. Dessa maneira, o aluno do Bacharelado em Design de Jogos, oferecido pelo Centro de Artes, deve receber o instrumental necessário para tornar-se um profissional competente e capaz de responder de forma satisfatória às demandas profissionais e, também, para produzir um diferencial intelectual e prático na sua área de atuação, indo além dos limites do mercado de massa, projetando valores culturais em seu trabalho. O Setor de Estágios, vinculado à Coordenação de Ensino e Currículo da PRE, é responsável por convênios e pelo seguro obrigatório para a realização das atividades de estágio e demais atividades no campo profissional.

O componente curricular Estágio, tanto o obrigatório, quanto o não-obrigatório, está regulamentado no âmbito normativo como Lei 11788, de 25 de setembro de 2008 e pela DCN do curso de Design. Da mesma maneira, deve estar de acordo com o Regulamento do Ensino de Graduação, Resolução nº 29 de 13 de setembro de 2018, e demais regulamentações vigentes na UFPEL como Resolução COCEPE nº 03/2009 (UFPEL como parte Concedente estágio) e Resolução COCEPE nº 04/2009 (UFPEL como Instituição de Ensino estágio).

O Projeto Pedagógico do Curso de Design de Jogos prevê a realização de estágio em duas modalidades: o estágio profissional obrigatório e o estágio não-obrigatório.

a) estágio profissional obrigatório visa a aplicação dos conhecimentos adquiridos durante o curso a situações reais de práticas profissionais de mercado e tem sua carga horária de 150 horas de formação específica, a ser realizado no oitavo semestre do curso. A avaliação é realizada pelo professor responsável pela disciplina. O estágio profissional realizado pelos estudantes do bacharelado em Design de Jogos está integralmente submetido às normatizações expressas anteriormente.

b) estágio não-obrigatório é uma atividade opcional compatível com a formação profissional, de modo a garantir o caráter educativo e de formação para o acadêmico/estagiário. Sua carga horária é computada em horas de formação complementar. De acordo com as normativas previstas pela UFPEL, a jornada diária da atividade de estágio não pode ser superior a 6 (seis) horas. No estágio não-obrigatório o colegiado do Curso é o responsável por analisar e avaliar as atividades propostas, de modo a que contribuam para a formação profissional dos estagiários.

Para integralização das horas de estágio não-obrigatório o estudante deve apresentar o Termo de compromisso de estágio no período da contagem das horas

complementares de formação, estas irão integralizar suas horas de ensino. A contagem de horas complementares é realizada no final do curso para os formandos, sendo de responsabilidade do coordenador-adjunto do curso.

O papel do Colegiado é o de fazer com que o processo de estágio seja uma atividade de aprendizado por meio do trabalho e proveitosa para o aluno e para as organizações a partir do cumprimento das normatizações estabelecidas, dentre elas:

- A conformidade da atividade que será desempenhada pelo estagiário com o que a presente proposta de estudos considera como parte integrante da sua formação e deve estar descrita no Plano de Trabalho de Estágio;
- A celebração do Termo de Compromisso do estágio a partir do modelo proposto pela Pró-Reitoria de Ensino. Para estágio não-obrigatório, a compulsoriedade do provimento de bolsa ou outra forma de contraprestação ao estagiário conforme previsto nas resoluções do COCEPE;
- O acompanhamento e orientação dos alunos, de estágios obrigatórios e não-obrigatórios do curso, será supervisionado por docente responsável pela disciplina de Estágio;
- A supervisão e arquivamento dos documentos e relatórios de estágios obrigatórios e não-obrigatórios.

O papel do estagiário é o de cumprir as atividades previstas, a saber:

- Definir local de atuação;
- Contatar a empresa/instituição/escritório onde irá realizar suas atividades de estágio;
- Enviar no início do estágio, o Plano de Trabalho de Estágio para o professor orientador de estágios através do e-mail: estagiodesigndejogosufpel@gmail.com;
- Intermediar a assinatura do Termo de Compromisso entre a UFPel e a entidade acolhedora;
- Apresentar os documentos, descritos a seguir, para o professor orientador de estágios do Curso de Design de Jogos.

Para estágios obrigatórios – os documentos 1 e 2, definidos na sequência, devem ser entregues no início do estágio e os itens 3, 4 e 5 devem ser entregues até o último dia letivo da disciplina, compondo os critérios de avaliação e atribuição de nota através da análise dos 5 itens abaixo pelo professor responsável pela disciplina de Estágio.

Estágios Curriculares não são passíveis de exame pela natureza da atividade, sendo necessária a obtenção da média 7 (sete) para aprovação conforme § 2º do art. 150 da Resolução no 29/2018 – COCEPE.

1. Plano de Trabalho (em 3 vias impressas, devidamente assinadas pelas três partes);
2. Termo de Compromisso de Estágio (em 3 vias impressas, devidamente assinadas);

3. Relatório Final de Estágio (em 1 via impressa, preenchida pelo estagiário);
4. Relatório do Supervisor do Estágio (em 1 via impressa, redigida e assinada pelo supervisor);
5. Portfólio digital com os trabalhos desenvolvidos durante o período de estágio, apresentado na forma de link digital para o sítio ou plataforma de hospedagem.

Para estágios não-obrigatórios, os seguintes documentos devem ser encaminhados em formato digital para e-mail: estagiodesijogosgndeufpel@gmail.com. Os itens 1 e 2 no início do estágio e os itens 3 e 4 no final do estágio:

1. Plano de Trabalho de Estágio;
2. Termo de Compromisso de Estágio;
3. Relatório Final de Estágio;
4. Relatório do Supervisor do Estágio.

Já no papel da parte concedente, as pessoas jurídicas, os órgãos da administração pública, bem como profissionais liberais de nível superior podem oferecer estágio desde que observadas algumas obrigações:

- Celebrar termo de compromisso com a instituição de ensino e o educando, zelando por seu cumprimento;
- Ofertar instalações que tenham condições de proporcionar ao educando atividades de aprendizagem social, profissional e cultural;
- Enviar Relatório de Atividades com a periodicidade de 6 meses (Apenas para estágios que tenham um tempo de realização superior a 6 meses);
- Por ocasião da conclusão do período de estágio, elaborar Relatório de Supervisão do estágio com avaliação de desempenho;
- Manter à disposição da fiscalização documentos que comprovem a relação de estágio;

Para a validação do estágio é considerado o envolvimento direto do estagiário com uma ou mais das atividades listadas a seguir:

- criar, projetar, implementar, testar, implantar e manter jogos analógicos e digitais de gêneros diversos em plataformas físicas e virtuais, o que inclui, por exemplo, pré-produção, programação do projeto, criação do roteiro e dos personagens, testes de execução do jogo, game design, narrativas para jogos, crítica e jogos, criação de mundos, criação de cenários, jogos inclusivos, entre outros.

3.7 TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC)

O Trabalho de Conclusão de Curso do curso de Design de Jogos é realizado a partir do 6º semestre, estendendo-se até o 8º semestre como requisitos da formação específica, sendo organizado da seguinte forma:

Trabalho de Conclusão de Curso Teórico (TCCT): ocorre com a criação de um projeto de Pesquisa na área de Design de Jogos a partir do componente curricular específico Metodologia da Pesquisa, no 7º semestre. Após essa etapa, no 8º semestre, durante o componente Seminário de Orientação, a pesquisa é desenvolvida sob orientação de um professor orientador, com encontros semanais. Ao fim dos componentes, o discente terá um artigo desenvolvido. A carga horária total é de 60 horas, dividida em 30 horas para Metodologia da Pesquisa e 30 horas para Seminário de Orientação.

Trabalho de Conclusão de Curso Prático (TCCP): ocorre a partir do desenvolvimento coletivo dos estudantes de um jogo autoral durante o percurso acadêmico. O TCCP é desenvolvido ao longo de duas disciplinas: Projeto em Design de Jogos 1, no 6º semestre e Projeto em Design de Jogos 2, no 7º semestre. A carga horária total é de 90 horas, sendo 30 horas para Projeto em Design de Jogos 1 e 60 horas para Projeto em Design de Jogos 2. A frequência das orientações é quinzenal.

O processo de avaliação do Trabalho de Conclusão de Curso (tanto o TCCT, quanto o TCCP) acontece a partir da atribuição de notas com peso final 10,0, sendo necessária a obtenção da média 7,0 (sete) para aprovação.

Constituem critérios de avaliação do Trabalho de Conclusão de Curso Teórico a frequência nas orientações durante o semestre; a capacidade de cumprir prazos dentro do cronograma estipulado para o trabalho; o interesse pelo trabalho e responsabilidade para com o resultado final; o processo de desenvolvimento do estudante ao longo do semestre; o resultado apresentado pelo trabalho; a capacidade de argumentação e dissertação textual e oral; a relevância do resultado do trabalho; e a autonomia no diálogo com as proposições metodológicas para o projeto e/ou teoria.

A avaliação do Trabalho de Conclusão de Curso Prático ocorre nos *pitches* finais das disciplinas de em Design de Jogos 1 e Projeto em Design de Jogos 2 em deliberação com a participação de todo o corpo docente do curso. Os estudantes são avaliados em grupo, tendo como critérios o processo como um todo, a prática projetual, a apresentação final, assim como o produto final entregue.

A avaliação do Trabalho de Conclusão de Curso Teórico ocorre mediante banca de qualificação mais banca final composta pelo professor orientador mais dois professores, sendo um deles obrigatoriamente do Centro de Artes da UFPEL e outro de qualquer Unidade ou IES.

As disciplinas e componentes curriculares que compõem os Trabalhos de Conclusão de Curso Teórico e Prático (Metodologia da Pesquisa, Seminário de Orientação, Projeto em Design de Jogos 1 e Projeto em Design de Jogos 2), conforme o Projeto Pedagógico do

Curso, não são passíveis de exame pela natureza da atividade, sendo necessária a obtenção da média 7,0 (sete) para aprovação e sua consequente integralização curricular.

O Trabalho de Conclusão de Curso teórico ficará, após aprovação, disponível em repositório institucional da Biblioteca da UFPEL, assim como no site do curso de Design de Jogos. Já o Trabalho de Conclusão de Curso Prático ficará à disposição em plataforma com link no site do curso de Design de Jogos.

As normas para o Trabalho de Conclusão de Curso Teórico e Trabalho de Conclusão de Curso Prático constam em sua integralidade no Apêndice deste projeto.

3.8 FORMAÇÃO COMPLEMENTAR

A Formação Complementar constitui-se de um conjunto de atividades que preparam o discente para uma atuação diversificada, exigindo, portanto, que ele participe de atividades de ensino, pesquisa e extensão através de sua integração em projetos cadastrados por professores da UFPEL nessas respectivas instâncias. A Formação Complementar permite a flexibilização do currículo do curso a medida em que o aluno opta por participar de ações que extrapolam a sala de aula, fazendo com que este vivencie o mundo da universidade de forma plena e dinâmica. O núcleo de Formação Complementar do curso de Design de Jogos contempla uma carga horária de **120 horas**, distribuídas da seguinte maneira: **no mínimo de 45 horas (3 créditos) em atividades de ensino; no mínimo de 45 horas (3 créditos) em atividades de pesquisa; no mínimo de 30 horas (2 créditos) em atividades de extensão.** Para fins da contagem das horas de participação em atividades complementares, os alunos deverão apresentar atestados, certificados, declarações ou atas que comprovem a sua participação, os quais devem informar a carga horária em programas/projetos/ações devidamente cadastrados nas instâncias competentes da UFPEL. Comprovações de participação em projetos de outras Universidades serão aceitos, desde que com anuência do colegiado e mediante apresentação dos documentos comprobatórios. O prazo para a apresentação dos certificados é de 60 dias antes do encerramento do semestre letivo em que o aluno esteja cadastrado como provável formando.

A averiguação, organização e preenchimento dos formulários de contagem de horas complementares dos prováveis formandos será de responsabilidade do Coordenador Adjunto – que organizará a comprovação dos certificados por parte dos discentes. Após, organizará os formulários de horas complementares dos prováveis formandos, encaminhando-os para o coordenador do curso dentro de tempo hábil para os procedimentos de formatura. Caso os discentes não apresentem a documentação devida ou percam os prazos de execução das horas e/ou apresentação dos documentos serão automaticamente descadastrados no sistema COBALTO como prováveis formandos, ficando impossibilitados, portanto, de se formar no semestre corrente. Os certificados faltantes, bem como a comprovação das horas não apresentadas, deverão ser concluídas

em semestre posterior – ou tão logo seja possível para o acadêmico.

Os quadros apresentados a seguir indicam as atividades, os requisitos de comprovação e as cargas horárias máximas que podem ser consideradas para completar as horas dedicadas à formação complementar nas atividades de ensino, pesquisa e extensão. Caso o discente apresente alguma atividade não prevista nos quadros, mas que o Coordenador Adjunto entenda que esteja articulada com o curso, deverá solicitar apreciação do Colegiado para posterior aprovação ou não dessas horas como atividades complementares.

Assim, apresentam-se os parâmetros para contabilizar as horas complementares de ensino, pesquisa e extensão.

QUADRO 6: PARÂMETROS PARA CONTABILIZAÇÃO DAS HORAS EM ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ENSINO			
ENSINO			
Atividade	Requisitos de comprovação	Horas	Máximo de horas considerado
Participação em projetos de ensino como participante, voluntário ou bolsista.	Certificado com descrição de horas ou declaração do coordenador(a) ou contrato de bolsa	Descritas no certificado	40h
Monitoria	Certificado com descrição de horas ou comprovante bolsa	Descritas no certificado	40h
Integrante PET (Dependendo da atividade será ensino pesquisa ou extensão)	Certificado ou declaração com descrição das atividades e das horas	Descritas no certificado	40h
Integrante organização eventos de ensino	Certificado ou Declaração do organizador(a)	Descritas no certificado	40h
Estágio curricular não obrigatório (horas que excederem as 300h já utilizadas na cadeira de Estágio obrigatório)	Certificado com descrição de horas ou comprovante	Descritas no certificado	40h
Participação como expositor em projetos de ensino e/ou como resultado de trabalhos acadêmicos	Certificado ou Declaração do coordenador(a) da exposição	Descritas no certificado	40h
Premiação de trabalho acadêmico (artigo ou Projeto prático).	Certificado ou Declaração da parte concedente do prêmio	15h por prêmio	40h
Ministrar cursos, oficinas, workshops	Certificado ou Declaração do coordenador	Descritas no certificado	40h
Curso língua estrangeira	Certificado de conclusão do curso com descrição de horas	Descritas no certificado	40h
Representante discente no colegiado dos Curso de Design de Jogos	Declaração da coordenação do curso	2h por reunião	40h

Integrante de Centro Acadêmico	Certificado ou Declaração do(a) presidente CADE	Descritas no certificado	40h
--------------------------------	---	--------------------------	-----

QUADRO 7: PARÂMETROS PARA CONTABILIZAÇÃO DAS HORAS EM ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE PESQUISA

PESQUISA			
Atividade	Requisitos de comprovação	Horas	Máximo de horas considerado
Participação em projetos de pesquisa (integrante grupo de pesquisa, voluntário, etc.)	Declaração do(a) orientador(a) ou relatório de bolsista	Descritas na declaração	50H
Bolsista de projeto de pesquisa	Declaração do(a) orientador(a) ou relatório de bolsista ou contrato bolsa	Descritas na declaração ou certificado	50H
Participação em organização de evento científico	Certificado com descrição de horas de participação	Descritas na declaração ou certificado	50H
SIIEPE UFPel: CEC/CEG/CIC/CIT/ENPOS (ouvinte e/ou apresentador)	Certificado com descrição de horas de participação	Descritas na declaração ou certificado	50H
Autoria de resumo simples	Certificado evento e/ou resumo com a marca d'água do evento	4h em cada resumo	50H
Autoria e apresentação de resumo expandido	Cópia digital do artigo com marca d'água do evento e/ou certificado de apresentação	12h cada artigo	50H
Coautoría de resumo expandido sem ter apresentado	Cópia digital do artigo com marca d'água do evento e/ou certificado de apresentação	10h cada artigo	50H
Autoria de artigo completo apresentado e em anais de evento local ou nacional	Artigo com marca d'água do evento e certificado de apresentação	20h cada artigo	50H
Coautoría de artigo completo em anais de evento local ou nacional sem ser o(a) apresentador(a)	Artigo com marca d'água do evento e certificado de apresentação	15h cada artigo	50H
Autoria de artigo completo apresentado em evento internacional	Artigo com marca d'água do evento e certificado de apresentação	20h cada artigo	50H
Coautoría de artigo completo em evento internacional sem apresentação	Artigo com marca d'água do evento e certificado de apresentação	15h cada artigo	50H
Publicação de artigo completo (contendo objetos de pesquisa pertinentes aos	Cópia da publicação e/ou sumário do periódico e/ou carta de aceite	25h cada artigo	50H

campos do Design de Jogos) em periódico científico			
Participação em palestras sobre Design de Jogos com foco em pesquisa	Atestado de inscrição, crachá, etc	2h por palestra	50H
Participação como ouvinte em eventos de pesquisa	Certificado com descrição de horas	Descritas na declaração ou certificado	50H

QUADRO 8: PARÂMETROS PARA CONTABILIZAÇÃO DAS HORAS EM ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE EXTENSÃO			
EXTENSÃO			
Atividade	Requisitos de comprovação	Horas	Máximo de horas considerado
Participação em projetos de extensão e/ou bolsa de extensão	Certificado com descrição de horas ou declaração do coordenador(a) ou contrato de bolsa	Descritas no certificado	50h
Participação como ouvinte em eventos e palestras (sobre o mundo de trabalho de Design de Jogos ou similar)	Certificado com descrição de horas ou comprovante	Descritas no certificado	50h
Integrante organização eventos de extensão	Certificado ou Declaração do organizador(a)	Descritas no certificado ou declaração	50h
Participação como expositor em projetos de extensão	Certificado ou Declaração do coordenador(a)	Descritas no certificado ou declaração	50h
Ministrar cursos, oficinas, workshops que caracterizem extensão universitária para o público interno e externo à UFPel (pode ser usado como ensino também)	Certificado ou Declaração do coordenador(a)	Descritas no certificado ou declaração	50h
Participação em Projetos Sociais/voluntariado	Certificado ou Declaração do coordenador(a) do projeto	Descritas no certificado ou declaração	50h
Participação no evento de ensino CEC UFPel (ouvinte e/ou apresentador(a))	Certificado com descrição de horas ou o artigo apresentado	Descritas no certificado ou declaração	50h

3.9 FORMAÇÃO EM EXTENSÃO

O curso de Design de Jogos da UFPel atende à Meta 12.7 do novo Plano Nacional de Educação (2014-2024), aprovado pela Lei Federal nº 13.005, de 25 de junho de 2014, a qual define que no mínimo 10% (dez por cento) do total de créditos curriculares exigidos para a graduação sejam cumpridos em programas e projetos de extensão universitária. No Curso, a extensão se caracteriza pela realização de práticas formativas que otimizem a aplicação dos conhecimentos adquiridos colocando-os a serviço da comunidade. Isso se dá, por exemplo, através da projeção e aplicação dos mais diferentes tipos de jogos, da prestação de serviços (comerciais e de cunho social) que atendam às necessidades dos mais diferentes agentes da sociedade no que tange a demandas comunicacionais e projetuais que articulem e prezem pela exploração da ludicidade.

Seguindo as diretrizes vigentes, considera-se que a formação em extensão está diretamente relacionada com atividades práticas nas quais os alunos atuam como membros de equipe realizando o que se entende por extensão ativa, ou seja, tornam-se agentes das ações extensionistas, especialmente no que tange ao papel social que devem assumir diante da comunidade em que se inserem. Assim, propor soluções projetuais, rotinas e reconfigurações de produtos gráficos ou digitais que aprimorem os processos de comunicação, perpassam praticamente todas as instâncias empreendidas durante o estágio, seja ele cumprido em empresas, em órgãos públicos em instituições sem fins ou em organizações e grupos engajados em causas sociais sem fins lucrativos.

A carga horária é contemplada em participação dos discentes em projetos, programas e ações de extensão, contabilizando um total de 255 horas no formato ACE, propondo ao discente a participação de ações e projetos de extensão na UFPEL e em outras IES, o que equivale a 10% da carga horária do curso.

3.9.1 Tabela síntese de formação em extensão

TABELA 3 - SÍNTESE DE FORMAÇÃO EM EXTENSÃO		
Formação	Créditos	Horas
Disciplinas obrigatórias (registro em EXT)	-	-
Disciplinas optativas (registro em EXT)	-	-
Estágio curricular obrigatório (registro em EXT)	-	-
ACE (registro através da comprovação por certificação)	15	225
TOTAL ofertado pelo curso	15	225

3.10 CARACTERIZAÇÃO DOS COMPONENTES CURRICULARES (EMENTÁRIO E BIBLIOGRAFIA)

1º SEMESTRE

COMPONENTE CURRICULAR FUNDAMENTOS DA LINGUAGEM VISUAL I				CÓDIGO 05000015	
CARGA HORÁRIA: Horas: 60 Créditos: 4	Distribuição de créditos				
	T 2	E	P 2	EAD	EXT
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)					
OBJETIVO Desenvolver a percepção visual através de exercícios práticos e reflexivos para a compreensão das relações formais no campo bidimensional. Capacitar o aluno para a utilização adequada de instrumentos e materiais. Sensibilizar e instrumentalizar o aluno para exploração dos elementos da linguagem visual e dos materiais que envolvem o fazer da imagem. Desenvolver uma atitude crítica-analítica a partir da produção individual do grupo.					
EMENTA Percepção. Processo de percepção visual. Estudo da forma no campo bidimensional. Valor.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA ARNHEIM, Rudolf. Arte & percepção visual : uma psicologia da visão criadora : edição revista. ed. rev. São Paulo: Pioneira, 2018. 509 p. ISBN 9788522126002. DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual . 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. 236 p. (Coleção A). ISBN 9788533623828. OSTROWER, Fayga. Universos da arte . 24. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004. 371 p. ISBN 8535212612.					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR GOMES FILHO, Joao. Gestalt do objeto : sistema de leitura visual da forma. 9. ed. São Paulo: Escrituras, 2010. 133 p. ISBN 9788586303579. LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. Novos fundamentos do design . São Paulo: Cosac & Naify, 2008. 245 p. ISBN 9788575032398. KANDINSKY, Wassily. Ponto e linha sobre plano : contribuição a análise dos elementos da pintura. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2016. 206 p. (Coleção Mundo da Arte). ISBN 9788578276126. FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. Psicodinâmica das cores em comunicação . 5. ed. São Paulo: Edgard Blucher, 2006. 173 p. ISBN 85-212-0399-3. GUIMARÃES, Luciano. A cor como informação : a construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores. 3. ed. São Paulo: Annablume, 2004. 147 p. ISBN 857419168X.					

COMPONENTE CURRICULAR GAME DESIGN 1					CÓDIGO 05001401	
CARGA HORÁRIA: Horas:60 Créditos:4		Distribuição de créditos				
		T 1	E	P 3	EAD	EXT
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)						
OBJETIVO						

Instrumentalizar o aluno com a teorização, pensamento reflexivo e suas convenções e usos da linguagem projetual em projetos que possam ser vinculados ao desenvolvimento de jogos digitais (advergimes, serious games, etc) e analógicos (card game, board games, TTRPG). Capacitar o aluno a criar um pensamento estratégico acerca da decisão de solucionar problemas de comunicação visual através de jogos.

EMENTA

Compreensão dos fundamentos de game design, história dos games e construção de documento de game design voltado para jogos analógicos e digitais. Discussões acerca da ética nos jogos no que tange a questões de inclusão e representatividade, temas das relações étnico-raciais e cultura afro-brasileira e direitos humanos.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ROGERS, Scott. **Level up**. 1. ed. São Paulo: Blucher, 2013. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9788521207016.
SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo, v. 1**: fundamentos do design de jogos, vol. 1. ed. São Paulo: Blucher, 2012. 1 recurso online (726 p.). ISBN 9788521206538.
SCHELL, Jesse. **The art of game design**: a book of lenses. 3. ed. New York: CRC Press, 2020. 610 p. ISBN 9781138632059.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ARRIVABENE, Rafael M. C. **Introdução didática ao game design**. 1. ed. Porto Alegre: SAGAH, 2020. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9786581492090.
HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996. 243 p. (Coleção Estudos, 004 : Filosofia). ISBN 8527300753.
MASTROCOLA, Vicente Martin. **Game design**: modelos de negócio e processos criativos: um trajeto do protótipo ao jogo produzido. São Paulo: Cengage Learning, 2015. 1 recurso online. ISBN 9788522122714.
SCHUYTEMA, Paul. **Design de games**: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008. xix, 447 p. (Série profissional). ISBN 9788522106158.
SILVA, Gabriel Fonseca; FILHO, Michele Perrone; SILVA, Tatyane S. Calixto da. **Game design**. 1. ed. Porto Alegre: SAGAH, 2021. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9786556901299.

COMPONENTE CURRICULAR ROTEIRO PARA JOGOS E GAMES				CÓDIGO 05001402	
CARGA HORÁRIA: Horas:30 Créditos:02	Distribuição de créditos				
	T 2	E	P	EAD	EXT
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)					
OBJETIVO Definir o conceito de História e apresentar como o Roteiro Narrativo de um Jogo ou Game pode se entrelaçar com o conceito de gameplay no Design de Jogos e Games, desenvolvendo a habilidade narrativa e instrumentalizando a criação de histórias para Design de Jogos e Games.					
EMENTA Com o objetivo de desenvolver a habilidade narrativa e instrumentalizando a criação de histórias para Design de Jogos e Games, serão explorados, através de aulas expositivas e seminários, os seguintes tópicos: Definição sobre que é uma história, Definição das partes constituintes de uma história, Definição de herói/heróina, Problema a ser resolvido, Definição de desafios, Definição de Arco Narrativo, Desenvolvimento de Narrativa e design de níveis, Influência do Roteiro Narrativo no Documento de Design de Game (DDG) e vice-versa.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA CAMPBELL, Joseph. O herói de mil faces . São Paulo: Pensamento, 2007, 2013. 414 p. ISBN 9788531502941. MURRAY, Janet Horowitz. Hamlet no holodeck : o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: UNESP: Itaú Cultural, 2003. 282 p. ISBN 9788571394964. SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do jogo, v. 4 : fundamentos do design de jogos, vol. 1. ed. São Paulo: Blucher, 2012. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9788521206569.					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR CAMPOS, Flavio de. Roteiro de cinema e televisão : a arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma história. Rio de Janeiro: Zahar, 2007. 407 p. ISBN 9788571109858. CARRIÈRE, Jean-Claude. Prática do roteiro cinematográfico . São Paulo: JSN Editora, 1996. 144 p. ISBN 8585983011. FIELD, Syd. Manual do roteiro : fundamentos do texto cinematografico. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001. 223 p. ISBN 857302044X.					

ISBISTER, Katherine. **Better game characters by design**: a psychological approach. Amsterdam: Elsevier, 2006. 336 p. ISBN 9781558609211.
CAMPBELL, Joseph; MOYERS, Bill D. **O poder do mito**. 27. ed. São Paulo: Palas Athena, 2009. 242 p. ISBN 9788572420082.

COMPONENTE CURRICULAR DESIGN DE PERSONAGENS 1				CÓDIGO 05001403	
CARGA HORÁRIA: Horas:30 Créditos:02		Distribuição de créditos			
		T 2	E	P	EAD EXT
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)					
OBJETIVO Instrumentalizar o discente aos conceitos básicos de criação de personagens numa abordagem simbólica e conceitual. Abordar a consciência da criação de personagens diversos nos jogos, no que tange a questões étnico-raciais, cultura afro-brasileira e inclusiva.					
EMENTA Fundamentos de design de personagens através de metodologias e conceitos.Noções metodológicas, criação de moodboards, contextualização, arquétipos, estereótipos e funções narrativas.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA ISBISTER, Katherine. Better game characters by design: a psychological approach . Amsterdam: Elsevier, 2006. 336 p. ISBN 9781558609211. ROGERS, Scott. Level up . 1. ed. São Paulo: Blucher, 2013. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9788521207016. STANISLAVSKI, Konstantin. A construção da personagem . 21. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012. 396 p. ISBN 8520001097.					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR ANDALÓ, Flávio. Modelagem e animação 2D e 3D para jogos . São Paulo Erica 2015 1 recurso online ISBN 9788536519425. (livro eletrônico disponível na base online UFPel). CANDIDO, Araujo et al. A personagem de ficção . 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1974. 125 p. (Debates; 1) (2 exemplares, Biblioteca Campus Porto, número de chamada 801.953 P467 4.ed) PALLOTTINI, Renata. Dramaturgia: a construção do personagem . São Paulo: Ática, 1989. 156 p. (Fundamentos; 46). (2 exemplares, Biblioteca BCS, número de chamada 792 P181d) SCHUYTEMA, Paul. Design de games: uma abordagem prática . São Paulo: Cengage Learning, 2008 1 recurso online ISBN 9788522127269. (livro eletrônico disponível na base online UFPel). WELLS, Paul. Desenho de animação animação básica 03. Porto Alegre Bookman 2012 1 recurso online ISBN 9788540701533. (livro eletrônico disponível na base online UFPel).					

COMPONENTE CURRICULAR INTRODUÇÃO À ANIMAÇÃO				CÓDIGO 05001404	
CARGA HORÁRIA: Horas: 60h Créditos: 4	Distribuição de créditos				
	T 1	E	P 3	EAD	EXT
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)					
OBJETIVO Propiciar o entendimento dos elementos estruturais da animação 2D para jogos, e a cinesiologia da linguagem.					
EMENTA Animação 2D para games e seus estilos; animação 2D tradicional, analógica e digital para games; processos da animação 2D; princípios, estilos e narrativa para games; história da animação 2D nos games; softwares de animação voltados para produção de games.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA CÂMARA, Sergi. All about techniques in drawing for animation production . Hauppauge: Barron's, 2006. 191 p. (All about techniques). ISBN 9780764159190. FURNISS, Maureen. The animation bible : a practical guide to the art of animating, from flipbooks to flash. Nova Iguacu: Abrams, 2008. 340 p. ISBN 9780810995451. WELLS, Paul. Drawing for animation . Lausanne: AVA Academia, 2009. 176 p. (Basic animation ; 3). ISBN 9782940373703.					

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

CARNEIRO, Gabriel Portella; SILVA, Paulo Henrique (org.). **Animação brasileira**: 100 filmes essenciais. Belo Horizonte: Associação Brasileira de Cinema de Animação, Letramento, 2018. 399 p. ISBN 9788595300835.

GRAÇA, Marina Estela. **Entre o olhar e o gesto**: elementos para uma poética da imagem animada. São Paulo: Senac São Paulo, 2006. 222 p. ISBN 8573594705.

HILTY, Greg; PARDO, Alona (editor). **Movie-se**: no tempo da animação. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 2013. 264 p. ISBN 9788585688547.

CHONG, Andrew. **Animação digital**. 1. ed. Porto Alegre: Bookman, 2014. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9788577809073.

WELLS, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Les. **Desenho de animação**: animação básica 03. Porto Alegre: Bookman, 2012. 1 recurso online. ISBN 9788540701533.

COMPONENTE CURRICULAR ALGORITMOS E COMPUTADORES				CÓDIGO 05001405	
CARGA HORÁRIA: Horas: 60 h/a Créditos: 4	Distribuição de créditos				
	T 2	E -	P 2	EAD -	EXT -
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)					
OBJETIVO Identificar os componentes básicos de um computador, compreender as estruturas básicas de algoritmos, e escrever algoritmos computacionais.					
EMENTA Noções básicas da arquitetura de computadores. Conceitos básicos de algoritmos sequenciais, algoritmos com seleção e algoritmos com repetição. O conceito de subalgoritmos. Operações com matrizes. Modos de representação de algoritmos.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA CORMEN, Thomas H. et al. Algoritmos: teoria e prática . 3.ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012. 926 p. ISBN 9788535236996. HENNESSY, John. Organização e projeto de computadores . 5. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2017. 1 recurso online (776 p.). ISBN 9788595152908. RIBEIRO, João Araujo. Introdução à programação e aos algoritmos . 1. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2019. 1 recurso online (416 p.). ISBN 9788521636410. SANTOS, Gonçalves M. Algoritmos e programação . 1. ed. Porto Alegre: SAGAH, 2018. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9788595023581.					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR GOODRICH, Michael T. Projeto de algoritmos : fundamentos, análise e exemplos da internet. Porto Alegre: Bookman, 2004. 696 p. ISBN 0471383651. MARTINS, Juliano Vieira; SANTOS, Camila Andrade; SILVA, Patrícia Fernanda da. Raciocínio algorítmico . 1. ed. Porto Alegre: SAGAH, 2020. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9786581492915. MENEZES, Nilo Ney Coutinho. Introdução à programação com Python : algoritmos e lógica de programação para iniciantes. 2. ed. São Paulo: Novatec, 2010. 328 p. ISBN 9788575224083. SOFFNER, Renato Kraide. Algoritmos e programação em linguagem C . 1. ed. São Paulo: Saraiva, 2013. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9788502207530. STALLINGS, William. Arquitetura e organização de computadores . 8. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010. 624 p. ISBN 9788576055648.					

COMPONENTE CURRICULAR PROJETO INTEGRADO 1					CÓDIGO 05002281	
CARGA HORÁRIA: Horas:60 Créditos:04			Distribuição de créditos			
			T	E	P 4	EAD
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)						
OBJETIVO						

Instrumentalizar o aluno com a prática em equipe para a criação de um jogo proposto.
EMENTA Criação e desenvolvimento de um jogo em equipe para mobile. Construção de GDD.
BIBLIOGRAFIA BÁSICA CAVALCANTI, Carolina; FILATRO, Andrea. Design thinking : inovação com propósito. 2. ed. Rio de Janeiro: Atlas, 2026. 1 recurso online (173 p.). ISBN 9788571442269. MASTROCOLA, Vicente Martin. Game design : modelos de negócio e processos criativos: um trajeto do protótipo ao jogo produzido. São Paulo: Cengage Learning, 2015. 1 recurso online. ISBN 9788522122714. SCHUYTEMA, Paul. Design de games : uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008. xix, 447 p. (Série profissional). ISBN 9788522106158.
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR HUIZINGA, Johan. Homo ludens , o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996. 243 p. (Coleção Estudos, 004 : Filosofia). ISBN 8527300753. ISBISTER, Katherine. Better game characters by design : a psychological approach. Amsterdam: Elsevier, 2006. 336 p. ISBN 9781558609211. ROGERS, Scott. Level up . 1. ed. São Paulo: Blucher, 2013. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9788521207016. SILVA, Gabriel Fonseca; FILHO, Michele Perrone; SILVA, Tatyane S. Calixto da. Game design . 1. ed. Porto Alegre: SAGAH, 2021. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9786556901299. SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). Motion in Games : First International Workshop, MIG 2008, Utrecht, The Netherlands, June 14-17, 2008, Revised Papers. 1st ed. 2008. IX, 257 p (Image Processing, Computer Vision, Pattern Recognition, and Graphics ; 5277). ISBN 9783540892205.

2º SEMESTRE

COMPONENTE CURRICULAR GAME DESIGN 2					CÓDIGO 05001407	
CARGA HORÁRIA: Horas:60 Créditos:04	Distribuição de créditos					
	T 1	E	P 3	EAD	EXT	
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)						
OBJETIVO Instrumentalizar o aluno com o conhecimento teórico e prático acerca das metodologias criativas que envolvem a criação de jogos analógicos e digitais, focando nas características lúdicas, artísticas e estratégicas do projeto.						
EMENTA Compreensão e aplicação de processos criativos de design de jogos. Metodologias, design, construção de GDD.						
BIBLIOGRAFIA BÁSICA ROGERS, Scott. Level up . 1. ed. São Paulo: Blucher, 2013. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9788521207016. SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do jogo, v. 2 : fundamentos do design de jogos, vol. 1. ed. São Paulo: Blucher, 2012. 1 recurso online (668 p.). ISBN 9788521206545. SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do jogo, v. 3 : fundamentos do design de jogos, vol. 1. ed. São Paulo: Blucher, 2012. 1 recurso online (350 p.). ISBN 9788521206552.						
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR HUIZINGA, Johan. Homo ludens , o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996. 243 p. (Coleção Estudos, 004 : Filosofia). ISBN 8527300753. ISBISTER, Katherine. Better game characters by design : a psychological approach. Amsterdam: Elsevier, 2006. 336 p. ISBN 9781558609211. MASTROCOLA, Vicente Martin. Game design : modelos de negócio e processos criativos: um trajeto do protótipo ao jogo produzido. São Paulo: Cengage Learning, 2015. 1 recurso online. ISBN 9788522122714. SCHUYTEMA, Paul. Design de games : uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008. xix, 447 p. (Série profissional). ISBN 9788522106158.						

SILVA, Gabriel Fonseca; FILHO, Michele Perrone; SILVA, Tatyane S. Calixto da. **Game design**. 1. ed. Porto Alegre: SAGAH, 2021. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9786556901299.

COMPONENTE CURRICULAR DESIGN DE PERSONAGENS 2				CÓDIGO 05001408	
CARGA HORÁRIA: Horas:60 Créditos:4	Distribuição de créditos				
	T 1	E	P 3	EAD	EXT
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)					
OBJETIVO Instrumentalizar o discente aos conceitos e metodologias de criação de personagens 2D numa abordagem simbólica, conceitual e prática. Construção da figura, figurino, cor, model sheet. Abordar a consciência da criação de personagens diversos nos jogos, no que tange a questões étnico-raciais, cultura afro-brasileira e inclusiva.					
EMENTA Metodologias aplicadas e desenvolvimento de personagens 2D no que tange sua criação prática.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA ISBISTER, Katherine. Better game characters by design: a psychological approach . Amsterdam: Elsevier, 2006. 336 p. ISBN 9781558609211. ROGERS, Scott. Level up . 1. ed. São Paulo: Blucher, 2013. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9788521207016. STANISLAVSKI, Konstantin. A construção da personagem . 21. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012. 396 p. ISBN 8520001097.					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR CANDIDO, Araujo et al. A personagem de ficção . 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1974. 125 p. (Coleção Debates 1). PALLOTTINI, Renata. Dramaturgia: a construção do personagem . São Paulo: Ática, 1989. 156 p. (Fundamentos; 46). SCHUYTEMA, Paul. Design de games: uma abordagem prática . São Paulo: Cengage Learning, 2008. xix, 447 p. (Série profissional). ISBN 9788522106158. SILVEIRA, Guaracy Carlos da. Design narrativo em jogos digitais . 1. ed. São Paulo: Blucher, 2026. 1 recurso online (80 p.). ISBN 9788521225201. WELLS, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Les. Desenho de animação: animação básica 03 . Porto Alegre: Bookman, 2012. 1 recurso online. ISBN 9788540701533.					

COMPONENTE CURRICULAR HISTÓRIA ARTE E CULTURA				CÓDIGO 05001409		
CARGA HORÁRIA:		Distribuição de créditos				
Horas: 30		T	E	P	EAD	EXT
Créditos: 2		2				
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)						
OBJETIVO Estudar a história através da arte, de forma a contribuir para a percepção visual, a sensibilidade artística e para uma visão estética e crítica aplicada ao design de jogos. Compreender o desenvolvimento de diferentes culturas, períodos e movimentos artísticos até os dias de hoje. Propiciar ao aluno uma bagagem sócio-histórica que forneça subsídios para a produção de novos repertórios.						
EMENTA Conhecimento e identificação das principais culturas, períodos e movimentos artísticos ao longo do desenvolvimento da sociedade. Estudo das produções artísticas, artistas, características, rupturas e fatores sociais, políticos e culturais envolvidos. Relação do design com a sociedade e sua época. Design e jogos inclusivos e sustentáveis voltados à inclusão e educação ambiental.						
BIBLIOGRAFIA BÁSICA CARDOSO, Rafael. Uma introdução à história do design . 3. ed. São Paulo: Ed. Blucher, 2008. 274 p. ISBN 9788521204565. DEMPSEY, Amy. Estilos, escolas e movimentos : guia enciclopédico da arte moderna. 2. ed. São Paulo: Cosac & Naifv. 2010. 312 p. ISBN 9788575037843.						

GOMBRICH, E. H. A história da arte . 16. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1999. 688 p.
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR
ARGAN, Giulio Carlo. Arte moderna: do iluminismo aos movimentos contemporâneos . 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2006, 2008. 709 p. ISBN 8571642516.
BURKE, Peter. Testemunha ocular: história e imagem . Bauru: EDUCS, 2004. 264 p. (Coleção História). ISBN 8574601926.
HAUSER, Arnold. História social da arte e da literatura . São Paulo: Martins Fontes, 1998, 2003. 1032 p. ISBN 8533608373.
MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W.,. História do design gráfico . 4. ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2009, 2013. 716 p. ISBN 9788575037751.
OCVIRK, Otto G; WIGG, Philip R; STINSON, Robert E. Fundamentos de arte . 12. ed. Porto Alegre: Bookman, 2014. 1 recurso online (217 p.). ISBN 9788580553765.

COMPONENTE CURRICULAR ANIMAÇÃO 2D					CÓDIGO 05001410
CARGA HORÁRIA:		Distribuição de créditos			
Horas: 60h		T	E	P	EAD
Créditos: 4		1		3	EXT
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)					
OBJETIVO Propiciar o entendimento e o exercício da animação 2D, tradicional e digital, bem como o processo de criação e expressão no contexto cinético dos jogos digitais e tradicionais.					
EMENTA A criação de personagens, histórias e sequências segundo os aspectos estruturais, formais, técnicos e históricos da cinética dos jogos; desenvolvimento de projeto de animação 2D para jogos. Uso e aplicabilidade da animação 2D sob o ponto de vista do entretenimento e da experimentação artística.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA					
CÂMARA, Sergi. All about techniques in drawing for animation production . Hauppauge: Barron's, 2006. 191 p. (All about techniques). ISBN 9780764159190.					
FURNISS, Maureen. The animation bible: a practical guide to the art of animating, from flipbooks to flash . Nova Iguacu: Abrams, 2008. 340 p. ISBN 9780810995451.					
WELLS, Paul. Drawing for animation . Lausanne: AVA Academia, 2009. 176 p. (Basic animation ; 3). ISBN 9782940373703.					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR					
CARNEIRO, Gabriel Portella; SILVA, Paulo Henrique (org.). Animação brasileira: 100 filmes essenciais . Belo Horizonte: Associação Brasileira de Cinema de Animação, Letramento, 2018. 399 p. ISBN 9788595300835.					
CHONG, Andrew. Animação digital . 1. ed. Porto Alegre: Bookman, 2014. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9788577809073.					
GRAÇA, Marina Estela. Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada . São Paulo: Senac São Paulo, 2006. 222 p. ISBN 8573594705.					
QUEIROZ, Carlos W; RODRIGUES, Amanda G; CARVALHO, Anna L. P. Animação digital 2d . 1. ed. Porto Alegre: SAGAH, 2021. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9786556901213.					
WHITE, Tony. Animation from pencils to pixels: classical techniques for digital animators . Amsterdã: Burlington: Focal Press, 2006. xviii, 499 p. ISBN 9780240806709.					

COMPONENTE CURRICULAR PROGRAMAÇÃO SCRIPT					CÓDIGO 05001411
CARGA HORÁRIA:		Distribuição de créditos			
Horas: 60		T	E	P	EAD
Créditos: 4		1	-	3	EXT
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)					
OBJETIVO Aprender a desenvolver programas de computador em linguagem de <i>scripts</i> .					

EMENTA

Implementação de programas com *scripts*. Conceitos básicos de programação em linguagem de *script*. Compreender o que são paradigmas de programação. Proposições com possíveis aplicações com *scripts*.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

CORMEN, Thomas H. et al. **Algoritmos: teoria e prática**. 3.ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012. 926 p. ISBN 9788535236996.
 RIBEIRO, João Araujo. **Introdução à programação e aos algoritmos**. 1. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2019. 1 recurso online (416 p.). ISBN 9788521636410.
 IERUSALIMSKY, Roberto. **Programando em lua**. 3. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2015. 1 recurso online (464 p.). ISBN 978-85-216-2914-6.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ALVES, William Pereira. **Programação python: aprenda de forma rápida**. 1. ed. São Paulo: Expressa, 2021. 1 recurso online (525 p.). ISBN 9786558110149.
 MENEZES, Nilo Ney Coutinho. **Introdução à programação com Python: algoritmos e lógica de programação para iniciantes**. 2. ed. São Paulo: Novatec, 2010. 328 p. ISBN 9788575224083.
 OLIVEIRA, Cláudio Luís Vieira; ZANETTI, Humberto Augusto Piovesana. **Javascript descomplicado**. 1. ed. São Paulo: Érica, 2020. 1 recurso online (464 p.). ISBN 9788536533100.
 SARAIVA, Maurício O; BARRETO, Jeanine S. **Desenvolvimento de sistemas com PHP**. 1. ed. Porto Alegre: SAGAH, 2018. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9788595023222.
 SCHUYTEMA, Paul. **Design de games: uma abordagem prática**. São Paulo: Cengage Learning, 2008. xix, 447 p. (Série profissional). ISBN 9788522106158.

COMPONENTE CURRICULAR PROJETO INTEGRADO 2				CÓDIGO 05002282	
CARGA HORÁRIA: Horas:60 Créditos:4	Distribuição de créditos				
	T	E	P 4	EAD	EXT
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)					
OBJETIVO Instrumentalizar o aluno com a prática em equipe para a criação de um jogo proposto.					
EMENTA Criação e desenvolvimento de um Card Game em equipe.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA CAVALCANTI, Carolina; FILATRO, Andrea. Design thinking : inovação com propósito. 2. ed. Rio de Janeiro: Atlas, 2026. 1 recurso online (173 p.). ISBN 9788571442269. MASTROCOLA, Vicente Martin. Game design : modelos de negócio e processos criativos: um trajeto do protótipo ao jogo produzido. São Paulo: Cengage Learning, 2015. 1 recurso online. ISBN 9788522122714. SCHUYTEMA, Paul. Design de games : uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008. xix, 447 p. (Série profissional). ISBN 9788522106158.					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR HUIZINGA, Johan. Homo ludens , o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996. 243 p. (Coleção Estudos, 004 : Filosofia). ISBN 8527300753. ISBISTER, Katherine. Better game characters by design : a psychological approach. Amsterdam: Elsevier, 2006. 336 p. ISBN 9781558609211. ROGERS, Scott. Level up . 1. ed. São Paulo: Blucher, 2013. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9788521207016. SILVA, Gabriel Fonseca; FILHO, Michele Perrone; SILVA, Tatyane S. Calixto da. Game design . 1. ed. Porto Alegre: SAGAH, 2021. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9786556901299. SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). Motion in Games : First International Workshop, MIG 2008, Utrecht, The Netherlands, June 14-17, 2008, Revised Papers. 1st ed. 2008. IX, 257 p (Image Processing, Computer Vision, Pattern Recognition, and Graphics ; 5277). ISBN 9783540892205.					

3º SEMESTRE

COMPONENTE CURRICULAR MODELAGEM 3D				CÓDIGO 05001413	
CARGA HORÁRIA: Horas:60 Créditos:4	Distribuição de créditos				
	T 1	E	P 3	EAD	EXT
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)					
OBJETIVO Habilitar o aluno a construir, texturizar, iluminar e animar objetos tridimensionais diversos, assim como renderizar cenas animadas ou para impressão usando software de modelagem 3D.					
EMENTA Tipos de modelagem 3D (Nurbs, poligonal e 2.5D). Elementos que compõem os objetos tridimensionais (vértices, arestas, faces). Ferramentas de modelagem 3D. Malha low e high poly. Correção e suavização da malha. Diferenciação de textura e material. Mapas que compõem um material. Adaptação da textura bidimensional para forma tridimensional (UVW). Tipos de lâmpadas. Iluminação em ambientes externos, internos e studio. Manipulação de câmera. Conceitos iniciais de animação 3D. Renderização.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA FOLEY, James D. et al. Computer graphics: principles and practice . 2. ed. Boston: Addison-Wesley, 1997. 1174 p. (The systems programming series). ISBN 0201848406. GUTHALS, Sarah. Criando games em 3d . 1. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2021. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9786555202052. ALVES, William Pereira. Unity: design e desenvolvimento de jogos . 1. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2019. 1 recurso online (387 p.). ISBN 9786555200102.					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR GAMBA JUNIOR. Computação gráfica para designers: dialogando com as caixinhas de diálogo . Rio de Janeiro: 2AB, 2003. 96 p. (Série Oficina). ISBN 85-866-9529-7. SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). Human Motion: Understanding, Modelling, Capture, and Animation . 1st ed. 2008. X, 636 p (Computational Imaging and Vision, 1381-6446 ; 36). ISBN 9781402066931. SANZI, Gianpietro; QUADROS, Eliane Soares. Desenho de perspectiva . São Paulo: Erica, 2014. 1 recurso online. ISBN 9788536519692. PAQUETTE, Andrew. Computer Graphics for Artists: An Introduction . 1st ed. 2008. XVIII, 270 p. 453 illus., 22 ISBN 9781848001411. SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). Human Motion: Understanding, Modelling, Capture, and Animation . 1st ed. 2008. X, 636 p (Computational Imaging and Vision, 1381-6446 ; 36). ISBN 9781402066931.					

COMPONENTE CURRICULAR GAME DESIGN 3				CÓDIGO 05001414	
CARGA HORÁRIA: Horas:60 Créditos:4	Distribuição de créditos				
	T 1	E	P 3	EAD	EXT
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)					
OBJETIVO Possibilitar ao discente a compreensão e criação de elementos básicos dos jogos como mecânicas, regras, sistemas e balanceamento.					
EMENTA Estudo sobre conceitos e elementos específicos de game design como mecânicas e balanceamento. Elementos de sorte e estratégia, número e tipo de jogadores, tipologia dos jogos, escolhas e recompensas.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA ISBISTER, Katherine. Better game characters by design : a psychological approach. Amsterdam: Elsevier, 2006. 336 p. ISBN 9781558609211. ROGERS, Scott. Level up . 1. ed. São Paulo: Blucher, 2013. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9788521207016. SCHUYTEMA, Paul. Design de games : uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008. xix, 447 p. (Série profissional). ISBN 9788522106158.					

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ARRIVABENE, Rafael M. C. **Introdução didática ao game design**. 1. ed. Porto Alegre: SAGAH, 2020. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9786581492090.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**, o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996. 243 p. (Coleção Estudos, 004 : Filosofia). ISBN 8527300753.

MASTROCOLA, Vicente Martin. **Game design**: modelos de negócio e processos criativos: um trajeto do protótipo ao jogo produzido. São Paulo: Cengage Learning, 2015. 1 recurso online. ISBN 9788522122714.

SILVA, Gabriel Fonseca; FILHO, Michele Perrone; SILVA, Tatyane S. Calixto da. **Game design**. 1. ed. Porto Alegre: SAGAH, 2021. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9786556901299.

SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). **Motion in Games**: First International Workshop, MIG 2008, Utrecht, The Netherlands, June 14-17, 2008, Revised Papers. 1st ed. 2008. IX, 257 p (Image Processing, Computer Vision, Pattern Recognition, and Graphics ; 5277). ISBN 9783540892205.

COMPONENTE CURRICULAR CIBERCULTURA					CÓDIGO 05000797
CARGA HORÁRIA:		Distribuição de créditos			
Horas: 30		T	E	P	EAD
Créditos: 2		2			EXT
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)					
OBJETIVO Objetivo Geral Proporcionar uma reflexão acerca das bases da tecnologia na formação da cultura contemporânea. Objetivos Específicos 1. Promover nos alunos uma visão crítica sobre a tecnologia. 2. Identificar e explorar as aproximações entre os campos da Ciberultura e do Design					
EMENTA Pensamento tecnológico. Cultura contemporânea. Características da ciberultura. Relação entre ciberultura e design.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede . 11. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2008. 698 p. (A era da informação : economia sociedade e cultura 1). ISBN 9788577530366. LEMOES, Andre. Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea . 4. ed. Porto Alegre: Sulina, 2008. 295 p. ISBN 9788520503058. LÉVY, Pierre. Cibercultura . 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2011. 255 p. (Coleção Trans). ISBN 9788573261264. PRIMO, Alex. Interação mediada por computador : comunicação, ciberultura, cognição. 3. ed. Porto Alegre: Sulina, 2011. 240 p. (Coleção Cibercultura). ISBN 9788520504659. RECUERO, Raquel da Cunha. Redes sociais na internet . 2.ed. Porto Alegre: Sulina, 2014. 206 p. (Coleção Cibercultura). ISBN 9788520505250.					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR DAWKINS, Richard. O gene egoísta . São Paulo: Companhia das Letras, 2017. 540 p. ISBN 9788535911299. FLUSSER, Vilém; CARDOSO, Rafael (org.). O mundo codificado : por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac & Naify, 2013. 222p. ISBN 9788575035931. JENKINS, Henry. Cultura da convergência . 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009, 2015. 428 p. ISBN 9788576570844. LÉVY, Pierre. O que é virtual? . 2.ed. São Paulo: Ed. 34, 2017. 159 p. (Coleção Trans). ISBN 9788573260366. RECUERO, Raquel da Cunha. A conversação em rede : comunicação mediada pelo computador e redes sociais na internet. 2.ed. Porto Alegre: Sulina, 2014. 238 p. (Cibercultura). ISBN 9788520506509. RÜDIGER, Francisco. Elementos para a crítica da ciberultura : sujeito, objeto e interação na era das novas tecnologia de comunicação. São Paulo: Hacker, 2002. 160 p. ISBN 9788586179365. SANTAELLA, Lúcia. Culturas e artes do pós-humano : da cultura das mídias à ciberultura. São Paulo: Paulus, c2003. 357 p. ISBN 8534921016.					

COMPONENTE CURRICULAR PROCESSOS CRIATIVOS EM TECNOLOGIA	CÓDIGO 05001415
--	--------------------

CARGA HORÁRIA: Horas: 60 Créditos: 4	Distribuição de créditos				
	T 1	E -	P 3	EAD -	EXT -
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)					
OBJETIVO Estudar o conceito de criatividade e de tecnologia, no âmbito da tecnologia digital; realizar um projeto prático com aplicação da tecnologia digital e documentar as etapas de seu processo de criação.					
EMENTA Estudo dos conceitos de criatividade e tecnologia. Investigação sobre as possibilidades de empregar a tecnologia digital em seu campo de atividade. Vivências práticas dos conteúdos da disciplina, por meio de propostas de trabalho que considerem a tecnologia digital como suporte de uma aplicação. Documentação das etapas de trabalho através de vídeos, áudios, anotações, desenhos, maquetes ou outros meios que possam registrar e auxiliar na compreensão do seu processo criativo.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Design thinking . 1. ed. Porto Alegre: Bookman, 2010. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9788577808267. MACHADO, Arlindo. Arte e mídia . Rio de Janeiro: Zahar, 2007. 84 p. (Arte +) ISBN 9788571109797 OSTROWER, Fayga. Criatividade e processos de criação . 27. ed. Petrópolis: Vozes, 2012. 186 p. ISBN 9788532605535.					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR CALVINO, Italo. Seis propostas para o próximo milênio : lições americanas. 3. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2004, 2010. 141 p. ISBN 9788571641259. FLUSSER, Vilém; CARDOSO, Rafael (org.). O mundo codificado : por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac & Naify, 2013. 222p. ISBN 9788575035931. HENNESSY, John. Organização e projeto de computadores . 5. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2017. 1 recurso online (776 p.). ISBN 9788595152908. NEITZEL, Adair de Aguiar (Org). Leitura e produção em meio digital . Florianópolis: UFSC, 2010. 154 p. (Leitura em zero e um) ISBN 9788532805102 OSTROWER, Fayga. Acasos e criação artística . Rio de Janeiro: Campus, 1990. 289 p. ISBN 8570015992. PLAZA, Julio; TAVARES, Mônica. Processos criativos com os meios eletrônicos : poéticas digitais. São Paulo: Hucitec, c1998. 248 p. SILVEIRA, Paulo. A página violada : da ternura à injúria na construção do livro de artista. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2001. 319 p.					

COMPONENTE CURRICULAR PROJETO INTEGRADO 3				CÓDIGO 05002283	
CARGA HORÁRIA: Horas:60 Créditos:4	Distribuição de créditos				
	T	E	P 4	EAD	EXT
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)					
OBJETIVO Instrumentalizar o aluno com a prática em equipe para a criação de um jogo proposto.					
EMENTA Criação e desenvolvimento de um jogo de tabuleiro em equipe.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA HUIZINGA, Johan. Homo ludens , o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996. 243 p. (Coleção Estudos, 004 : Filosofia). ISBN 8527300753. SCHUYTEMA, Paul. Design de games : uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008. xix, 447 p. (Série profissional). ISBN 9788522106158.					

CAVALCANTI, Carolina; FILATRO, Andrea. **Design thinking**: inovação com propósito. 2. ed. Rio de Janeiro: Atlas, 2026. 1 recurso online (173 p.). ISBN 9788571442269.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ISBISTER, Katherine. **Better game characters by design**: a psychological approach. Amsterdam: Elsevier, 2006. 336 p. ISBN 9781558609211.

MASTROCOLA, Vicente Martin. **Game design**: modelos de negócio e processos criativos: um trajeto do protótipo ao jogo produzido. São Paulo: Cengage Learning, 2015. 1 recurso online. ISBN 9788522122714.

ROGERS, Scott. **Level up**. 1. ed. São Paulo: Blucher, 2013. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9788521207016.

SILVA, Gabriel Fonseca; FILHO, Michele Perrone; SILVA, Tatyane S. Calixto da. **Game design**. 1. ed. Porto Alegre: SAGAH, 2021. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9786556901299.

SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). **Motion in Games**: First International Workshop, MIG 2008, Utrecht, The Netherlands, June 14-17, 2008, Revised Papers. 1st ed. 2008. IX, 257 p (Image Processing, Computer Vision, Pattern Recognition, and Graphics ; 5277). ISBN 9783540892205.

4º SEMESTRE

COMPONENTE CURRICULAR GAME DESIGN 4				CÓDIGO 05001417	
CARGA HORÁRIA: Horas:60 Créditos:4	Distribuição de créditos				
	T 1	E	P 3	EAD	EXT
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)					
OBJETIVO Possibilitar ao discente a compreensão e criação de elementos básicos dos jogos como mecânicas, level design, progressão e fluxo.					
EMENTA Aprofundamento do estudo sobre conceitos e elementos específicos de game design como mecânicas e level design. Fluxo, recompensas, evolução, flow, mapas e superfícies.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA ROGERS, Scott. Level up um guia para o design de grandes jogos. São Paulo Blucher 2013 1 recurso online ISBN 9788521207016. SCHELL, Jesse. The art of game design: a book of lenses. 3. ed. New York: CRC Press, 2020. 610 p. ISBN 9781138632059. SCHUYTEMA, Paul. Design de games: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008. xix, 447 p. (Série profissional). ISBN 9788522106158.					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR ARRIVABENE, Rafael M. C. Introdução didática ao game design. 1. ed. Porto Alegre: SAGAH, 2020. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9786581492090. HUIZINGA, Johan. Homo ludens : O jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996. 243 p. (Coleção Estudos; 004 : Filosofia). ISBN 8527300753. GAME design. Porto Alegre SAGAH 2021 1 recurso online ISBN 9786556901299. (livro eletrônico disponível na base online UFPel). ISBISTER, Katherine. Better game characters by design : a psychological approach . Amsterdam: Elsevier, 2006. 336 p. ISBN 9781558609211 (2 exemplares, Biblioteca Campus Porto, número de chamada 004 173b) MASTROCOLA, Vicente Martin. Game Design modelos de negócio e processos criativos: um trajeto do protótipo ao jogo produzido. São Paulo Cengage Learning 2015 1 recurso online ISBN 9788522122714. (livro eletrônico disponível na base online UFPel). SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). Motion in Games : First International Workshop, MIG 2008, Utrecht, The Netherlands, June 14-17, 2008, Revised Papers. 1st ed. 2008. IX, 257 p (Image Processing, Computer Vision, Pattern Recognition, and Graphics ; 5277). ISBN 9783540892205.					

COMPONENTE CURRICULAR DIREÇÃO DE ARTE PARA DESIGN DE JOGOS		CÓDIGO 05001418
CARGA HORÁRIA: Horas: 30 Créditos: 2	Distribuição de créditos	

	T 1	E	P 1	EAD	EXT
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)					
OBJETIVO Proporcionar conhecimento sobre estética e estilo nos jogos e da arte para o desenvolvimento projetual em direção de arte; Trabalhar repertórios nas áreas que são relacionadas a esta prática, como o cinema, a arquitetura, a moda, a fotografia, o design, a música e as outras artes visuais; Propor exercícios de análise e reflexão que provoquem a busca por erudição e repertório necessários para o trabalho na área de direção de arte; Desenvolver de trabalhos práticos que reforcem os conhecimentos teóricos dados em sala de aula e fora dela; Promover um diálogo entre a arte no audiovisual, no design e na comunicação visual com o objetivo de pensar a identidade e a comunicação visual nos jogos; Desenvolver a lógica projetual da direção de arte, da leitura de um argumento e concepção da identidade visual à aplicação do conceito visual ao projeto.					
EMENTA Conceituação da metodologia e da prática da direção de arte em projetos de jogos, fundamentos da linguagem visual para direção de arte, criação de estilo visual, estética para produtos gráficos e (audio) visuais, fundamentos do estilo visual, criação e desenvolvimento do conceito de personagem, concepção de cenários e layouts, projeto e documentação da direção de arte para o filme.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA KANDINSKY, Wassily. Ponto e linha sobre plano : contribuição a análise dos elementos da pintura. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2016. 206 p. (Coleção Mundo da Arte). ISBN 9788578276126. PEDROSA, Israel. Da cor à cor inexistente . 7ª Edição. RJ: Léo Christiano Editorial LTDA, 1999. AUMONT, Jacques. A imagem . Campinas: Papirus, 1993.					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR EISNER, Will. Quadrinhos e arte sequencial . SP: Ed. Martins Fontes, 1989. PANOFKY, Erwin. Significado nas Artes Visuais . SP, Editora Perspectiva, 1991 MEIRA, Marly Ribeiro. Filosofia da criação : reflexões sobre o sentido do sensível. 3. ed. Porto Alegre: Mediação, 2009 144 p. (Coleção Educação e arte ; 4). ISBN 9788587063748. OSTROWER, Fayga. Acasos e criação artística . Rio de Janeiro: Campus, 1990. 289 p. ISBN 8570015992. GALEFFI, Romano. Fundamentos da criação artística . São Paulo: Melhoramentos ; EDUSP, 1977. 222 p.					

COMPONENTE CURRICULAR ÁUDIO PARA MEIOS DIGITAIS				CÓDIGO 05001419	
CARGA HORÁRIA: Horas: 60 Créditos: 04	Distribuição de créditos				
	T 1	E	P 3	EAD	EXT
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)					
OBJETIVO GERAL Suscitar a construção crítico-reflexiva da linguagem sonora para meios digitais, a partir da abordagem e problematização dos aspectos peculiares históricos, físicos, estéticos e técnicos do som.					
OBJETIVOS ESPECÍFICOS Despertar a consciência sonora; Analisar materiais variados de meios digitais e suas características de construção de material sonoro; Apresentar os instrumentos de captação de áudio, definindo a função prática e utilização otimizada dos mesmos; Realizar exercícios práticos com softwares de criação e edição de som; Capacitar os estudantes para criação de conteúdo de áudio para meios digitais diversos;					
EMENTA Produções sonoras para meios digitais. Paisagem Sonora. Consciência Sonora. O som entendido como narrativa: da trilha musical aos efeitos sonoros. Conceitos e utilização do som em meios digitais. Planejamento sonoro até finalização do áudio.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA BENNETT, Roy. Elementos básicos da música . Rio de Janeiro: J. Zahar Editor, 1998. 96 p. [BCS - 780.7 B471e, 3 exemplares] COPLAND, Aaron. Como ouvir (e entender) música . Rio de Janeiro: Artenova, 1974. 177 p. [BCS, AAE - 780.7 C784c, 4 exemplares]					

WISNIK, Jose Miguel. **O som e o sentido: uma outra história das músicas**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989. 253 p. [BCS - 781 W815s, 1 exemplar]; [BCS - 781.22 W815s 2. ed., 12 exemplares]
TARKOVSKIAEI, Andreaei Arsensevich, **1932-1986. Esculpir o tempo**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002. 306 p. [BCS - 791.43 T187e 2.ed., 1 exemplar]; [BCS - 791.43 T187e 3.ed., 5 exemplares]
MURCH, Walter. **Num piscar de olhos: a edição de filmes sob a ótica de um mestre**. Rio de Janeiro: J. Zahar Editor, 2004. 151 p. [BCS - 778.53 M973n, 6 exemplares]

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

JOURDAIN, Robert. **Música, cérebro e êxtase: como a música captura nossa imaginação**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1998. 441 p. [BCS - 781 J862m, 3 exemplares]
RODRÍGUEZ, Ángel. **A dimensão sonora da linguagem audiovisual**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006. 344 p. [BCS - 302.2 R696d, 3 exemplares]
SACKS, Oliver. **Alucinações musicais: relatos sobre a música e o cérebro**. São Paulo: Companhia da Letras, 2007. 360 p. [BCS - 781.1 S121a, 3 exemplares]
SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). **Transdisciplinary Digital Art: Sound, Vision and the New Screen**. 1st ed. 2008. IX, 501 p (Communications in Computer and Information Science, 1865-0929 ; 7). ISBN 9783540794868.
STRALIOTTO, João. **Interpretação cerebral do som e da música**. Blumenau: Heck publicações, [19-]. 125 p. [AAE - 781.11 S896i, 1 exemplar]

COMPONENTE CURRICULAR IMAGEM E SIGNIFICAÇÃO				CÓDIGO 05001420	
CARGA HORÁRIA: Horas: 30 Créditos: 2	Distribuição de créditos				
	T 1	E	P 1	EAD	EXT
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)					
OBJETIVO Mediar o desenvolvimento de competências estéticas e narrativas, tendo a imagem como foco de atenção. Desenvolver um olhar histórico a partir da observação da imagem e da sua relação com o espaço diegético dos jogos.					
EMENTA A imagem em sua perspectiva filosófica e tecnocultural. A produção de imagens técnicas como conceitos de mundos. Linguagem audiovisual, códigos e estéticas. Imagem, cultura e jogos.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA FLUSSER, Vilém. Filosofia da caixa preta : ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002. 82 p. (Conexões, 14). ISBN 8573162783. N° Chamadas: 770.1 F647f. Exemplares: 4 (BCS) DUBOIS, Philippe. Cinema, vídeo, Godard . 2.ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2011. 323 p. (Coleção Cinema, Teatro e Modernidade ; 7). ISBN 9788575033524. N° de chamada: 791.43 D816c 2011. Exemplares: 3 (BCS) MACHADO, Arlindo. Pré-cinemas & pós-cinemas . 6. ed. Campinas: Papirus, 2012. 271 p. (Coleção campo magnético). ISBN 9788530809355. N° de chamada: 791.4309 M149p 6.ed. Exemplares: 3 (BCS)					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR AUMONT, Jacques. O Olho interminável : cinema e pintura. 2. ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2011. 266 p. (Cinema, Teatro e Modernidade). ISBN 9788575032817. N° de chamada: 791.43 A925o 2.ed. Exemplares: 3 (BCS) BENJAMIN, Walter. Magia e técnica, arte e política : ensaios sobre literatura e história da cultura. 8. ed. São Paulo: Brasiliense, 2012. 271 p. (Obras escolhidas ; 1). ISBN 9788511156287. N° de chamada: 193 B468m 8.ed. Exemplares: 3 (BCP) BERGSON, Henri. Matéria e memória : ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2011. 291 p. (Biblioteca do pensamento moderno). ISBN 9788578272524. N° de chamada: 141 B499m 4.ed. Exemplares: 3 (BCS) DIDI-HUBERMAN, Georges. O que vemos, o que nos olha . 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2014. 263 p. (Coleção trans). ISBN 9788573261134. N° de chamada: 701.18 D556o 2.ed. Exemplares: 5 (BCS) FLUSSER, Vilém; CARDOSO, Rafael (org.). O mundo codificado : por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac & Naify, 2013. 222p. ISBN 9788575035931. N° de chamada: 302.2 F647m. Exemplares: 8 (BCS)					

COMPONENTE CURRICULAR ANIMAÇÃO EM 3D	CÓDIGO 05000139
---	--------------------

CARGA HORÁRIA: Horas: 60 Créditos: 4	Distribuição de créditos				
	T 1	E	P 3	EAD	EXT
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)					
OBJETIVO Objetivo Geral: Identificar a animação 3D como instrumento de expressão e representação audiovisual. Objetivos Específicos: Desenvolver procedimentos técnicos e a utilização de metodologias adequadas para a produção de animação 3D. Desenvolver a capacidade de manipulação de softwares de animação 3D. Identificar e desenvolver técnicas para a produção de animação 3D. Introduzir as técnicas de animação em três dimensões. Desenvolver um projeto de animação 3D.					
EMENTA Conceitos e técnicas de animação 3D. Utilização de software para animação 3D.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA DEMERS, Owen. Digital Texturing & Painting . New Riders 2000. ISBN: 0735709181 GUTHALS, Sarah. Criando games em 3d. 1. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2021. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9786555202052. ALVES, William Pereira. Unity: design e desenvolvimento de jogos. 1. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2019. 1 recurso online (387 p.). ISBN 9786555200102.					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). Human Motion: Understanding, Modelling, Capture, and Animation . X, 636 p (Computational Imaging and Vision, 1381-6446; 36). ALVES, William Pereira. Unity design e desenvolvimento de jogos . Rio de Janeiro Alta Books 2019 1 recurso online ISBN 9786555200102. ALMEIDA, Marilane. Desvendando o 3ds Max : o software para criação de imagens 3D mais usado no mundo. São Paulo: Digerati Books, 2007. 127 p. ISBN 9788560480661. CÂMARA, Sergi. All about techniques in drawing for animation production . Hauppauge: Barron's, 2006. 191 p. (All about techniques). ISBN 9780764159190. PAQUETTE, Andrew. Computer Graphics for Artists: An Introduction. 1st ed. 2008. XVIII, 270 p. 453 illus., 22 ISBN 9781848001411.					

COMPONENTE CURRICULAR PROJETO INTEGRADO 4				CÓDIGO 05002284	
CARGA HORÁRIA: Horas:60 Créditos:4	Distribuição de créditos				
	T	E	P 4	EAD	EXT
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)					
OBJETIVO Instrumentalizar o aluno com a prática em equipe para a criação de um jogo proposto.					
EMENTA Criação e desenvolvimento de um jogo em equipe . Advergame. Desenvolvimento de GDD.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA CAVALCANTI, Carolina; FILATRO, Andrea. Design thinking : inovação com propósito. 2. ed. Rio de Janeiro: Atlas, 2026. 1 recurso online (173 p.). ISBN 9788571442269. HUIZINGA, Johan. Homo ludens, o jogo como elemento da cultura . 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996. 243 p. (Coleção Estudos; 004 : Filosofia). ISBN 8527300753. SCHUYTEMA, Paul. Design de games uma abordagem prática. São Paulo Cengage Learning 2008 1 recurso online ISBN 9788522127269. (livro eletrônico disponível na base online UFPel).					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR ISBISTER, Katherine. Better game characters by design : a psychological approach . Amsterdam: Elsevier, 2006. 336 p. ISBN 9781558609211 (2 exemplares, Biblioteca Campus Porto, número de chamada 004 I73b) MASTROCOLA, Vicente Martin. Game design modelos de negócio e processos criativos: um trajeto do protótipo ao jogo produzido. São Paulo Cengage Learning 2015 1 recurso online ISBN 9788522122714. (livro eletrônico disponível na base online UFPel). ROGERS, Scott. Level up. 1. ed. São Paulo: Blucher, 2013. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9788521207016. SILVA, Gabriel Fonseca; FILHO, Michele Perrone; SILVA, Tatyane S. Calixto da. Game design. 1. ed. Porto Alegre: SAGAH, 2021. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9786556901299.					

SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). **Motion in Games**: First International Workshop, MIG 2008, Utrecht, The Netherlands, June 14-17, 2008, Revised Papers. 1st ed. 2008. IX, 257 p (Image Processing, Computer Vision, Pattern Recognition, and Graphics ; 5277). ISBN 9783540892205.

5º SEMESTRE

COMPONENTE CURRICULAR DESIGN DE INTERAÇÃO E EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO					CÓDIGO 05001422
CARGA HORÁRIA: Horas: 60h Créditos: 4		Distribuição de créditos			
		T 1	E	P 3	EAD EXT
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)					
OBJETIVO Instrumentalizar o aluno com a teorização, suas convenções e usos do design de interação e suas relações com os jogos, em especial digitais, no intuito de projetar uma experiência de uso satisfatória. Potencializar a criação e análise crítica de interfaces digitais para jogos, bem como o pleno desenvolvimento do projeto das mesmas sob um enfoque de tecnologia e práxis de mercado.					
EMENTA Conhecimento técnico e teórico sobre interação, interface, jogos digitais e HUD, permitindo o contato com a prática do desenvolvimento de interfaces de interação, com foco no projeto de sistemas interativos envolvendo diversos dispositivos e técnicas de UX/UI.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA MEMORIA, Felipe. Design para a internet : projetando a experiência perfeita. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005, 2006. 171 p. ISBN 9788535218763. ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE, Jennifer. Design de interação : além da interação homem-computador. 3.ed. Porto Alegre: Bookman, 2013. xvi, 585 p. ISBN 9788582600061. ROYO, Javier. Design digital . São Paulo: Rosari, 2011. 170 p. (Coleção fundamentos do design). ISBN 9788580500134.					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR CAVALCANTI, Carolina; FILATRO, Andrea. Design thinking : inovação com propósito. 2. ed. Rio de Janeiro: Atlas, 2026. 1 recurso online (173 p.). ISBN 9788571442269. GARRET, Jesse James. The elements of user experience : user-centered design for the Web and beyond. 2nd ed. Berkeley: New Riders, 2011. xviii, 172 p. (Voices that matter). ISBN 0321683684. KALBACH, James. Design de navegação web : otimizando a experiência do usuário. Porto Alegre: Bookman, 2009. 1 recurso online. ISBN 9788577805310. SHNEIDERMAN, Ben; PLAISANT, Catherine. Designing the user interface : strategies for effective human-computer interaction. 4. ed. Boston: Pearson Addison Wesley, 2005. 652 p. ISBN 0321197860. CYBIS, Walter; BETIOL, Adriana Holtz; FAUST, Richard. Ergonomia e usabilidade : conhecimentos, métodos e aplicações. 2. ed. São Paulo: Novatec, 2010. 422 p. ISBN 9788575222324.					

COMPONENTE CURRICULAR MARKETING E MERCADO PARA JOGOS E GAMES					CÓDIGO 05001423
CARGA HORÁRIA: Horas: 30h Créditos: 02		Distribuição de créditos			
		T 02	E	P	EAD EXT
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)					
OBJETIVO Apresentar os conceitos básicos de marketing e análise de mercado com a finalidade de instrumentalizar a produção de um Plano de Marketing para Jogos e Games, sob a especificidade da indústria de entretenimento.					
EMENTA Com a finalidade de instrumentalizar a criação um Plano de Marketing para Jogos e Games, serão abordados os seguintes tópicos, através de aulas expositivas e seminários: Definição de Marketing, Instrumentos básicos do Marketing, Instrumentos Básicos de Análise de Mercado, Definição de Plano de Marketing, Instrumentos					

básicos para criação de Portfólio, Conceitos básicos para Marketing pessoal, Conceitos básicos de Documento de Apresentação de Vendas (DAV) para Jogos e Games.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

CASTRO, Alexandre Cesar Motta de. **Marketing canvas**: planejamento de marketing interativo. Rio de Janeiro: Alta Books, 2018. 1 recurso online. ISBN 9786555205183.
PÚBLIO, Marcelo Abílio. **Como planejar e executar uma campanha de propaganda**. 2. São Paulo: Atlas, 2012. 1 recurso online. ISBN 9788522474967.
ROCHA, Angela da; FERREIRA, Jorge Brantes; SILVA, Jorge Ferreira da. **Administração de marketing**: conceitos, estratégias, aplicações. São Paulo: Atlas, 2013. 1 recurso online. ISBN 9788522479122.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ARRIVABENE, Rafael M. C. **Introdução didática ao game design**. 1. ed. Porto Alegre: SAGAH, 2020. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9786581492090.
BEST, Kathryn. **Fundamentos de gestão do design**. Porto Alegre: Bookman, 2012. 208 p. ISBN 9788540701465.
SILVEIRA, Guaracy Carlos da et al. **Antropologia do consumo**. Porto Alegre: SAGAH, 2021. 1 recurso online. ISBN 9786556902210.
HILLER, Marcos. **Branding**: a arte de construir marcas. 1. ed. São Paulo: Trevisan, 2012. 1 recurso online (352 p.). ISBN 9788599519400.
SCHWERINER, Mario Rene. **Brandscendência**: o espírito das marcas. São Paulo: Saraiva, 2010. 1 recurso online. ISBN 9788502108523.

COMPONENTE CURRICULAR NARRATIVA PARA JOGOS					CÓDIGO 05001424
CARGA HORÁRIA: Horas:30h Créditos:02		Distribuição de créditos			
		T 2	E	P	EAD EXT
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)					
OBJETIVO Possibilitar ao discente a percepção e construção de narrativas alternativas e histórias não lineares.					
EMENTA Noções de gênero narrativo, Jornada da Heroína, gêneros narrativos para jogos, estruturas narrativas diversas. Narratologia e Ludologia. Pensar a questão humana e ética dentro da narrativa.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA CARRIÈRE, Jean-Claude. Prática do roteiro cinematográfico . São Paulo: JSN Editora, 1996. 144 p. ISBN 8585983011. ISBISTER, Katherine. Better game characters by design : a psychological approach. Amsterdam: Elsevier, 2006. 336 p. ISBN 9781558609211. MURRAY, Janet Horowitz. Hamlet no holodeck : o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: UNESP: Itaú Cultural, 2003. 282 p. ISBN 9788571394964.					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR CAMPBELL, Joseph. O herói de mil faces . São Paulo: Pensamento, 2007, 2013. 414 p. ISBN 9788531502941. CAMPBELL, Joseph; MOYERS, Bill D. O poder do mito . 27. ed. São Paulo: Palas Athena, 2009. 242 p. ISBN 9788572420082. CAMPOS, Flavio de. Roteiro de cinema e televisão : a arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma história. Rio de Janeiro: Zahar, 2007. 407 p. ISBN 9788571109858. FIELD, Syd. Manual do roteiro : fundamentos do texto cinematográfico. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001. 223 p. ISBN 857302044X. SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do jogo , v. 4: fundamentos do design de jogos, vol. 1. ed. São Paulo: Blucher, 2012. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9788521206569.					

COMPONENTE CURRICULAR PROJETO INTEGRADO 5					CÓDIGO 05002285
CARGA HORÁRIA: Horas:60 Créditos:04		Distribuição de créditos			
		T	E	P 4	EAD EXT
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)					
OBJETIVO Instrumentalizar o aluno com a prática em equipe para a criação de um jogo proposto.					

EMENTA

Criação e desenvolvimento de um jogo em equipe . Temática livre. Desenvolvimento de GDD.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**, o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996. 243 p. (Coleção Estudos, 004 : Filosofia). ISBN 8527300753.

SCHUYTEMA, Paul. **Design de games**: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008. xix, 447 p. (Série profissional). ISBN 9788522106158.

CAVALCANTI, Carolina; FILATRO, Andrea. **Design thinking**: inovação com propósito. 2. ed. Rio de Janeiro: Atlas, 2026. 1 recurso online (173 p.). ISBN 9788571442269.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ISBISTER, Katherine. **Better game characters by design**: a psychological approach. Amsterdam: Elsevier, 2006. 336 p. ISBN 9781558609211.

MASTROCOLA, Vicente Martin. **Game design**: modelos de negócio e processos criativos: um trajeto do protótipo ao jogo produzido. São Paulo: Cengage Learning, 2015. 1 recurso online. ISBN 9788522122714.

SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). **Motion in Games**: First International Workshop, MIG 2008, Utrecht, The Netherlands, June 14-17, 2008, Revised Papers. 1st ed. 2008. IX, 257 p (Image Processing, Computer Vision, Pattern Recognition, and Graphics ; 5277). ISBN 9783540892205.

ROGERS, Scott. **Level up**. 1. ed. São Paulo: Blucher, 2013. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9788521207016.

SILVA, Gabriel Fonseca; FILHO, Michele Perrone; SILVA, Tatyane S. Calixto da. **Game design**. 1. ed. Porto Alegre: SAGAH, 2021. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9786556901299.

6º SEMESTRE

COMPONENTE CURRICULAR CRÍTICA E JOGOS				CÓDIGO 05001426	
CARGA HORÁRIA: Horas:30 Créditos:02	Distribuição de créditos				
	T 2	E	P	EAD	EXT
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)					
OBJETIVO Fomentar no discente o pensamento crítico e reflexivo sobre a área de jogos, sua produção e atuação.					
EMENTA Noções sobre filosofia e jogos. Pensamento crítico. Discussões atuais sobre a área de jogos. Pensamento científico sobre jogos. Abordar a consciência da diversidade nos jogos, no que tange a questões étnico-raciais, cultura afro-brasileira e inclusiva. Questões sócio-econômicas, direitos humanos e impacto ambiental da produção de jogos.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA ISBISTER, Katherine. Better game characters by design : a psychological approach . Amsterdam: Elsevier, 2006. 336 p. ISBN 9781558609211 (2 exemplares, Biblioteca Campus Porto, número de chamada 004 I73b) ROGERS, Scott. Level up um guia para o design de grandes jogos. São Paulo Blucher 2013 1 recurso online ISBN 9788521207016. SCHUYTEMA, Paul. Design de games uma abordagem prática. São Paulo Cengage Learning 2008 1 recurso online ISBN 9788522127269. (livro eletrônico disponível na base online UFPel).					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR ARRIVABENE, Rafael M. C. Introdução didática ao game design. 1. ed. Porto Alegre: SAGAH, 2020. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9786581492090. HUIZINGA, Johan. Homo ludens, o jogo como elemento da cultura . 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996. 243 p. (Coleção Estudos; 004 : Filosofia). ISBN 8527300753. GAME design. Porto Alegre SAGAH 2021 1 recurso online ISBN 9786556901299. (livro eletrônico disponível na base online UFPel). SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games. 1. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2008. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9788522127276. SILVA, Gabriel Fonseca; FILHO, Michele Perrone; SILVA, Tatyane S. Calixto da. Game design. 1. ed. Porto Alegre: SAGAH, 2021. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9786556901299. SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). Motion in Games : First International Workshop, MIG 2008, Utrecht, The Netherlands, June 14-17, 2008, Revised Papers. 1st ed. 2008. IX, 257 p (Image Processing, Computer Vision, Pattern Recognition, and Graphics : 5277). ISBN 9783540892205.					

--

COMPONENTE CURRICULAR PROJETO EM DESIGN DE JOGOS 1				CÓDIGO 05001427	
CARGA HORÁRIA: Horas:30h Créditos:02	Distribuição de créditos				
	T 1	E	P 1	EAD	EXT
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)					
OBJETIVO Habilitar o aluno a desenvolver um jogo em equipe como Trabalho de Conclusão de Curso Prático.					
EMENTA Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso Prático — desenvolvimento de um jogo — em equipe.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA ISBISTER, Katherine. Better game characters by design: a psychological approach. Amsterdam: Elsevier, 2006. 336 p. ISBN 9781558609211. ROGERS, Scott. Level up. 1. ed. São Paulo: Blucher, 2013. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9788521207016. SCHUYTEMA, Paul. Design de games: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008. xix, 447 p. (Série profissional). ISBN 9788522106158.					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR ALVES-MAZZOTTI, Alda Judith. O método nas ciências naturais e sociais: pesquisa quantitativa e qualitativa. São Paulo: Pioneira, 1999. ARRIVABENE, Rafael M. C. Introdução didática ao game design. 1. ed. Porto Alegre: SAGAH, 2020. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9786581492090. GIL, Antônio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. São Paulo: Atlas, 2010. HUIZINGA, Johan. Homo ludens, o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996. 243 p. (Coleção Estudos; 004 : Filosofia). ISBN 8527300753. MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Metodologia do trabalho científico. São Paulo: Atlas, 2015.					

7º SEMESTRE

COMPONENTE CURRICULAR PROJETO EM DESIGN DE JOGOS 2				CÓDIGO 05002286	
CARGA HORÁRIA: Horas:60h Créditos:4	Distribuição de créditos				
	T 1	E	P 3	EAD	EXT
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)					
OBJETIVO Habilitar o aluno a desenvolver um jogo em equipe como Trabalho de Conclusão de Curso Prático.					
EMENTA Continuação do desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso Prático — desenvolvimento de um jogo — em equipe.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA ISBISTER, Katherine. Better game characters by design: a psychological approach . Amsterdam: Elsevier, 2006. 336 p. ISBN 9781558609211. ROGERS, Scott. Level up . 1. ed. São Paulo: Blucher, 2013. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9788521207016. SCHUYTEMA, Paul. Design de games: uma abordagem prática . São Paulo: Cengage Learning, 2008. xix, 447 p. (Série profissional). ISBN 9788522106158.					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR ALVES-MAZZOTTI, Alda Judith; GEWANDSZNAJDER, Fernando. O método nas ciências naturais e sociais: pesquisa quantitativa e qualitativa . 2 ed. São Paulo: Pioneira. 1999. 203 p. ISBN 8522101337.					

ARRIVABENE, Rafael M. C. **Introdução didática ao game design**. 1. ed. Porto Alegre: SAGAH, 2020. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9786581492090.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2026. 1 recurso online (198 p.). ISBN 9786559777877.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**, o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996. 243 p. (Coleção Estudos, 004 : Filosofia). ISBN 8527300753.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia do trabalho científico**. 7.ed. São Paulo: Atlas, 2011. 2012. 2015. 225 p. ISBN 9788522448784.

COMPONENTE CURRICULAR METODOLOGIA DA PESQUISA					CÓDIGO 05001429
CARGA HORÁRIA: Horas: 30 Créditos: 2		Distribuição de créditos			
		T 2	E	P	EAD EXT
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)					
OBJETIVO Compreender a metodologia científica e sua função no suporte da pesquisa acadêmica voltada à área do Design de Jogos.					
EMENTA Estudo da Pesquisa Científica e seus Fundamentos Filosóficos. Noções de Metodologia da Pesquisa Científica e suas aplicações no campo do Design de Jogos. Estudo sobre o Método Científico e suas etapas, Classificação, Técnicas e Ferramentas. Compreensão da Estrutura de documentos científicos e Normas técnicas para trabalhos (ABNT).					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA ALVES-MAZZOTTI, Alda Judith; GEWANDSZNAJDER, Fernando. O método nas ciências naturais e sociais : pesquisa quantitativa e qualitativa. 2.ed. São Paulo: Pioneira, 1999. 203 p. ISBN 8522101337. GIL, Antonio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa . 8. ed. São Paulo: Atlas, 2026. 1 recurso online (198 p.). ISBN 9786559777877. MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Metodologia do trabalho científico . 7.ed. São Paulo: Atlas, 2011. 2012. 2015. 225 p. ISBN 9788522448784.					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR BARDIN, Laurence. Análise de conteúdo . São Paulo: Edições 70, 2011. 279 p. ISBN 9788562938047. MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Fundamentos de metodologia científica . 8. ed. São Paulo: Atlas, 2017. 346 p. ISBN 9788597010121 (broch.). MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Técnicas de pesquisa : planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação de dados. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2012. 277 p. ISBN 8522422672. MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). Pesquisa social : teoria, método e criatividade. 34. ed. Petrópolis: Vozes, 2015. 108 p. (Coleção Temas Sociais). ISBN 9788532611451. RAUBER, Jaime José; SOARES, Marcio (coord). Apresentação de trabalhos científicos : normas e orientações práticas. 3. ed. Passo Fundo: EDIUPF, 2005. 99 p. ISBN 8575151118.					

8º SEMESTRE

COMPONENTE CURRICULAR SEMINÁRIO DE ORIENTAÇÃO					CÓDIGO 05001430
CARGA HORÁRIA: Horas: 30 Créditos: 2		Distribuição de créditos			
		T 2	E	P	EAD EXT
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)					
OBJETIVO Desenvolver um artigo científico como Trabalho de Conclusão de Curso teórico.					
EMENTA Desenvolvimento de um artigo científico como Trabalho de Conclusão de Curso Teórico dentro da temática escolhida pelo discente na área de Jogos..					

BIBLIOGRAFIA BÁSICA	
ALVES-MAZZOTTI, Alda Judith. O método nas ciências naturais e sociais: pesquisa quantitativa e qualitativa . São Paulo: Pioneira, 1999.	
GIL, Antônio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa . São Paulo: Atlas, 2010.	
MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Metodologia do trabalho científico . São Paulo: Atlas, 2015.	
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	
BARDIN, Laurence. Análise de conteúdo . Lisboa: Edições 70, 2011.	
MARCONI, Marina de Andrade. Fundamentos de metodologia científica . Rio de Janeiro: Atlas, 2010.	
MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Técnicas de Pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação de dados . São Paulo: Atlas, 1999.	
MINAYO, Maria Cecília (org.). Pesquisa social: teoria, método e criatividade . Petrópolis: Vozes, 2000.	
SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games . 1. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2008. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9788522127276.	

COMPONENTE CURRICULAR				CÓDIGO	
ESTÁGIO				09050097	
CARGA HORÁRIA: Horas:150 Créditos:10	Distribuição de créditos				
	T	E	P 10	EAD	EXT
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)					
OBJETIVO Proporcionar ao discente a experiência da prática no mundo do trabalho.					
EMENTA Estágio do discente em instituição pública ou privada que configure estágio profissional.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA ISBISTER, Katherine. Better game characters by design: a psychological approach . Amsterdam: Elsevier, 2006. 336 p. ISBN 9781558609211 (2 exemplares, Biblioteca Campus Porto, número de chamada 004 173b) ROGERS, Scott. Level up um guia para o design de grandes jogos. São Paulo Blucher 2013 1 recurso online ISBN 9788521207016. SCHUYTEMA, Paul. Design de games uma abordagem prática . São Paulo Cengage Learning 2008 1 recurso online ISBN 9788522127269. (livro eletrônico disponível na base online UFPel).					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR CAVALCANTI, Carolina; FILATRO, Andrea. Design thinking: inovação com propósito. 2. ed. Rio de Janeiro: Atlas, 2026. 1 recurso online (173 p.). ISBN 9788571442269. HUIZINGA, Johan. Homo ludens, o jogo como elemento da cultura . 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996. 243 p. (Coleção Estudos; 004 : Filosofia). ISBN 8527300753. MASTROCOLA, Vicente Martin. Game design modelos de negócio e processos criativos : um trajeto do protótipo ao jogo produzido. São Paulo Cengage Learning 2015 1 recurso online ISBN 9788522122714. (livro eletrônico disponível na base online UFPel). SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games. 1. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2008. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9788522127276. SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). Motion in Games : First International Workshop, MIG 2008, Utrecht, The Netherlands, June 14-17, 2008, Revised Papers. 1st ed. 2008. IX, 257 p (Image Processing, Computer Vision, Pattern Recognition, and Graphics ; 5277). ISBN 9783540892205.					

DISCIPLINAS OPTATIVAS

COMPONENTE CURRICULAR					CÓDIGO	
DESENHO DA FIGURA HUMANA					05000067	
CARGA HORÁRIA:		Distribuição de créditos				
Horas: 60		T	E	P	EAD	EXT
Créditos: 04		1		3		
Departamento ou equivalente						

Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)	
OBJETIVO GERAL Orientar o aluno quanto à percepção e representação gráfica dos aspectos estruturais, formais e conceituais da figura humana a partir do desenho de observação do modelo vivo.	
OBJETIVOS ESPECÍFICOS Desenhar a morfologia externa da figura humana no todo e em detalhe; Identificar a estrutura óssea, articular e muscular do corpo humano; Conhecer e representar as proporções, postura e equilíbrio da figura; Desenvolver o repertório gráfico individual através de exercícios que envolvam o desenho do modelo em situações diferenciadas, segundo as mais variadas técnicas e meios expressivos; Analisar e criticar a obra gráfica de vários artistas através da História da Arte e da Cultura.	
EMENTA Representação gráfica da figura humana a partir do desenho de observação do modelo vivo: Estrutura, Forma e Proporção; Equilíbrio e Tensão. Experimentação com Materiais e Técnicas diversificadas. Apreciação e Crítica.	
BIBLIOGRAFIA BÁSICA ECO, Umberto (org.). História da beleza . 6. ed. Rio de Janeiro: Record, 2017. 438 p. ISBN 9788501090881. DERDYK, Edith. Formas de pensar o desenho : desenvolvimento do grafismo infantil. São Paulo: Scipione, 1989. 239 p. (Pensamento e ação no Magistério ; 6). ISBN 8526214047. DERDYK, Edith. O desenho da figura humana . São Paulo: Scipione, 1990. 174 p. (Pensamento e Ação). GOMBRICH, E. H. Arte e ilusão : um estudo da psicologia da representação pictórica. 4. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2007. xxv, 386 p. ISBN 9788560156313. GORDAN, Louise. Desenho da cabeça humana . 2. ed. Lisboa: Presença, c1977. 121 p. GORDON, Louise. Desenho anatômico . 2. ed. Lisboa: Presença, 1987. 146 p. MARTIN ROIG, Gabriel. Fundamentos do desenho artístico : aula de desenho. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009. 255 p. ISBN 9788560156450. ROSA, Velcy Soutier da. Expressão e movimento da figura humana . 3. ed. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1988. 79 p. SOUZA, Edgard Rodrigues de. Praticando a arte : desenho e pintura : técnicas de desenho e pintura. São Paulo: Moderna, 1997. 87 p. ISBN 8516017818.	
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR BERGER, John (Ed.). Modos de ver . Rio de Janeiro: Rocco, 1999. 165 p. (Aretmídia). CHIARELLI, Tadeu. Arte internacional brasileira . 2. ed. São Paulo: Lemos Editorial, 2002. 311 p. ISBN 8574500062. HARRISON, Hazel. Técnicas de desenho & pintura : desenho, aquarela, pintura a óleo & acrílica, pastel. Erechim: Edelbra, c1994. 254 p. HOGARTH, Burne. O desenho anatômico sem dificuldade . Köln: Benedikt Taschen, c1998. 222p. ISBN 382287700X. HOGARTH, Burne. El dibujo de la cabeza humana a su alcance . Barcelona: Evergreen, 158 p. ISBN 3828275775. PARRAMÓN, José María. Como dibujar la Anatomia del cuerpo humano . 2.ed. Barcelona: Instituto Parramón, 1966. 64 p. (Aprender haciendo). SANMIGUEL, David (org.). Dibujo de anatomia artística . Barcelona: Parramón, 2007. 160 p. ISBN 9788434229914. SIMBLET, Sarah. Anatomy for the artist . New York: DK Publishing, 2001. 256 p. ISBN 9780751334418.	

COMPONENTE CURRICULAR MODELAGEM TRIDIMENSIONAL DE PERSONAGENS				CÓDIGO 05001433	
CARGA HORÁRIA: Horas: 60 Créditos: 4	Distribuição de créditos				
	T 1	E	P 3	EAD	EXT
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)					
OBJETIVO Objetivo Geral: Inserir o estudante na dinâmica de modelagem, texturização de e preparação para animação de personagens tridimensionais.					
Objetivos Específicos: Permitir o contato com os softwares de modelagem orgânica. Inserir conceitos de anatomia e composição volumétrica de personagens. Ensinar os princípios da retopologia e colocação de edge loop para a posterior animação dos personagens. Trabalhar o envio dos personagens e suas texturas para softwares com 3d max e maya, destinados a animação.					

EMENTA Desenvolvimento de técnicas de modelagem, texturização e preparação dos personagens para animação em softwares de modelagem e animação.	
BIBLIOGRAFIA BÁSICA ALVES, William Pereira. Unity: design e desenvolvimento de jogos . 1. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2019. 1 recurso online (387 p.). ISBN 9786555200102. FOLEY, James D. et al. Computer graphics: principles and practice . 2. ed. Boston: Addison-Wesley, 1997. 1174 p. (The systems programming series). ISBN 0201848406. GUTHALS, Sarah. Criando games em 3d . 1. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2021. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9786555202052. .	
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR GAMBA JUNIOR. Computação gráfica para designers: dialogando com as caixinhas de diálogo . Rio de Janeiro: 2AB, 2003. 96 p. (Série Oficina). ISBN 85-866-9529-7. PAQUETTE, Andrew. Computer Graphics for Artists: An Introduction . 1st ed. 2008. XVIII, 270 p. 453 illus., 22 ISBN 9781848001411. SANZI, Gianpiero; QUADROS, Eliane Soares. Desenho de perspectiva . São Paulo: Erica, 2014. 1 recurso online. ISBN 9788536519692. SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). Human Motion: Understanding, Modelling, Capture, and Animation . 1st ed. 2008. X, 636 p (Computational Imaging and Vision, 1381-6446 ; 36). ISBN 9781402066931.	

COMPONENTE CURRICULAR JOGOS DE MESA				CÓDIGO 05001434	
CARGA HORÁRIA: Horas:60 Créditos:04	Distribuição de créditos				
	T 1	E	P 3	EAD	EXT
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)					
OBJETIVO Instrumentalizar o discente para a criação de jogos de tabuleiro e card games.					
EMENTA Criação de jogos de tabuleiro e card games. História, mecânicas específicas, estética, tipos de jogos, tecnologias.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA ISBISTER, Katherine. Better game characters by design : a psychological approach. Amsterdam: Elsevier, 2006. 336 p. ISBN 9781558609211. ROGERS, Scott. Level up . 1. ed. São Paulo: Blucher, 2013. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9788521207016. SCHELL, Jesse. The art of game design : a book of lenses. 3. ed. New York: CRC Press, 2020. 610 p. ISBN 9781138632059. SCHUYTEMA, Paul. Design de games : uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008. xix, 447 p. (Série profissional). ISBN 9788522106158.					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR HUIZINGA, Johan. Homo ludens , o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996. 243 p. (Coleção Estudos, 004 : Filosofia). ISBN 8527300753. SILVA, Gabriel Fonseca; FILHO, Michele Perrone; SILVA, Tatyane S. Calixto da. Game design . 1. ed. Porto Alegre: SAGAH, 2021. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9786556901299. LEITAO, Luciana Engelsdorff. Ludo-poética : uma proposta de abordagem da arte contemporânea sob o enfoque do jogo. Porto Alegre, 1997. MASTROCOLA, Vicente Martin. Game design : modelos de negócio e processos criativos: um trajeto do protótipo ao jogo produzido. São Paulo: Cengage Learning, 2015. 1 recurso online. ISBN 9788522122714. SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). Motion in Games : First International Workshop, MIG 2008, Utrecht, The Netherlands, June 14-17, 2008, Revised Papers. 1st ed. 2008. IX, 257 p (Image Processing, Computer Vision, Pattern Recognition, and Graphics ; 5277). ISBN 9783540892205.					

COMPONENTE CURRICULAR CRIAÇÃO DE MUNDOS E CENÁRIOS					CÓDIGO 05001435	
CARGA HORÁRIA: Horas:60 Créditos:4		Distribuição de créditos				
		T 1	E	P 3	EAD	EXT

Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)
OBJETIVO A disciplina visa contribuir na criação de mundos e cenários a partir do estudo e da definição de conceitos de espaço, temporalidade e ambiência.
EMENTA Criação de mundos e cenários a partir da formulação e o desenvolvimento de conceitos de espaço, tempo e ambiência. Construção de mundos diversos e inclusivos.
BIBLIOGRAFIA BÁSICA BACHELARD, Gaston. A poética do espaço . São Paulo: Martins Fontes, 1993. 243 p. (Coleção tópicos). CALVINO, Italo. As cidades invisíveis . 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2009. 150 p. ISBN 9788571641495. TUAN, Yi-Fu. Topofilia : um estudo da percepção, atitudes e valores do meio ambiente. São Paulo: DIFEL, 1980. 288 p.
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR KASTRUP, Virgínia. A invenção de si e do mundo . 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2007. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9788582178812. MURRAY, Janet Horowitz. Hamlet no holodeck : o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: UNESP: Itaú Cultural, 2003. 282 p. ISBN 9788571394964. PALLASMAA, Juhani. Os olhos da pele . 1. ed. Porto Alegre: Bookman, 2011. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9788540700437. SILVEIRA, Guaracy Carlos da. Design narrativo em jogos digitais . 1. ed. São Paulo: Blucher, 2026. 1 recurso online (80 p.). ISBN 9788521225201. Itaú Cultural, 2003. 282 p. ISBN 9788571394964. SCHELL, Jesse. The art of game design: a book of lenses . 3. ed. New York: CRC Press, 2020. 610 p. ISBN 9781138632059.

COMPONENTE CURRICULAR PROGRAMAÇÃO EXPERIMENTAL				CÓDIGO 05001436	
CARGA HORÁRIA: Horas:60h Créditos: 4		Distribuição de créditos			
		T 1	E -	P 3	EAD -
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)					
OBJETIVO Aprender a resolver problemas computacionais através de programas de computador.					
EMENTA Conceitos básicos de programação de computadores: tipos de dados, controle do fluxo de execução de comandos, funções e subrotinas, operações com matrizes, entrada e saída de dados.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA ASCENCIO, Ana Fernanda Gomes; CAMPOS, Edilene Aparecida Veneruchi de. Fundamentos da programação de computadores : algoritmos, Pascal e C/C++. 2. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007. 434 p. ISBN 9788576051480. MENEZES, Nilo Ney Coutinho. Introdução à programação com Python : algoritmos e lógica de programação para iniciantes. 2. ed. São Paulo: Novatec, 2010. 328 p. ISBN 9788575224083. TUCKER, Allen B.; NOONAN, Robert E. Linguagens de programação : princípios e paradigmas. 2. ed. São Paulo: McGraw-Hill, 2009. 599 p. ISBN 9788577260447. VAREJÃO, Flávio. Linguagens de programação : Java, C e C++ e outras : conceitos e técnicas. Rio de Janeiro: Campus, 2004. 334 p. ISBN 8535213171.					

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

AMMERAAL, Zhang. **Computação gráfica para programadores Java**. 2. Rio de Janeiro: LTC, 2008. 1 recurso online. ISBN 978-85-216-1918-5.

CELES, Waldemar. **Introdução a estruturas de dados com técnicas de programação em c**. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2016. 1 recurso online (408 p.). ISBN 9788595156654.

CORMEN, Thomas H. et al. **Algoritmos: teoria e prática**. 3.ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012. 926 p. ISBN 9788535236996.

REIS, Adriana Neves dos (org.). **Desenvolvimento em software livre**. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2004. 278 p. ISBN 8574311936.

SCHILDT, Herbert. **Java para iniciantes**. 6. ed. Porto Alegre: Bookman, 2015. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9788582603376.

ZIVIANI, Nivio. **Projeto de algoritmos: com implementações em java e c++**. 1. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2012. 1 recurso online (384 p.). ISBN 9788522108213.

COMPONENTE CURRICULAR
TTRPG
CÓDIGO
 05001437
CARGA HORÁRIA:

Horas:60

Créditos:04

Distribuição de créditos

T

E

P

EAD

EXT

1

3

Departamento ou equivalente

Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)

OBJETIVO

Instrumentalizar o discente para a criação de jogos de RPG de mesa (tabletop RPG - TTRPG).

EMENTA

Criação de jogos de TTRPGs. História, especificidades do jogo narrativo, mecânicas específicas, estética, tipos de jogos, tecnologias, narrativa compartilhada.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ISBISTER, Katherine. **Better game characters by design: a psychological approach**. Amsterdam: Elsevier, 2006. 336 p. ISBN 9781558609211.

ROGERS, Scott. **Level up**. 1. ed. São Paulo: Blucher, 2013. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9788521207016.

SHELL, Jesse. **The art of game design: a book of lenses**. 3. ed. New York: CRC Press, 2020. 610 p. ISBN 9781138632059.

SCHUYTEMA, Paul. **Design de games: uma abordagem prática**. São Paulo: Cengage Learning, 2008. xix, 447 p. (Série profissional). ISBN 9788522106158.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**, o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996. 243 p. (Coleção Estudos, 004 : Filosofia). ISBN 8527300753.

SILVA, Gabriel Fonseca; FILHO, Michele Perrone; SILVA, Tatyane S. Calixto da. **Game design**. 1. ed. Porto Alegre: SAGAH, 2021. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9786556901299.

LEITAO, Luciana Engelsdorff. **Ludo-poética: uma proposta de abordagem da arte contemporânea sob o enfoque do jogo**. Porto Alegre, 1997.

MASTROCOLA, Vicente Martin. **Game design: modelos de negócio e processos criativos: um trajeto do protótipo ao jogo produzido**. São Paulo: Cengage Learning, 2015. 1 recurso online. ISBN 9788522122714.

SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). **Motion in Games: First International Workshop, MIG 2008, Utrecht, The Netherlands, June 14-17, 2008, Revised Papers**. 1st ed. 2008. IX, 257 p (Image Processing, Computer Vision, Pattern Recognition, and Graphics ; 5277). ISBN 9783540892205.

COMPONENTE CURRICULAR
GAMEFICAÇÃO
CÓDIGO
 05001438
CARGA HORÁRIA:

Horas:30

Créditos:02

Distribuição de créditos

T

E

P

EAD

EXT

2

Departamento ou equivalente

Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)

OBJETIVO

Compreender processos e técnicas de gamificação.

EMENTA

Aprender estratégias de jogos a serem aplicadas em projetos diversos. Design Thinking. Sistemas de engajamento e recompensas.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BORJA DE MOZOTA, Brigitte; KLÖPSCH, Cássia; COSTA, Filipe Campelo Xavier da. Gestão do design: usando o design para construir valor de marca e inovação corporativa. Porto Alegre: Bookman, 2011. xii, 343 p. ISBN 9788577807826. KOTLER, Philip; KELLER, Kevin Lane. Administração de marketing. 14. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2012, 2013. 765 p. ISBN 9788581430003. SANTAELLA, Lucia. Gamificação em debate. 1. ed. São Paulo: Blucher, 2017. 1 recurso online (480 p.). ISBN 9788521213161.	
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Design thinking. 1. ed. Porto Alegre: Bookman, 2010. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9788577808267. CAVALCANTI, Osvaldo Elias Farah, Marly; MARCONDES, Luciana Passos (org.). Empreendedorismo estratégico: criação e gestão de pequenas empresas. 2. ed. São Paulo, 2020. 1 recurso online. ISBN 9786555582437. CONSOLO, Cecília. Marcas, design estratégico: do símbolo à gestão da identidade corporativa. 1. ed. São Paulo: Blucher, 2015. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9788521209423. NEUMEIER, Marty. A empresa orientada pelo design: como construir uma cultura de inovação permanente. Porto Alegre: Bookman, 2010. 194 p. ISBN 9788577806027. TAJRA, Sanmya Feitosa. Empreendedorismo: conceitos e práticas inovadoras. São Paulo: Erica, 2019. 1 recurso online. (Eixos). ISBN 9788536531625.	

COMPONENTE CURRICULAR JOGOS INCLUSIVOS					CÓDIGO 05001439
CARGA HORÁRIA:		Distribuição de créditos			
Horas:60		T	E	P	EAD
Créditos:04		1		3	EXT
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)					
OBJETIVO Instrumentalizar o discente para a criação de jogos inclusivos, pensando em minorias sociais e pessoas PCD.					
EMENTA Criação de jogos inclusivos. Diversidade. Pessoas PCD.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA ISBISTER, Katherine. Better game characters by design: a psychological approach. Amsterdam: Elsevier, 2006. 336 p. ISBN 9781558609211. ROGERS, Scott. Level up. 1. ed. São Paulo: Blucher, 2013. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9788521207016. SHELL, Jesse. The art of game design: a book of lenses. 3. ed. New York: CRC Press, 2020. 610 p. ISBN 9781138632059. SCHUYTEMA, Paul. Design de games: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008. xix, 447 p. (Série profissional). ISBN 9788522106158.					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR HUIZINGA, Johan. Homo ludens, o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996. 243 p. (Coleção Estudos, 004 : Filosofia). ISBN 8527300753. SILVA, Gabriel Fonseca; FILHO, Michele Perrone; SILVA, Tatyane S. Calixto da. Game design. 1. ed. Porto Alegre: SAGAH, 2021. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9786556901299. KNUTH, Taimara Scheer. Acessibilidade em museus no Rio Grande do Sul: análise do caso do Museu de Porto Alegre Joaquim José Felizardo. 2012. 46 f. TCC (Graduação em Museologia) - Instituto de Ciências Humanas. Universidade Federal de Pelotas, 2012. Disponível em: https://pergamum.ufpel.edu.br/pergamumweb/vinculos/0000cf/0000cfd6.pdf. Acesso em: 22 jul. 2021. REUNIÃO ANUAL DA SBPC, 55., 2003. Recife, PE. 55. Reunião Anual da SBPC: educação, Ciência e Tecnologia para a Inclusão Social. Recife: SBPC, 2003. 1 CD-ROM SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). Motion in Games: First International Workshop, MIG 2008, Utrecht, The Netherlands, June 14-17, 2008, Revised Papers. 1st ed. 2008. IX, 257 p (Image Processing, Computer Vision, Pattern Recognition, and Graphics ; 5277). ISBN 9783540892205.					

COMPONENTE CURRICULAR PRODUÇÃO DE SOM					CÓDIGO 05001440
CARGA HORÁRIA:		Distribuição de créditos			
Horas: 60		T	E	P	EAD
Créditos: 4		1		3	EXT

Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)
OBJETIVO Introduzir os alunos aos princípios básicos de desenho sonoro. Desenvolver os fundamentos, experienciar a prática e desenvolver projetos de produção sonora para jogos eletrônicos. Familiarizar os estudantes com as principais “game engines” de criação.
EMENTA A disciplina aborda tópicos básicos de desenho sonoro, criação e desenvolvimento de projetos de produção sonora para jogos utilizando ferramentas das principais “game engines” disponíveis. Também discute conceitos teóricos, éticos e artísticos da produção sonora para jogos.
BIBLIOGRAFIA BÁSICA BENNETT, Roy. Elementos básicos da música . Rio de Janeiro: J. Zahar, 2007. 96 p. (Cadernos de Música da Universidade de Cambridge). ISBN 8571101442. COPLAND, Aaron. Como ouvir e entender música . São Paulo: É Realizações, 2013. 215 p. (Coleção Educação Clássica). ISBN 9788580330571. WISNIK, Jose Miguel. O som e o sentido: uma outra história das músicas . 3. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2017. 281 p. ISBN 9788535929690. TARKOVSKIAEI, Andraaei Arsensevich, 1932-1986. Esculpir o tempo . 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010. 306 p. ISBN 9788561635961. MURCH, Walter. Num piscar de olhos: a edição de filmes sob a ótica de um mestre . Rio de Janeiro: J. Zahar, 2004. 151 p. ISBN 8571107823. JOURDAIN, Robert. Música, cérebro e êxtase: como a música captura nossa imaginação . Rio de Janeiro: Objetiva, 1998. 441 p. ISBN 85-730-2184-5.
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR HOLMAN, Tomlinson. Sound for film and television . 3rd ed. Burlington: Focal Press, 2010. xiii, 248 p. ISBN 9780240813301. RODRÍGUEZ, Ángel. A dimensão sonora da linguagem audiovisual . São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006. 344 p. ISBN 8573595000. SACKS, Oliver. Alucinações musicais: relatos sobre a música e o cérebro . São Paulo: Companhia das Letras, 2007. 360 p. ISBN 9788535910919. SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). Transdisciplinary Digital Art: Sound, Vision and the New Screen . 1st ed. 2008. IX, 501 p (Communications in Computer and Information Science, 1865-0929 ; 7). ISBN 9783540794868. STRALIOTTO, João. Interpretação cerebral do som e da música . Blumenau: Heck publicações, [1980]. 125 p. ISBN 8585885440. VIERS, Ric. The sound effects bible: how to create and record Hollywood style sound effects . Studio City: Michael Wiese Productions, 2008. xxvi, 326 p. ISBN 9781932907483.

COMPONENTE CURRICULAR IMAGEM DIGITAL I				CÓDIGO 05000922		
CARGA HORÁRIA:		Distribuição de créditos				
Horas: 30		T	E	P	EAD	EXT
Créditos: 02		2		0		
Departamento ou equivalente Colegiado dos Cursos de Design Gráfico e Digital(CA)						
OBJETIVO Capacitar o aluno na criação, manipulação e edição de imagens digitais criativas e qualificadas (bitmap e vetorial)						
EMENTA Noções sobre recursos digitais para o efetivo domínio de ferramentas voltadas à concepção e edição de imagens digitais bitmap e vetorial. Definições, classificações e propriedades técnicas das imagens digitais (pixel, vetor, dimensão, resolução, sistemas de cores, formatos de arquivos). Métodos de gerenciamento dos processos de digitalização, criação e edição da imagem bitmap e vetorial, a partir de um olhar construtivo técnico-comunicacional. Fundamentos da linguagem visual, do desenho e da ilustração na criação de imagens digitais.						
BIBLIOGRAFIA BÁSICA ADOBE CREATIVE TEAM autor. Adobe illustrator CS5: classroom in a book : guia de treinamento oficial. 1. ed. Porto Alegre: Bookman, 2011. 1 recurso online (478 p.). ISBN 9788577809127. FAULKNER, Andrew; CHAVEZ, Conrad. Adobe Photoshop CC 2015: classroom in a book : guia de treinamento oficial. 1. ed. Porto Alegre: Bookman, 2016. 1 recurso online (371 p.). ISBN 9788582603871. HOPPE, Altair. Fotografia digital sem mistérios . 3. ed. Camboriú: Photos, 2008. 173 p. ISBN 859820026.						
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR						

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. 236 p. (Coleção A). ISBN 9788533623828.

JARDIM, Mariana C; GIORA, Tiago. **Desenho geométrico**. 1. ed. Porto Alegre: SAGAH, 2018. 1 recurso online (305 p.). ISBN 9788595026315.

OSTROWER, Fayga. **Universos da arte**. Campinas: UNICAMP, 2013. 510 p. ISBN 9788526810181.

WOLLNER, Alexandre. **Alexandre Wollner**: design visual : 50 anos = visual design: 50 years. São Paulo: Cosac & Naify, 2003. 336 p. ISBN 8575031430.

WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010. 352 p. ISBN 9788578272586.

COMPONENTE CURRICULAR GESTÃO DO DESIGN			CÓDIGO 05000838		
Departamento ou equivalente Colegiado dos Cursos de Design Gráfico e Design Digital					
CARGA HORÁRIA: Horas: 30 Créditos: 2	Distribuição de créditos				
	T 1	E	P 1	EAD	EXT
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)					
OBJETIVO Gerais: Capacidade e visão empreendedora para, como um designer, gerir pessoas; projetos e organizações com o foco em Design. Específicos: - Compreender os fundamentos da gestão, incluindo a administração para a inovação; - Conhecer os conceitos e princípios da Gestão do Marketing e da Estratégia Empresarial baseada no design; - Identificar as possibilidades de negócios e relacionamento com os clientes mediante a Gestão Estratégica do Design; - Reconhecer os níveis e os modelos da Gestão do Design; - Capacidade e visão empreendedora ao organizar um Plano de Negócios com vistas na criação e gestão de uma organização com o foco em Design.					
EMENTA Fundamentos da Gestão. Gestão do Marketing. Estratégia Empresarial. Gestão Estratégica do Design. Design e empreendedorismo.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA BEST, Kathryn. Fundamentos de gestão do design . Porto Alegre: Bookman, 2012. 208 p. ISBN 9788540701465. KOTLER, Philip; KELLER, Kevin Lane. Administração de marketing . 14. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2012, 2013. 765 p. ISBN 9788581430003. BORJA DE MOZOTA, Brigitte; KLÖPSCH, Cássia; COSTA, Filipe Campelo Xavier da. Gestão do design: usando o design para construir valor de marca e inovação corporativa . Porto Alegre: Bookman, 2011. xii, 343 p. ISBN 9788577807826.					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Design thinking . 1. ed. Porto Alegre: Bookman, 2010. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9788577808267. CAVALCANTI, Osvaldo Elias Farah, Marly; MARCONDES, Luciana Passos (org.). Empreendedorismo estratégico: criação e gestão de pequenas empresas . 2. ed. São Paulo, 2020. 1 recurso online. ISBN 978655582437. CONSOLO, Cecília. Marcas, design estratégico: do símbolo à gestão da identidade corporativa . 1. ed. São Paulo: Blucher, 2015. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9788521209423. NEUMEIER, Marty. A empresa orientada pelo design: como construir uma cultura de inovação permanente . Porto Alegre: Bookman, 2010. 194 p. ISBN 9788577806027. TAJRA, Sanmya Feitosa. Empreendedorismo: conceitos e práticas inovadoras . São Paulo: Erica, 2019. 1 recurso online. (Eixos). ISBN 9788536531625.					
COMPONENTE CURRICULAR STORYBOARD			CÓDIGO 05000050		

CARGA HORÁRIA: Horas: 60 Créditos: 04	Distribuição de créditos				
	T 1	E	P 3	EAD	EXT
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)					
OBJETIVO Objetivo Geral: Propiciar a compreensão do que abarca a realização de um storyboard na concepção de um audiovisual. Objetivos Específicos: Instrumentalizar a interpretação do roteiro através da representação gráfica dos componentes visuais que abarcam a estrutura narrativa ; Experimentar as diferentes etapas de elaboração de storyboard; Visualizar a história e sua sequência através do desenho dos planos mais a atuação e gestualidade dos personagens.					
EMENTA Os princípios fundamentais da concepção de um audiovisual. A visualização e síntese dos fragmentos do roteiro.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA DANCYGER, Ken. Técnicas de edição para cinema e vídeo : história, teoria e prática. Rio de Janeiro: São Paulo: Campus, 2003. xxiii, 490p. ISBN 8535212426. JULLIER, Laurent. Lendo as imagens do cinema . São Paulo: Ed. SENAC São Paulo, 2009. 285p. ISBN 9788573598667 (broch.). MCCLLOUD, Scott. Desvendando os quadrinhos : história, criação, desenho, animação, roteiro. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005. 217 p. ISBN 9788589384632.					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR MCCLLOUD, Scott. Desenhando quadrinhos : os segredos das narrativas de quadrinhos, mangas e graphic novels. São Paulo: M. Books do Brasil, 2008. 264 p. ISBN 9788576800262. MCCLLOUD, Scott. Reinventando os quadrinhos : como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte. São Paulo: M. Books do Brasil, 2006. 252 p. ISBN 9788589384827. NESTERIUK, Sergio. Dramaturgia de série de animação . São Paulo: S. Nesteriuk, 2011. 281 p. ISBN 9788591196401. OLIVEIRA, Sandra Ramalho e. Imagem também se lê . São Paulo: Rosari, 2005. 191 p. (Coleção TextosDesign). ISBN 8588343320. SIMON, Mark. Storyboards : motion in art. 3rd ed. Amsterdã: Focal Press, 2007. xiv, 434 p. ISBN 9780240808055. WATTS, Harris. Direção de câmera : um manual de técnicas de vídeo e cinema. São Paulo: Summus, 1999. 107 p. ISBN 9788532306845.					

COMPONENTE CURRICULAR LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS I (LIBRAS I)					CÓDIGO 20000084	
CARGA HORÁRIA: Horas: 60 Créditos: 04			Distribuição de créditos			
			T 4	E	P	EAD
Departamento ou equivalente Centro de Letras e Comunicação						
OBJETIVO Objetivo Geral: • Desenvolver as habilidades de recepção e de produção sinalizada, visando às competências linguística, discursiva e sociolinguística na Língua Brasileira de Sinais; • Propor uma reflexão sobre o conceito e experiência visual dos surdos a partir de uma perspectiva sociocultural e linguística; • Propor uma reflexão sobre o papel da Língua de Sinais na vida dos surdos e nos espaços de interação entre surdos e ouvintes, particularmente nos ambientes educacionais.						
Objetivos Específicos:						

• Desenvolver sua competência linguística na Língua Brasileira Sinais, em nível básico elementar; • Aprender uma comunicação básica de Libras; • Utilizar a Libras com relevância linguística, funcional e cultural; • Refletir e discutir sobre a língua em questão e o processo de aprendizagem; • Refletir sobre a possibilidade de ser professor de alunos surdos e interagir com surdos em outros espaços sociais; • Compreender os surdos e sua língua partir de uma perspectiva cultural.
EMENTA Fundamentos linguísticos e culturais da Língua Brasileira de Sinais. Desenvolvimento de habilidades básicas expressivas e receptivas em Libras para promover comunicação entre seus usuários. Introdução aos Estudos Surdos.
BIBLIOGRAFIA BÁSICA CAPOVILLA, Fernando César; RAPHAEL, Walkiria Duarte (ed.). Dicionário enciclopédico ilustrado trilingue da língua de sinais brasileira. 3. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008. 2v. ISBN 9788531406683 (v.1) / 9788531406690 (v.2). GESSER, Audrei. Libras?: que língua é essa? : crenças e preconceitos em torno da língua de sinais e da realidade surda. São Paulo: Parábola, 2009. 87 p. (Estratégias de Ensino ; 14). ISBN 9788574340017. QUADROS, Ronice Müller de; KARNOPP, Lodenir Becker. Língua de sinais brasileira: estudos linguísticos. Porto Alegre: Artmed, 2004. 224 p. ISBN 9788536303086.
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR COELHO, Orquídea; KLEIN, Madalena (coord.). Cartografias da surdez: comunidades, línguas, práticas e pedagogia. Porto: Livpsic, 2013. 513 p. ISBN 9789897300240. LODI, Ana Claudia Balieiro; LACERDA, Cristina Broglia Feitosa de (coord.). Uma escola, duas línguas: letramento em língua portuguesa e língua de sinais nas etapas iniciais de escolarização. 2. ed. Porto Alegre: Mediação, 2010. 160 p. ISBN 9788577060443. LOPES, Maura Corcini. Surdez & educação. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2011. 102 p. (Temas & educação ; 5). ISBN 9788575262832. PEREIRA, Maria Cristina da Cunha et al. Libras: conhecimento além dos sinais. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2012. 127 p. ISBN 9788576058786. VICTOR, Sonia Lopes et al. (org.). Práticas bilíngues: caminhos possíveis na educação dos surdos. Vitória: GM, 2010. 214 p. ISBN 9788599510810.

COMPONENTE CURRICULAR TÓPICOS ESPECIAIS EM JOGOS, TECNOLOGIA E DESIGN				CÓDIGO 05002279	
CARGA HORÁRIA: Horas: 60 Créditos: 4	Distribuição de créditos				
	T 3	E	P 1	EAD	EXT
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)					
OBJETIVO Debater tópicos especiais ou específicos acerca das tecnologias usadas na criação de jogos, sejam eles digitais ou analógicos.					
EMENTA Conceitos e tecnologias usadas na produção e consumo de jogo: sua aplicação, quer seja na produção ou no ato de jogar, considerações sobre seus usos e sua relação com aspectos técnicos e sócio-culturais.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA CORMEN, Thomas H. et al. Algoritmos: teoria e prática . 3.ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012. 926 p. ISBN 9788535236996. HENNESSY, John. Organização e projeto de computadores . 5. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2017. 1 recurso online (776 p.). ISBN 9788595152908. RIBEIRO, João Araujo. Introdução à programação e aos algoritmos . 1. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2019. 1 recurso online (416 p.). ISBN 9788521636410. SANTOS, Gonçalves M. Algoritmos e programação . 1. ed. Porto Alegre: SAGAH, 2018. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9788595023581. ROGERS, Scott. Level up . 1. ed. São Paulo: Blucher, 2013. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9788521207016.					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR MARTINS, Juliano Vieira; SANTOS, Camila Andrade; SILVA, Patrícia Fernanda da. Raciocínio algorítmico . 1. ed. Porto Alegre: SAGAH, 2020. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9786581492915. GOODRICH, Michael T. Projeto de algoritmos: fundamentos, análise e exemplos da internet . Porto Alegre: Bookman, 2004. 696 p. ISBN 0471383651. MENEZES, Nilo Ney Coutinho. Introdução à programação com Python: algoritmos e lógica de programação para iniciantes . 2. ed. São Paulo: Novatec, 2010. 328 p. ISBN 9788575224083.					

SOFFNER, Renato Kraide. **Algoritmos e programação em linguagem C**. 1. ed. São Paulo: Saraiva, 2013. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9788502207530.

STALLINGS, William. **Arquitetura e organização de computadores**. 8. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010. 624 p. ISBN 9788576055648.

COMPONENTE CURRICULAR				CÓDIGO		
TÓPICOS ESPECIAIS EM JOGOS E CULTURA				05002280		
CARGA HORÁRIA:		Distribuição de créditos				
Horas: 60		T	E	P	EAD	EXT
Créditos: 4		3		1		
Departamento ou equivalente						
Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)						
OBJETIVO						
Debater tópicos especiais ou específicos acerca da cultura e teoria dos jogos e de seu papel cultural, social, midiático e político.						
EMENTA						
Conceitos e teorias dos estudos em jogos (<i>game studies</i>). Estudos culturais em jogos. Jogos e sociedade.						
BIBLIOGRAFIA BÁSICA						
HUIZINGA, Johan. Homo ludens , o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996. 243 p. (Coleção Estudos, 004 : Filosofia). ISBN 8527300753.						
ROGERS, Scott. Level up . 1. ed. São Paulo: Blucher, 2013. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9788521207016.						
SCHELL, Jesse. The art of game design : a book of lenses. 3. ed. New York: CRC Press, 2020. 610 p. ISBN 9781138632059.						
SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do jogo, v. 4 : fundamentos do design de jogos, vol. 1. ed. São Paulo: Blucher, 2012. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9788521206569.						
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR						
CLIFFORD, James. A experiência etnográfica : antropologia e literatura no século XX. 3. ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2008. 281 p. ISBN 9788571082137.						
ELIAS, Norbert. O processo civilizador . 2 ed. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2011. v.1 ISBN 9788571101067.						
MARCONI, Marina; PRESOTTO, Zelia Maria. Antropologia : uma Introdução. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2019. 1 recurso online (298 p.). ISBN 9788597022681.						
SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do jogo, v. 1 : fundamentos do design de jogos, vol. 1. ed. São Paulo: Blucher, 2012. 1 recurso online (726 p.). ISBN 9788521206538.						
SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do jogo, v. 3 : fundamentos do design de jogos, vol. 1. ed. São Paulo: Blucher, 2012. 1 recurso online (350 p.). ISBN 9788521206552.						

COMPONENTE CURRICULAR MODELAGEM DE AMBIENTES 3D				CÓDIGO 05002278	
CARGA HORÁRIA: Horas: 60 Créditos: 4		Distribuição de créditos			
		T 3	E	P 1	EAD
Departamento ou equivalente Colegiado do Curso de Design de Jogos (CA)					
OBJETIVO Habilitar o aluno a construir, texturizar, iluminar e implementar ambientes tridimensionais diversos, assim como implementá-los em motores de jogos.					
EMENTA Tipos de ambientes 3D. Modelagem de terrenos. Modelagem de folhagens. Modelagem modular. Elementos de escala. Shaders 3d. Mapas de altura e deslocamento. Texturização e iluminação para jogos. Otimização para motores de jogos.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA FOLEY, James D. et al. Computer graphics : principles and practice. 2. ed. Boston: Addison-Wesley, 1997. 1174 p. (The systems programming series). ISBN 0201848406. GUTHALS, Sarah. Criando games em 3d . 1. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2021. 1 recurso online (0 p.). ISBN 9786555202052. ALVES, William Pereira. Unity : design e desenvolvimento de jogos. 1. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2019. 1 recurso online (387 p.). ISBN 9786555200102.					

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

GAMBA JUNIOR. **Computação gráfica para designers**: dialogando com as caixinhas de diálogo. Rio de Janeiro: 2AB, 2003. 96 p. (Série Oficina). ISBN 85-866-9529-7.

SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). **Human Motion**: Understanding, Modelling, Capture, and Animation. 1st ed. 2008. X, 636 p (Computational Imaging and Vision, 1381-6446 ; 36). ISBN 9781402066931.

SANZI, Gianpietro; QUADROS, Eliane Soares. **Desenho de perspectiva**. São Paulo: Erica, 2014. 1 recurso online. ISBN 9788536519692.

PAQUETTE, Andrew. **Computer Graphics for Artists**: An Introduction. 1st ed. 2008. XVIII, 270 p. 453 illus., 22 ISBN 9781848001411.

SCHUYTEMA, Paul. **Design de games**: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008. xix, 447 p. (Série profissional). ISBN 9788522106158.

4. METODOLOGIA DE ENSINO E SISTEMA DE AVALIAÇÃO

4.1 METODOLOGIAS, RECURSOS E MATERIAIS DIDÁTICOS

Para cumprir com os objetivos do curso em formar designers de jogos com competências e habilidades relacionadas com o campo de atuação, as metodologias de ensino e de avaliação buscam valorizar as constantes mudanças e atualizações da área. Por isso, além do cumprimento dos componentes curriculares obrigatórios e optativos, os alunos são incentivados a ampliar sua formação por meio das horas complementares – que envolvem ensino, pesquisa e extensão. A intenção é que os sujeitos em formação desenvolvam sensibilidade mediante os desafios que a sociedade impõe. Isso envolve pensar e articular os preceitos do Design de Jogos e sua ludicidade com as demandas de natureza econômica, social, cultural, política e ambiental da sociedade brasileira. Na prática, a metodologia da aprendizagem apresenta as seguintes propostas:

- Ensino centrado no estudante como sujeito ativo na construção do seu conhecimento;
- Presença do professor como orientador do processo de ensino-aprendizagem e, principalmente, como facilitador da construção do conhecimento;
- Proposição de trabalhos em sala de aula que abordem e valorizem a ética, a cidadania, a sustentabilidade, a diversidade e a pluralidade étnico-racial, relacionando-os com a área de formação e atuação do Design de Jogos;
- Desenvolvimento de trabalhos em grupo com a intenção de estimular nos estudantes as habilidades de gestão de projetos, gestão de equipes, gestão do tempo e liderança – fazendo com que ocorra uma simulação do ambiente profissional;
- Avaliações individuais que privilegiam a autonomia do estudante e verificam suas capacidades e aprendizagens individuais;
- Debates e reflexões sobre temas relevantes para o campo e que estejam relacionados a determinados componentes curriculares. Com isso, pretende-se desenvolver a consciência crítica nos estudantes, estimulando suas capacidades de proposição de soluções embasadas na realidade investigada sem perder os aspectos da ludicidade;

- Incentivo à pesquisa técnica e científica para ampliar os conhecimentos relativos à inovação no campo de trabalho. Essa relação se dá mediante organização de seminários, desenvolvimento de artigos e tarefas práticas em busca da solução de problemas;

- Estímulo para que os discentes participem de projetos de ensino, pesquisa e extensão como bolsistas de iniciação científica, monitores, voluntários, colaboradores de qualquer forma;

- Desenvolvimento das atividades práticas realizadas nos laboratórios e salas de aula do curso como principais meios do exercício da futura profissão. Tais tarefas podem ser finalizadas fora do horário de aula, em turnos estabelecidos para empréstimos das salas e de equipamentos para execução de tarefas. Muitas vezes esses trabalhos são desenvolvidos com o auxílio de monitores;

- Integração das diversas disciplinas teóricas e práticas que oferecem ao estudante conhecimentos da área e permitem a articulação de conhecimentos em demandas mais complexas;

- Associação dos conteúdos teóricos e práticos através do estímulo à participação em grupos de estudos, eventos acadêmicos e profissionais e em projetos de ensino, de pesquisa e de extensão coordenados e propostos pelo corpo docente do curso;

- Proposição de exposições dos trabalhos desenvolvidos em sala de aula para a comunidade interna e externa à UFPel. Além de dar visibilidade para a área e para a produção dos estudantes, demonstra as possibilidades de articulação com os mais variados cenários e problemas. Destarte, também devolve à sociedade o seu investimento na instituição pública e nos seus atores;

- Aproximação com o mundo do trabalho – convidando empresas e seus representantes para fazerem relatos de experiência em sala de aula – preparando o estudante para o que encontrará no mercado. Além disso, contato com profissionais da área (seja nos eventos ou mesmo em sala de aula) que dão feedbacks acerca dos trabalhos desenvolvidos pelos discentes;

- Visitas técnicas à empresas da área, museus, exposições, etc.

- Estímulo ao uso das bibliotecas da universidade e também da internet, como ferramentas para acessar os conteúdos mais atualizados sobre Design de Jogos e ludicidade produzidos em outros centros e instituições, bem como das principais referências teóricas da área, acessadas de forma direta e contínua;

- Orientação e acompanhamento dos estágios obrigatórios e não obrigatórios de forma a garantir a complementação entre conteúdos trabalhados no currículo e a experiência prática em empresas, organizações sem fins lucrativos, etc.;

- Integração com demais cursos da UFPel através de disciplinas disponibilizadas no quadro universal de optativas, que possibilitam a aproximação estruturada de diferentes áreas do conhecimento;

- Socialização dos materiais didáticos por meio de variados suportes: físicos, através de livros, revistas, jornais, jogos, materiais impressos de diferentes naturezas que servem não apenas como fonte de conhecimento, mas também como material de consulta em termos gráficos, compositivos, criativos e lúdicos; e digitais, através de apresentações elaboradas pelos docentes e disponibilizadas aos alunos, livros digitais e fontes de pesquisa em bancos de dados da UFPel (Pergamum) e através de portais de outras instituições, sites, fóruns e redes sociais onde não apenas podem ser compartilhados conteúdos como também aplicados os conhecimentos adquiridos em sala de aula.

- Estímulo ao acesso a jogos analógicos e digitais a fim de refletir suas características técnicas e lúdicas além de atualizar os docentes acerca da produção do mercado;

- Orientação e acompanhamento de alunos com deficiências e necessidades educativas especiais (PCDs), de forma a garantir um processo de ensino inclusivo visando proporcionar autonomia a esses discentes. Este acompanhamento ocorre inicialmente com a geração de um laudo através do Núcleo de Acessibilidade e Inclusão (NAI), que indica potenciais estratégias pedagógicas, além de preferências desses alunos com relação a conteúdos e atividades. Em um segundo momento, em reunião de colegiado, é proposto aos professores a adaptação de tarefas e de materiais didáticos de modo a proporcionar um processo de ensino inclusivo, também sob um suporte extra-classe de monitores ligados ao NAI. Deste modo, é possível gerar um processo de aprendizado significativo a esses alunos, além de proporcionar a promoção da inclusão deles junto às atividades realizadas em grupo com seus colegas de classe. Além disso, existe um compartilhamento de informações entre os docentes de modo a proporcionar uma melhor compreensão sobre o comportamento e a necessidades destes alunos com deficiência e/ou necessidades especiais, no intuito de identificar estratégias que tenham melhor receptividade ou assertividade junto ao discente.

Em linhas gerais esses são os procedimentos metodológicos, os recursos e os materiais didáticos envolvidos nos processos de ensino e de aprendizagem do curso de Design de Jogos - que estão em constante reavaliação por parte do seu corpo docente em busca da valorização de metodologias inovadoras e ativas.

4.2. ACOMPANHAMENTO E AVALIAÇÃO DO ENSINO E DA APRENDIZAGEM

A avaliação do processo de ensino e aprendizagem é feita de acordo com o Regimento e com o Regulamento do Ensino de Graduação da UFPel (2018). Este define, no Título IV do Capítulo V, as regras para a determinação do aproveitamento do ensino. Com base nas normas da UFPel o curso deverá realizar o número mínimo de duas avaliações por semestre em cada disciplina. Contudo, deve-se ressaltar que o acompanhamento dos alunos deverá ser constante para o saneamento de dúvidas ou a verificação de conhecimentos que se desenvolvem ou se apresentam em sala de aula.

Soma-se a esta orientação a compreensão da avaliação a partir do processo do estudante na constituição de sua trajetória acadêmica. A concepção das avaliações, cujos critérios são explicitados a seguir, se dá com a finalidade de medir e acompanhar o crescimento e aprendizado dos alunos, através da coleta de resultados semestrais. Para que haja um acompanhamento deste, torna-se imprescindível que os coeficientes de aproveitamento dos trabalhos, seminários e demais avaliações sejam obrigatoriamente acrescidos de um parecer ao estudante, feitos de forma verbal ou escrita, com o objetivo de que a avaliação se torne motivadora de um contínuo crescimento.

Deve ser garantida a autenticidade e idoneidade do processo de avaliação e a compreensão de docentes e discentes sobre a importância deste para o desenvolvimento do processo de ensino/aprendizagem. Sempre que necessário o colegiado poderá considerar mudanças no instrumento de avaliação que terá como indicadores os seguintes parâmetros:

- desenvolvimento do conteúdo em consonância com a ementa e os objetivos propostos para a disciplina;
- capacidade de trânsito entre teoria e prática;
- indicação de aplicabilidade dos conteúdos enquanto repertórios de atuação do futuro profissional;
- avaliação do aprendizado em relação aos dispositivos escolhidos, métodos e mecanismos de retorno dos trabalhos e percepção do processo de cada estudante;
- disponibilidade e presença do educador para o esclarecimento de dúvidas e acompanhamento da trajetória dos estudantes;
- formas de integração da interdisciplinaridade a partir dos conteúdos da disciplina e relação horizontal com outras disciplinas do período.

Importa salientar que, em caso de dificuldade de aprendizagem por parte dos discentes ao longo de sua trajetória acadêmica, o NDE do curso e o GIP (Grupo de Interlocução Pedagógica) do Centro de Artes serão acionados para promover o acompanhamento e a promoção de mecanismos de superação das mencionadas dificuldades.

Os dispositivos formais de avaliação dos estudantes devem ser considerados a partir das diferentes especificidades dos componentes curriculares. Apesar de a aplicação de provas ser um método reconhecido, dependendo da característica do componente curricular os docentes adotarão diversificadas estratégias de avaliação, como as dispostas a seguir, sempre que possível, valendo-se de outros métodos para a avaliação do aluno. Em disciplinas práticas, por exemplo, uma tarefa poderá ser desmembrada em entregas e cada etapa realizada computará uma parte da nota com um peso determinado. Todas essas regras de pesos e valores deverão ser socializados com o estudante, ao início de cada semestre letivo, a partir do plano da disciplina, aprovado em conjunto com os alunos.

No entanto, como instrução geral, o presente projeto considera preferencialmente os seguintes instrumentos de avaliação:

- avaliação/trabalho coletivo ou individual de cunho teórico sem consulta realizada em sala de aula;
- organização de seminário teórico/prático apresentado pelos estudantes;
- conjunto de trabalhos práticos da disciplina avaliados ao fim do semestre;

- trabalhos práticos coletivos ou individuais realizados em sala de aula ou em outros momentos;
- trabalhos práticos coletivos ou individuais com apresentação de relatório em seminário;
- resenhas de textos, relatos críticos, artigos e monografias.

A avaliação, a partir dos instrumentos anteriormente elencados, será realizada com a atribuição de nota constituída em grau numérico, variando entre o mínimo de 0 (zero pontos) e o máximo de 10 (dez pontos). O aluno atingirá média satisfatória para cada disciplina, quando obtiver média semestral igual ou superior a 7 (sete pontos). O aluno sofrerá reprovação, sem a possibilidade de realizar exame final, caso o valor da média semestral seja inferior a 3 (três pontos).

Todos os alunos que obtiverem média semestral entre 3 (três) e 6,9 (seis vírgula nove) terão direito a realização de um exame final, com exceção daqueles matriculados nos componentes curriculares explicitados no subitem 4.2.1. Entretanto, os discentes não terão direito a exame se obtiverem frequência menor do que 75%, conforme determina o Regulamento do Ensino de Graduação na UFPel (2018). A média final resultará da média entre a nota total do semestre e a nota do exame final, sendo que ambas somadas e divididas por 2 (dois), deverão resultar em uma nota com no mínimo 5 (cinco) ou mais pontos, para aprovação do aluno. O aluno que obtiver média final de 4,9 (quatro pontos e nove décimos), ou menor, será reprovado.

Importante destacar que estágios e disciplinas de TCCs, segundo Regulamento do Ensino de Graduação da UFPel não são passíveis de exame.

4.2.1. COMPONENTES CURRICULARES SEM A POSSIBILIDADE DE EXAME

No desenho curricular do curso, tendo em vista a natureza do aprendizado teórico-prático que é desenvolvido a partir de alguns conteúdos e a necessidade de contemplar a valorização do processo na formação do futuro profissional, alguns componentes curriculares não oferecem a possibilidade de exame para recuperação de nota do estudante ao final do semestre. Mesmo considerando o disposto no artigo 188 do Regimento Geral da UFPEL com relação à realização de exames, o presente Projeto Pedagógico de Curso faz menção ao artigo 66 do Regulamento do Ensino de Graduação na UFPEL, instituído pela Resolução COCEPE nº29/2018, que segue: “segundo Art.150 §6º Estágios curriculares e Trabalhos de Conclusão de Curso não são passíveis de exame pela natureza da atividade, sendo necessária a obtenção da média 7(sete) para aprovação”. Desta forma, pela natureza dos conhecimentos e pela valorização do processo de ensino-aprendizagem do design de jogos, os seguintes componentes curriculares e disciplinas não contam com a possibilidade de realização de exames ao final do semestre:

Projeto Integrado 1, Projeto Integrado 2, Projeto Integrado 3, Projeto Integrado 4, Projeto Integrado 5, Projeto em Design de Jogos 1, Projeto em Design de Jogos 2, Metodologia da Pesquisa, Estágio, Seminário de Orientação.

4.3 APOIO AO DISCENTE

A Universidade Federal de Pelotas possui setores voltados ao atendimento discente, sendo o principal a Pró-Reitoria de Assuntos Estudantis (PRAE). Nesse órgão, a Coordenação de Assistência Estudantil gerencia a Casa do Estudante, espaço que congrega estudantes dos cursos da UFPel que não possuem condições de moradia, por serem de outras cidades e/ou de baixa renda. Outras formas de apoio são também promovidas pela UFPel, como o Auxílio-moradia, o Auxílio-deslocamento, a bolsa permanência e o auxílio eventos, para citar alguns. Muitos deles representam uma contribuição mensal para a fixação e mobilidade de estudantes de fora e/ou da cidade de Pelotas que apresentam dificuldades financeiras. Mais recentemente a PRAE instituiu a formatura institucional – lançando editais para que os prováveis formandos se inscrevam e possam participar de uma solenidade de formatura aberta ao público “em uma proposta inclusiva e igualitária que oportuniza aos estudantes a colação de grau custeada pela própria Universidade” (PRAE, 2020).

Além disso, regularmente são publicados Editais de Programas de Assistência Estudantil, os quais possuem recursos destinados à retenção e conclusão dos estudos dos discentes.

A PRAE conta ainda com o Núcleo de Apoio Psicopedagógico (NUPAD), responsável pelo apoio e orientação emocional aos estudantes com dificuldades pessoais e/ou de aprendizado. O NUPAD também promove encontros de grupos de apoio psicológico e palestras sobre saúde mental visando difundir o apoio institucional fornecido.

Existe também uma política de “apoio a pais e mães” que oportuniza que discentes possam cadastrar seus filhos para que tenham acesso ao restaurante universitário. Existem hoje três unidades do Restaurante Universitário (uma localizada no Campus Capão do Leão, uma no Campus Anglo e outra no Campus Centro). Todas servem refeições com cardápio semanal aos estudantes que têm direito ao auxílio-alimentação, disponíveis também aos demais estudantes a preços populares.

Outro setor de destaque ao atendimento estudantil é a Coordenação de Políticas Estudantis, que desenvolve várias iniciativas, principalmente a partir de editais de fomento, voltados a temas e ações como bolsas para a iniciação ao trabalho, editais para a realização de eventos acadêmicos, bolsas de desenvolvimento institucional, além da já mencionada cerimônia de formaturas institucionais. Existem também editais específicos para a permanência de estudantes de origem indígena ou quilombola.

A Pró-Reitoria de Ensino (PRE) possui também vários canais de atendimento e suporte aos estudantes, tais como a Coordenação de Pedagogia Universitária (CPU) e a Coordenação de Ensino e Currículo (CEC), responsáveis pela interlocução pedagógica entre alunos e professores. Em sintonia com os objetivos estratégicos elencados no Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI) o Conselho Universitário da UFPel em julho de 2016 aprovou a resolução número 08 – que trata da aprovação do Plano Institucional de Acessibilidade visando “articular, fomentar e consolidar uma política de acessibilidade e inclusão na UFPel, promovendo adequação frente às barreiras pedagógicas, arquitetônicas, urbanísticas, de transporte, informação e comunicação, a fim de promover a acessibilidade e permanência dos alunos, docentes e técnico-administrativos com deficiência na comunidade universitária”.

Também destaca-se o NAI, que tem a responsabilidade de gerenciar as ações de acessibilidade e inclusão na UFPel, identificar a população com deficiência na Instituição por meio de autodeclaração, identificar e habilitar prédios da Instituição, garantir espaço físico para os atendimentos realizados pelo NAI. O Núcleo, além de atender ao discente, envia orientações aos coordenadores de curso e aos docentes elaborando documentos orientadores para que os mesmos possam atender os discentes com necessidades especiais da melhor forma possível. Tais documentos oferecem sugestões de encaminhamento, estratégias e metodologias alternativas, seja nas questões didáticas como na avaliação; apoiando projetos de extensão e pesquisa que promovam a acessibilidade; encaminhando alunos para o Núcleo de Apoio Psicopedagógico (NUPAD), da Pró-Reitoria de Assuntos Estudantis; capacitando técnicos administrativos lotados no NAI.

O NAI recebe demandas do corpo docente, discente e técnico administrativo, busca a aquisição de equipamentos e tecnologias assistivas, gerando e acompanhando processos administrativos para atendimento de alunos e servidores com deficiência, oferecendo serviços de tradutores e intérpretes de Língua de Sinais nos cursos de graduação e pós-graduação, em reuniões, defesas de teses e dissertações, etc.

Pretende-se incentivar no curso ações de monitoria visando incentivar e ampliar a participação dos estudantes de graduação nas atividades de ensino, com vistas a aperfeiçoar o processo de ensino-aprendizagem, assim como reforçar a importância da pesquisa científica. Destaca-se que o Programa de Monitoria é o primeiro contato do aluno com o mundo da docência, e serve também como espaço para o surgimento de novas perspectivas profissionais.

Quanto às plataformas institucionais, o NUPED, propicia para o contexto educativo da UFPel cursos de curta duração que tem como foco a ambientalização dos estudantes na Plataforma Institucional para o uso de tecnologias educacionais digitais. Além disso, temos o atendimento.ufpel.edu.br que dá suporte aos estudantes em caso de dúvidas sobre o funcionamento e utilização do ambiente virtual de aprendizagem o e-Aula.

Pretende-se incentivar os estágios não remunerados proporcionando aos alunos uma introdução e inserção ao ambiente profissional, contando com a orientação de professores do curso para otimizar a experiência.

O curso pretende elaborar ao longo de seus primeiros anos de atuação ações que monitorem as taxas de evasão e reprovação, visando desde sua implementação compreender as principais motivações e dificuldades discentes a fim de reduzir ao máximo esses dois índices.

5. GESTÃO DO CURSO E PROCESSOS DE AVALIAÇÃO INTERNA E EXTERNA

5.1 COLEGIADO DO CURSO

As atribuições do colegiado seguem as definições estabelecidas pelo Estatuto da UFPel, artigos 65 a 67 e o Regimento Geral da UFPel, artigos 122 a 126, destacando que o colegiado é o órgão de coordenação didática, tendo por premissa coordenar e supervisionar o Curso de Design de Jogos no âmbito do ensino.

O Colegiado do Curso de Design de Jogos possui uma coordenação própria. Sua estrutura inicial é composta por 12 professores já atuantes em outros cursos da UFPel, os quais estarão vinculados às disciplinas básicas e específicas que conformam a matriz curricular do curso, além de envolverem-se em projetos de ensino/pesquisa/extensão.

Levando-se em consideração o Regimento da Universidade Federal de Pelotas (Processo MEC no 209.559-77, Processo CFE no 5543-76) faz parte do colegiado do curso de Design de Jogos todo o corpo docente (100%) da área básica do curso (incluindo os professores substitutos ligados à área básica. Estes, contudo, sem direito à voto). Integra ainda o colegiado um aluno que representa os discentes – escolhido entre seus pares. Os membros do colegiado devem participar das reuniões semanais, quinzenais ou extraordinárias sempre que convocados pelo coordenador. Nessas oportunidades são tratados os mais variados temas – pedagógicos, institucionais, etc. – que são analisados, debatidos e deliberados. A definição e organização das pautas das reuniões, assim como a condução das mesmas, é de responsabilidade do coordenador do curso. As pautas também podem ser solicitadas pelos integrantes do colegiado, pela direção do Centro de Artes ou podem mesmo partir de demandas oriundas da administração central da Universidade Federal de Pelotas.

Segundo o Regimento da UFPel são ainda atribuições do colegiado do curso:

a) coordenar e supervisionar o curso;

- b) receber reclamações e recursos na área do ensino;
- c) apreciar os pedidos de transferência e estudar os casos de equivalência de disciplinas de outras Universidades ou Unidades de Ensino para efeitos de transferência;
- d) elaborar ou rever o currículo, submetendo-o ao Conselho Coordenador do Ensino, da Pesquisa e da Extensão;
- e) propor ao Conselho Coordenador do Ensino, da Pesquisa e da Extensão a organização curricular dos cursos correspondentes;
- f) emitir parecer sobre os processos relativos a aproveitamento de estudos e adaptação, mediante requerimento dos interessados;
- g) assegurar a articulação entre o ciclo básico e o ciclo profissional do curso correspondente;
- h) estabelecer normas para o desempenho dos professores orientadores;
- i) emitir parecer sobre recursos ou representações de alunos sobre matéria didática;
- j) aprovar o Plano de Ensino das disciplinas do curso correspondente;
- k) aprovar a lista de ofertas das disciplinas do curso correspondente para cada período letivo;
- l) propor aos Departamentos correspondentes os horários mais convenientes para as disciplinas de seu interesse;
- m) elaborar seu Regimento, para aprovação pelo Conselho Coordenador do Ensino, da Pesquisa e da Extensão.

A coordenação do curso, ligada ao Colegiado do curso, possui as suas atribuições alinhadas com o estabelecido pelo Regimento Geral da UFPel, artigo 127, sendo responsável por presidir os trabalhos do Colegiado e regular o funcionamento do curso. São atribuições do coordenador de curso:

- a) integrar o Conselho Universitário, quando for o caso;
- b) presidir os trabalhos do Colegiado de Curso;
- c) responder, perante o Conselho Coordenador do Ensino, da Pesquisa e da Extensão, pela eficiência do planejamento e coordenação das atividades de ensino do curso correspondente;
- d) fiscalizar o cumprimento da legislação federal de ensino relativa ao curso;
- e) coordenar a atividade de orientação discente no âmbito do respectivo curso;
- f) designar os professores-orientadores;

- g) receber e encaminhar os processos dirigidos ao Colegiado de Curso;
- h) solicitar aos Chefes de Departamento as providências necessárias ao regular funcionamento do curso;
- i) cumprir e fazer cumprir as decisões do Colegiado de Curso;
- j) assegurar e regular o funcionamento do colegiado de curso, dentro das normas do Estatuto e do Regimento da Universidade e Resolução do Conselho Coordenador do Ensino, da Pesquisa e da Extensão;
- k) comunicar ao Diretor da Unidade correspondente às faltas não justificadas de professores às reuniões do Colegiado.

5.2. NÚCLEO DOCENTE ESTRUTURANTE – NDE

Considerando a Resolução no 22/2018/COCEPE o Núcleo Docente Estruturante (NDE) do curso de Design de Jogos será instituído Colegiado do Curso de Design de Jogos e homologado pelo Conselho do Centro de Artes. Sua composição atenderá e sempre deverá cumprir as normativas instituídas pela Universidade Federal de Pelotas.

Desse modo, o Núcleo Docente Estruturante do curso de Design de Jogos O NDE será constituído por um mínimo de 5 (cinco) professores pertencentes ao Curso, sendo o Coordenador de Colegiado de Curso, como seu presidente. O mandato dos membros será de 3 (três anos), preferencialmente, não coincidentes com o mandato do Coordenador de Curso, permitida recondução.

O Núcleo Docente Estruturante (NDE) tem caráter consultivo, propositivo e de assessoria sobre matéria acadêmica, para acompanhamento e avaliação do curso, responsável e atuante nas definições do Projeto Pedagógico do Curso e das suas necessidades, a partir da elaboração, da implementação, da atualização e consolidação do mesmo. Ainda de acordo com a mesma Resolução, são também atribuições do NDE:

- I. Propor, organizar e encaminhar, em regime de colaboração, a elaboração, reestruturação e atualização do Projeto Pedagógico do Curso (PPC), definindo concepções e fundamentos;
- II. Promover melhorias no Currículo do Curso tendo em vista a sua flexibilização e a promoção de políticas que visem sua efetividade;
- III. Contribuir para a consolidação do perfil profissional do egresso e melhora geral da qualidade do Curso ao qual se vincula, realizando estudos e atualizações periódicas do PPC, verificando o impacto do sistema de avaliação de aprendizagem na formação do estudante e análise da adequação do perfil do egresso, considerando as Diretrizes Curriculares Nacionais e as novas demandas do mundo do trabalho e da sociedade;
- IV. Acompanhar o desenvolvimento do PPC, referendando, por meio de relatório redigido e assinado por todos os seus membros, a adequação das bibliografias básicas e complementares do curso, de modo a garantir compatibilidade, em cada bibliografia básica e complementar da unidade curricular, entre número de vagas autorizadas (do próprio curso

e de outros cursos que utilizam os mesmos títulos) e a quantidade de exemplares por título (ou assinatura de acesso) disponível no acervo, seja físico ou virtual;

V. Zelar pelo cumprimento das Diretrizes Nacionais para os cursos de graduação e demais legislações relacionadas;

VI. Acompanhar e apoiar o cumprimento das normas de graduação da UFPel e demais normas institucionais aplicáveis;

VII. Estudar políticas que visem à integração do ensino de graduação, da pesquisa e pós-graduação e da extensão, considerando o aprimoramento da área de conhecimento do curso;

VIII. Encaminhar à Direção da Unidade as demandas referentes à aquisição de títulos virtuais ou físicos, para adequação das referências bibliográficas ao PPC do Curso;

IX. Disponibilizar o relatório referendado de bibliografias aos avaliadores do INEP/MEC, durante as visitas in loco para fins de autorização, reconhecimento, renovação de reconhecimento de curso ou credenciamento institucional;

X. Acompanhar e apoiar os processos de avaliação e regulação do Curso.

Cabe salientar ainda que as responsabilidades do Núcleo Docente Estruturante (NDE) do curso de Design de Jogos deverão ser sempre revistas, quando for o caso, mediante definição de novas normativas instituídas pela Universidade Federal de Pelotas. Igualmente, em situações que algum integrante não consiga atender suas responsabilidades junto ao Núcleo, os membros poderão votar pela substituição do mesmo, visando não prejudicar o andamento das atividades. Após, o(a) presidente do NDE deverá comunicar essa deliberação ao Colegiado do Curso, em busca da definição de um novo integrante.

5.3. AVALIAÇÃO DO CURSO E DO CURRÍCULO

De forma geral, a avaliação continuada do curso, do currículo e dos professores é realizada ao final de cada semestre pelos alunos através de instrumento único para toda a Universidade. Este é criado e gerido pela Comissão Própria de Avaliação (CPA-UFPel) e disponibilizado para os alunos através do sistema COBALTO – e pode ser preenchido de forma anônima. Os professores têm acesso à avaliação do seu desempenho por disciplina ministrada semestralmente a qual interfere na pontuação do Relatório Anual de Atividades Docentes e, conseqüentemente, na progressão funcional docente.

A avaliação integra o processo de implementação e aferição dos resultados obtidos e dos esperados. Isso porque possibilita diagnosticar se os objetivos propostos pelo PPC estão sendo atingidos – ou se é necessário identificar mudanças no percurso quando eventualmente necessárias. Nesse sentido, as reuniões pedagógicas são um importante espaço para coleta de dados sobre o cotidiano do curso. Nelas são trazidas questões que interessam docentes, discentes e técnicos administrativos.

A partir do relato das experiências de tais atores, o colegiado pode se debruçar a debater questões para serem resolvidas em curto prazo, mas também indica para discussão situações que poderão ser implementadas em um cenário futuro.

O Projeto Pedagógico do Curso será utilizado como parâmetro para as reuniões regulares com docentes e discentes que vão estar em permanente avaliação do funcionamento global do curso – destacando quesitos como o espaço do ensino, as condições de ensino-aprendizagem e toda a estrutura física e organizacional relacionada às disciplinas cursadas, assim como a necessidade de ampliação do quadro docente e demais fatos que implicam no desenvolvimento do curso. Prevê-se que haja reuniões semestres entre docentes, discentes e TAEs ligados ao curso como o objetivo de aperfeiçoar de forma contínua o projeto pedagógico do curso.

O Colegiado do Curso, em sua página oficial, também abrirá um espaço aos discentes para sugestões, comentários e críticas gerais e anônimas sobre o curso, seus docentes e TAEs, assim como aos espaços físicos e disponibilidade tecnológica.

A avaliação do currículo deverá ser feita periodicamente por instrumento definido e avaliado pelo NDE, à medida em que os alunos forem cursando e evoluindo pelos semestres subsequentes, já que se trata de um curso que está iniciando. O resultado da avaliação deverá ser apresentado em reunião de colegiado para discussão e tomada de providências necessárias.

Outra possibilidade de frequente avaliação acerca da pertinência da configuração da matriz e dos conteúdos trabalhados em cada componente curricular se dá a partir de pesquisa realizada junto aos egressos do curso, assim que for formada a primeira turma. A partir de suas colocações no mundo do trabalho, bem como da avaliação crítica acerca da aplicação efetiva dos conhecimentos adquiridos ao longo da faculdade em suas demandas profissionais, é possível manter uma constante análise da pertinência do currículo em vigência.

Com o objetivo de aperfeiçoar e ampliar a gestão democrática do curso, realizar-se-á diversas ações de avaliação do curso visando seu aperfeiçoamento constante. Tais como: reunião semestrais com o alunos; discussões no âmbito do colegiado/NDE com suas representações discentes;

6. ACOMPANHAMENTO DE EGRESSOS

O acompanhamento dos egressos deve permitir ao Curso conhecer os resultados de sua formação, seja na área acadêmica, dando sequência aos estudos, na inserção no campo de trabalho ou até na descontinuidade da atuação na área. Uma pesquisa eficiente de acompanhamento fornece informações importantes pelas quais se podem direcionar mudanças e ajustes na estrutura curricular, além da análise em relação ao perfil profissional pretendido e o atingido pelos egressos. Esse acompanhamento também pode vir a fornecer indicadores para a proposição de novas ações acadêmicas nas esferas da extensão e pesquisa.

Planejando dar continuidade à pesquisa sobre ensino e currículo na área do Design de Jogos, que também pode dar subsídios às tomadas de decisão do NDE, pretende-se empreender um levantamento de dados junto aos egressos do curso para fazer um importante mapeamento das suas atividades profissionais recentes. Dados esses que serão relevantes por si só e complementares à pesquisa, de modo que apresentarão um panorama da atuação dos ex-alunos e fornecerão informações importantes para orientar o planejamento do Curso a médio e a longo prazo.

Inicialmente, será necessário criar um banco de dados a partir dos primeiros egressos para, posteriormente, aplicar um instrumento de coleta de dados com os ex-alunos, o qual será, possivelmente, constituído por formulário on-line enviado anualmente, durante o tempo mínimo de 3 anos.

Em linhas gerais, será importante averiguar:

1. Ano de formatura;
2. A continuidade da atuação na área - caso não seja o caso, tentar identificar o porquê;
3. Identificação de atuação profissional, locais onde atuou e o status atual de colocação;
4. Características do trabalho realizado;
5. Realização de algum curso de pós-graduação e/ou educação continuada;
6. Atualização profissional (como se dá, se através de livros, cursos de curta duração, participação em associações e afins, eventos etc.);
7. Avaliação de como a formação acadêmica contribui para a inserção deste profissional no mundo de trabalho;
8. Sugestões e comentários sobre a formação.

Para além dessa coleta de dados, será importante convidar ex-alunos para relatarem suas experiências como egressos, seja em disciplinas ou nos eventos promovidos pelo Curso, ministrando palestras, oferecendo cursos e oficinas, atividades que permitam a aproximação entre os estudantes e os profissionais oriundos do curso em diferentes estágios de suas carreiras. Igualmente, haverá o convite para participarem de bancas de TCC.

Outra forma de contato constante com os egressos será a partir do envio de informativo dos cursos para o banco de dados que irá se constituindo, de maneira que eles se sintam sempre ligados de alguma forma ao Curso de Design de Jogos. A proposta é o envio do mesmo informativo que será feito para os alunos de forma quinzenal, pois desse modo mantém-se a noção de pertencimento dos ex-alunos, sabendo tudo o que ocorre no cotidiano do ambiente acadêmico. Além disso, há o instrumento da Universidade através do Portal de Acompanhamento do Egresso – UFPEL <<https://wp.ufpel.edu.br/egresso/>>.

Destaca-se ainda a obtenção de informações sobre egressos através da ferramenta institucional, o Portal do Egresso. O portal prevê a obtenção e manutenção do status de egressos em todos os cursos da UFPEL, com o objetivo de estabelecer um relacionamento com os mesmos e identificar potenciais egressos que obtiveram destaque em sua atuação profissional. Deste modo, prevê-se o acesso a esta base de informações institucionais, ainda que estas estejam em processo de desenvolvimento.

Será importante, também, o estreitamento de relações entre o Curso de Design de Jogos e empresas que egressos venham a criar, viabilizando a prospecção de estágio para os alunos. Além disso, a Universidade oferta aos alunos formados opções de formação continuada, oportunizando cursos de pós-graduação (especialização, mestrado e doutorado) e de extensão, e ainda seminários e outros eventos.

É bastante comum, ainda, que os recém-formados solicitem aos docentes cartas de recomendação para o ingresso na pós-graduação, assim como também procurem os docentes solicitando indicações de programas de pós-graduação - ou mesmo uma espécie de mentoria - para os primeiros passos no mundo do trabalho. Os docentes do curso

também serão convidados a compor as bancas de defesa das pesquisas realizadas pelos egressos em variados programas de pós-graduação, estreitando, dessa forma, laços interinstitucionais. Estas acabam sendo oportunidades para que os professores averiguem sobre as experiências dos egressos e, posteriormente, compartilhem com o colegiado. O foco das pós-graduações escolhidas por eles, bem como os campos de atuação de trabalho auxiliam na percepção sobre a matriz curricular vigente em relação às particularidades do mundo de atuação.

O feedback dos egressos vai auxiliar na manutenção da relação entre academia e campo de atuação, sendo salutar e permitindo um aperfeiçoamento constante tanto do projeto pedagógico em vigência quanto do corpo docente. Por isso, sugere-se que o NDE se responsabilize por manter estratégias de coleta e análise dessas informações.

7. INTEGRAÇÃO ENTRE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

A integração entre os âmbitos de ensino, pesquisa e extensão proposta pelo curso de Design de Jogos segue a premissa pautada pela Universidade e seguida pelo Centro de Artes desde o estabelecimento das resoluções, conforme apresentadas a seguir.

A Universidade Federal de Pelotas, através do Conselho Coordenador do Ensino, da Pesquisa e da Extensão – COCEPE estabeleceu, no ano de 2015, a Resolução nº 10 de 19 de fevereiro, a qual instituiu o regulamento geral dos Programas e Projetos de Ensino, Pesquisa e Extensão. Esta resolução, em seu artigo primeiro, prevê a caracterização e o estabelecimento dos procedimentos administrativos para submissão, execução e avaliação dos Programas e Projetos nestes três âmbitos. O seu segundo artigo, por sua vez, estabelece que estes Programas e Projetos devem estar articulados ao Projeto Pedagógico Institucional (PPI), ao Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI), e aos cursos de graduação e/ou pós-graduação, visando promover a interdisciplinaridade e a promoção da indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão.

Com base na integração estabelecida na Resolução 10/2015, do COCEPE, a partir de 15 de dezembro de 2019 a UFPel adotou a submissão de Projetos Unificados, por meio de um cadastro único para Programas, Projetos e Ações de Ensino, Pesquisa e/ou Extensão. Esta nova modalidade de projetos, por si, já parte de uma indissociabilidade inerente entre as três dimensões, mas considera que deve haver uma ênfase em alguma delas. Um projeto pode ter ênfase em Pesquisa, mas ter ações específicas de Ensino e/ou Extensão, por exemplo, assim como diversificações dentro desta lógica.

Dentro do curso de Design de Jogos entende-se, desta forma, que os Programas, Projetos e Ações realizados pelo seu corpo docente atenderão a esta proposta de integração, com ênfase em um estímulo constante da participação discente. Quando da

redação do presente PPC, em 2022, ainda não há cadastros de Programas ou Projetos Unificados, pois trata-se de um curso em vias de criação. Pretende-se, outrossim, integrar a relação de Projetos em andamento do corpo docente junto às novas propostas que deverão ser executadas a partir do primeiro semestre de lançamento do curso Design de Jogos.

Com base nesta percepção sobre a formação do designer e sobre o tipo de atividade que lhe cabe desenvolver, entende-se que o cruzamento entre Ensino, Pesquisa e Extensão se dá em um processo contínuo de complementaridade para o qual há, conforme relatado, apoio e estímulo institucional. Assim, o curso de Design de Jogos aposta nesta integração, visando a formação global de seus alunos de maneira a oportunizar o melhor desenvolvimento de suas habilidades e competências.

8. INTEGRAÇÃO COM OUTROS CURSOS E COM A PÓS-GRADUAÇÃO

O curso de Design de Jogos é lotado no Centro de Artes junto a outros 18 cursos de graduação, o que proporciona uma ampla oportunidade de interação entre eles. O corpo docente conta com professores compartilhados com os cursos de Design Gráfico, Design Digital, Cinema e Animação, Cinema e Audiovisual e Artes Visuais. Além disso, seu currículo possui disciplinas optativas comuns a outros cursos, as quais os alunos, desde o ingresso, são incentivados a cursar.

A busca por uma maior integração entre os cursos do Centro de Artes é frequentemente enfatizada pela Direção da unidade e pelos coordenadores. Tal integração também se dá através de parcerias entre projetos de pesquisa, ensino e extensão, e por meio do uso compartilhado da estrutura física, como laboratórios e equipamentos, além da realização de eventos em conjunto, como as semanas acadêmicas.

Mesmo com a ausência de programas de pós-graduação em Design na Universidade Federal de Pelotas, este projeto pedagógico fomenta a integração do curso de graduação com sistemas de pós-graduação, conforme as diretrizes curriculares para os cursos de Design (Resolução nº 5 de 8 de março de 2004).

O Centro de Artes oferece três cursos de pós-graduação: Mestrado em Artes Visuais, Especialização em Artes e Especialização em Artes à distância. Outra estratégia do curso é o incentivo à aproximação de programas de pós-graduação em Design e áreas afins, dentro e fora do âmbito da UFPel, tanto para qualificação, no que tange à área de pesquisa, quanto para disponibilizar opções de inserção na carreira acadêmica, quando essa for a intenção.

9. TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TIC) NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

A tecnologia como suporte ao processo de ensino-aprendizagem é bastante relevante no contexto do Curso de Design de Jogos, sendo abordada de maneira diversa. Informações relacionadas à estrutura do curso, docentes, avisos, perguntas frequentes e documentos (como exemplo normas de TCC's), além de informações pertinentes à comunidade em geral, podem ser acessadas através do website institucional do curso. A UFPel também disponibilizou informações relativas a professores, matriz curricular e projetos através de seu portal institucional, na seção destinada ao Curso. O curso também oferece, através de plataforma da UFPel, o acesso ao Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), que está disponível para uso pelos docentes e discentes (<https://moodle.ufpel.edu.br>). Uma nova versão simplificada do AVA tem sido utilizada nas disciplinas (<https://e-aula.ufpel.edu.br/>), também mediada pelo uso de ferramenta institucional de videoconferência (<https://webconf.ufpel.edu.br/>). Estas ferramentas, então, permitem que aulas e algumas atividades possam ocorrer à distância.

Nas situações presenciais, dentre os laboratórios físicos que necessitam aparato tecnológico, são disponibilizados computadores com internet banda larga para serem utilizados pelos discentes (uma média aproximada de 2 alunos por computador). A estrutura física das salas de aula também oferece projetores, de modo que os conteúdos possam ser visualizados pelos discentes presentes na sala de aula. Além dos AVA's já mencionados, é recorrente a utilização de tecnologias para disponibilização e consulta a conteúdos em servidores em nuvem, utilizando-se primordialmente de serviços como Google Drive (<https://www.google.com.br/drive>) e DropBox (<https://dropbox.com>) e permitindo assim um modelo de ensino parcialmente híbrido. Além da estrutura física de tecnologia, cabe ressaltar a importância de softwares adequados para a execução de atividades projetuais, como a suíte Adobe Creative Cloud (<https://www.adobe.com/br/creativecloud.html>) e que inclui entre outros Adobe XD, Photoshop, Illustrator, After Effects, além de softwares de design de interface como Figma (<https://www.figma.com/>) e de animação, como o Google GWD (<https://webdesigner.withgoogle.com/>). De modo a operacionalizar a utilização e atualização destes softwares, é recomendada a atualização periódica dos laboratórios do curso (em decorrência da necessidade de processadores mais robustos), além da assinatura e manutenção de suítes de software como Adobe Creative Cloud. Por sua intrínseca relação com a tecnologia, o Curso de Design de jogos prevê a possibilidade de aquisição de outros dispositivos tecnológicos (ex. óculos de realidade aumentada, impressoras 3D, corte laser, smartwatches) que possam propiciar aos docentes e discentes a experimentação em tecnologias inovadoras, em consonância com um ambiente de pesquisa e inovação.

Para os alunos, docentes e servidores do Centro de Artes e do Anglo (lotações do curso) é disponibilizado o acesso à internet por wi-fi em todos ambientes e salas de aula. Destaca-se também o acesso facilitado à biblioteca digital da UFPel através do sistema Pergamum (<https://pergamum.ufpel.edu.br/>), permitindo aos alunos a consulta do acervo físico e digital, empréstimo e renovação de livros, além de acesso aos periódicos da CAPES (também disponível através do website da UFPel). A UFPel também disponibiliza, em ambiente anexo à Faculdade de Arquitetura (próxima ao Centro de Artes), um Laboratório de Informática para a Graduação (LIG), que permite ao discente acessar e-mails, realizar

pesquisas e utilizar softwares de edição de texto como suporte às atividades realizadas em sala de aula.

O relacionamento com os discentes do curso (disciplinas, notas, mensagens, presença entre outros atributos) é mediado através da plataforma institucional Cobalto (<https://cobalto.ufpel.edu.br/>). Deste modo, os discentes podem ter acesso às informações relacionadas ao seu dia a dia na instituição, permitindo também a comunicação e documentação de mensagens com os professores e entre os próprios discentes. Essa plataforma permite a gestão educacional dos discentes, docentes e técnicos administrativos, além de possibilitar o gerenciamento de projetos de ensino, pesquisa e extensão. Outra tecnologia institucional a ser destacada é o Sistema Eletrônico de Informação (SEI - <https://sei.ufpel.edu.br/>), permitindo que os processos relacionados a discentes, docentes e técnicos administrativos possam ser tramitados digitalmente de maneira ágil e transparente, além de estar vinculado a órgãos superiores da UFPel. De maneira geral, as tecnologias para suporte ao ensino-aprendizagem no âmbito do Curso de Design

Ressaltamos que as duas seções que compõem o NUPED prestam todo o suporte a discentes e docentes, elaborando em parceria com os docentes, materiais didáticos de apoio, apresentações, cursos e treinamentos, oferecendo tutoriais que orientam discentes e docentes a tirarem o melhor proveito possível dos recursos oferecidos, a fim de facilitar o ensino, a pesquisa e a extensão.

10. AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM (AVA)

Os Ambientes Virtuais de Aprendizagem, mais conhecidos por AVA, são utilizados como plataforma principal para oferta de componentes curriculares na modalidade EAD ou como ferramenta complementar às aulas presenciais. O Moodle (Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment) é um dos sistemas classificados como AVA, pois permite a implementação de cursos na modalidade a distância, bem como auxiliar as disciplinas e cursos presenciais, possibilitando a gestão da aprendizagem e de trabalhos colaborativos. Outra característica do Moodle é a flexibilidade de configurar e disponibilizar conteúdos, recursos e atividades de forma simples e rápida. A UFPel disponibiliza o ambiente virtual de aprendizagem Moodle (e-AULA), para a oferta de apoio a disciplinas presenciais e EaD, e tem oferecido, através do NUPED cursos aos professores para uso do AVA.

Para utilização do AVA da UFPel (e-AULA) o estudante tem à disposição, na biblioteca do campus Anglo, equipamentos conectados à rede, que podem ser utilizados para acesso ao conteúdo disponibilizado digitalmente. O Ambiente Virtual de Aprendizagem também apresenta a possibilidade de ser acessado pelos alunos por meio de smartphones, tablets ou notebooks, que podem ser conectados à rede wifi UFPel, que é disponibilizada aos alunos por meio do sistema acadêmico COBALTO. O e-AULA está integrado ao sistema administrativo e acadêmico Cobalto, que é próprio da UFPel e representa um grande avanço em termos de atualização, espaço, interação e integração com outros sistemas.

As propostas de atividades a distância do curso devem estar em concordância com as diretrizes deste PPC, assim como devem estar em conformidade com a Resolução COCEPE no 27, de 14 de Setembro de 2017, que versa sobre os Indicadores de Qualidade para os Projetos, Programas e Atividades de Ensino a Distância da UFPel.

Assim, como o e-aula possibilita que se faça diferentes configurações de propostas de trabalho (disciplinas, cursos de extensão, grupos de pesquisa, etc), para as atividades de ensino, pesquisa e extensão, há a plataforma e-projeto UFPEL, possibilitando a atuação de projetos diversos em modalidade à distância.

Nos momentos à distância, o curso é organizado em módulos instrucionais no e-aula. Todo aluno que estiver matriculado em uma disciplina específica poderá visualizar o módulo instrucional correspondente no Moodle, conforme inserção do docente responsável pela disciplina.

Com o módulo instrucional criado, os agentes (professor, aluno) podem estabelecer dinâmicas diferenciadas de interação com o apoio dos recursos tecnológicos e ferramentas disponíveis no próprio e-aula, tais como: fóruns, tarefas, questionários, chats e correio eletrônico. O conteúdo das disciplinas pode estar sistematizado em diferentes formatos: textos, apresentações, links externos, vídeo-aulas.

11. RELAÇÃO DE DOCENTES E TÉCNICOS-ADMINISTRATIVOS

11.1 Docentes do Curso de Design de Jogos

Compõe o curso de Design de Jogos os docentes:

QUADRO 9 - DOCENTES E TAES	
Docentes	Formação
Ana Paula Cruz Penkala Dias	Doutorado
Bernardo Cortizo de Aguiar	Doutorado
Davi Frederico do Amaral Denardi	Doutorado
Gerson Rios Leme	Doutorado
Guilherme Parolin	Doutorado
Michael Abrantes Kerr	Doutorado
Mônica Lima de Faria	Doutorado

Técnico Administrativo	Formação
Alexandre Freitas Cardoso	Especialização

11.2 Docentes de outros Cursos e/ou unidade da UFPel

Docentes	Formação
Andreia Bordini de Brito	Doutorado
Carlos Walter Alves Soares	Doutorado
Gissele Azevedo Cardoso	Doutorado
James Correa Soares	Doutorado

Helena de Araújo Neves	Doutorado
Helene Gomes Sacco	Doutorado
Paulo Roberto Ferreira Junior - CD Tec	Doutorado
Reginaldo da Nobrega Tavares - CD Tec	Doutorado
Tobias Tessmann Mülling	Doutorado

12. INFRAESTRUTURA

As informações sobre Infraestrutura disponíveis para a realização do curso são oriundas diretamente do PDU do Centro de Artes da UFPEL, finalizando com comentários pertinentes ao curso especificamente.

Dentre os prédios do Centro Artes temos:

Bloco I do Centro de Artes, Prédio Rua Alberto Rosa, 62

Este prédio foi recebido no ano de 1999 pelo então Instituto de Letras e Artes, atual Centro de Artes. Este prédio atende os cursos de Licenciatura em Artes Visuais, Bacharelado em *Artes Visuais*, *Licenciatura em Teatro* e *Licenciatura em Dança*. Ele possui salas de aulas e ateliês/Laboratórios (Gravura, Cerâmica, Pintura, Escultura, Fotografia) e um auditório com capacidade para 60 pessoas. Ainda temos a parte administrativa do Centro de Artes e a central de Colegiado de todos os cursos desta unidade. Temos neste prédio 3 salas de professores, a sala dos PIBIDs, o LABET (laboratório de Etnomusicologia). No pátio entre este bloco I e o bloco II temos uma sala que atende aos Diretório Acadêmicos do Centro de Artes.

Bloco II Prédio Rua Álvaro Chaves, 65

Prédio onde funcionam os cursos de *Cinema* os cursos de *Design* e os cursos de Licenciatura em Música e os oito Bacharelados de Música. Será o prédio mais usado pelo curso de *Design de Jogos*.

Este prédio foi recebido pelo Centro de Artes no ano de 2014. Em fevereiro de 2014 foi feita a mudança dos *Cursos de Cinema*, *Design* e *Música Licenciatura*, e em julho deste mesmo ano, já com as condições de mobiliário e equipamentos mais adequada, foi feita a mudança dos Cursos de *Bacharelado em Música* que estavam em parte no prédio do Conservatório e em parte em uma casa alugada na Rua General Neto, no centro de Pelotas. Com os editais de equipamentos Pro-equip 2014 e 2015, conseguimos equipar a maioria das salas deste prédio. Embora os cursos de música estejam sediados neste espaço, o prédio não foi planejado para receber este tipo de ensino, ou seja, muitas salas e inclusive o auditório precisariam de um tratamento acústico. Esta situação fez com que alguns Laboratórios e Projetos, como o Pepeu (projeto de percussão), o LAPIS (Laboratório de pesquisa interdisciplinar) e o Laboratório do curso de Música Popular precisassem se mudar para o atual Campus II, que fica na Rua Almirante Barroso, onde existem dois estúdios com características específicas de acústica que permite tais atividades.

Levantamento da estrutura física do Centro de Artes considerando Bloco I, Bloco II e Bloco III (Prédio Preto):

Tipo de Espaço	Quantidade	Utilizado principalmente por:
Ateliers específicos dos cursos de artes visuais (pintura, escultura, gravura, desenho)	12	Cursos de Artes Visuais, Cinema e Design
Espaços Administrativos	7	Comunidade do CA, gestores e técnicos administrativos
Salas de Aula (configuração tradicional)	10	Estudantes do CA de todos os cursos
Espaços de projetos de extensão ou pesquisa ou ensino com demanda contínua	9	Comunidade Externa, professores, gestores e técnicos administrativos
Salas de permanência de professores	5	Professores e estudantes do CA
Laboratórios com perfil tecnológico com a presença de equipamentos digitais e maquinário para fotografia e cinema	8	Estudantes dos cursos de Cinema, Design e Artes Visuais e professores
Salas de estudo e defesa de trabalhos para Pós-Graduação	1	Estudantes e professores de Pós-Graduação
Salas de permanência de coordenadores	3	Coordenadores e estudantes
Reserva técnica de equipamentos para guarda e manutenção	3	Professores e técnicos administrativos

Auditórios para eventos, palestras e aulas com maior público	2	Comunidade do CA e Comunidade da UFPEL
Laboratórios de expressão corporal com configuração para artes cênicas	5	Estudantes de Artes Cênicas, professores e comunidade externa
Laboratórios com configuração para ensino da música (presença de instrumentos e/ou equipamentos tecnológicos para música)	14	Estudantes e professores dos cursos de música
Salas de estudo para instrumentos	6	Estudantes dos cursos de música

Os alunos do Centro de Artes possuem acesso a equipamentos de informática em diferentes espaços da instituição. Considerando a localização geográfica do Colegiado do Curso, os ambientes mais próximos e acessíveis são os seguintes:

Sala PIBID é multiuso no bloco I, sala 312, com 4 computadores e pode ser reservada junto à secretaria da Direção do Centro de Artes;

- LIG/ICH (Laboratório de Informática da Graduação do Instituto de Ciências Humanas): funciona todos os dias, das 8h às 22h30, sem fechar ao meio-dia; possui 10 bolsistas, 14 computadores e está instalado em uma sala de aproximadamente 40m²; atualmente, tem como responsável o Prof. Sidney Gonçalves Vieira;
- - LIG's/FAURB (Laboratório de Informática da Graduação da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo): são dois laboratórios que funcionam todos os dias, das 8h às 22h30, sem fechar ao meio-dia; ao todo, são 26 computadores (14+12), que funcionam em duas salas de aproximadamente 40 m² e 30 m² cada; estão sob a responsabilidade do técnico Tilson Saraya;
- LITA (Laboratório Interdisciplinar e Transversal de Artes): funciona no prédio do Curso de Dança e de Teatro (Tamandaré, 275), está disponível mediante agendamento prévio com o funcionário do Núcleo de Artes Cênicas, e possui um (01) computador desktop, com acesso à internet, um (01) notebook, câmera de vídeo, três (03) câmeras fotográficas, um (01) projetor multimídia e um (01) piano elétrico. Estes equipamentos são voltados a trabalhos com arte e tecnologia.
- Sala de Projeto de Extensão localizada na antiga AABB (Alberto Rosa, 580), atualmente utilizada pelo NUFOLK, possui um (01) computador e (01) um projetor multimídia para utilização pelos professores do Curso de Dança que estiverem utilizando as salas do prédio (sala do Globo).

REFERÊNCIAS

Bibliográficas:

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo: fundamentos do Design de Jogos: principais conceitos: volume 1**. São Paulo: Blucher, 2012.

Resoluções e documentos de referência:

Projeto Político Pedagógico do Curso de Design Digital

Plano de Desenvolvimento de Unidade: Centros de Artes/UFPEL. PROCESSO SEI 023110.14152/2018-85

Resolução CNE/CES nº 5, de 8 de março de 2004

Resolução CES Nº 2, DE 18 DE JUNHO DE 2007

- Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design

http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rces05_04.pdf

- Diretrizes para elaboração dos projetos pedagógicos das UFPEL

https://wp.ufpel.edu.br/cec/files/2019/06/PUBLICACAO_DIRETRIZES-PARA-ELABORACAO-DE-PROJETO-PEDAGOGICO-DE-CURSOPPC-DA-UFPEL.pdf

<https://wp.ufpel.edu.br/cec/projeto-pedagogico-2/diretrizes/>

- Guia de integralização da extensão

<https://wp.ufpel.edu.br/prec/files/2019/05/Guia-de-integraliza%C3%A7%C3%A3o.pdf>

- Resolução COCEPE Nº 25/2017- Aprova a Política Institucional da UFPEL para a formação inicial e continuada de professores da rede básica. Professores

<https://wp.ufpel.edu.br/scs/files/2017/04/Resolu%C3%A7%C3%A3o-25.2017-COCEPE-1.pdf>

- Sobre Ementa e demais aspectos- Dicas de A-Z: <https://prezi.com/i/kmdwh6sjkl4i/>

- Natureza dos créditos: Processo SEI 23110.010443/2021-08

- Bibliografias Processo nº 23110.012716/2022-21

- Processo FAE nº 23110.008537/2022-90 (Sobre disciplinas)

- Processo: 23110.012569/2021-17 Estudo comparativo entre as resoluções e Orientações legais para o tratamento das temáticas curriculares obrigatórias no contexto dos cursos de Licenciatura

LEGISLAÇÃO NACIONAL

a) Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996. - Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional e respectivas Leis que a atualizam;

b)Resolução CNE/CP nº 2, de 1º de julho de 2015 (Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação de Professores)

c) Legislação específica do curso;

d)Temas curriculares obrigatórios:

-Parecer CNE/CP nº 8, de 06 de março de 2012 e Resolução nº 1, de 30 de maio de 2012 - Diretrizes Nacionais para a Educação em Direitos Humanos.

- Parecer CNE/CP nº 3/2004 e Resolução CNE/CP nº 1, de 17 de junho de 2004- Diretrizes Curriculares para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana;

-Lei 13.146/2015, de 06 de julho de 2015 - Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência e Estatuto da Pessoa com Deficiência;

Lei nº 10.098, de 19 de dezembro de 2000 acessibilidade das pessoas portadoras de deficiência ou com mobilidade reduzida.

Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002 e Decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005 - Língua Brasileira de Sinais – Libras.

Decreto nº 4281, de 25 de junho de 2002 que Regulamenta a Lei nº 9795, de 27 de abril de 1999 - Política Nacional de Educação Ambiental.

Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Ambiental (Resolução CNE/CP 2/2012) MAIS ATUAL

Resolução nº 8, de 20 de novembro de 2012 - Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Escolar Quilombola na Educação Básica.

Resolução Nº 5, de 22 de junho de 2012 - Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Escolar Indígena na Educação Básica.

LEGISLAÇÃO DA UFPEL

a) Plano de Desenvolvimento Institucional da UFPel (2015-2020) –

b) Projeto Pedagógico Institucional daUFPel (2003).

c) Regulamento do Ensino da Graduação nº29/2018. • Regimento Geral da Universidade e Estatuto.

d) Resolução COCEPE Nº 25/2017- Aprova a Política Institucional da UFPEL para a formação inicial e continuada de professores da rede básica.

Professores<https://wp.ufpel.edu.br/scs/files/2017/04/Resolu%C3%A7%C3%A3o-25.2017-COCEPE-1.pdf>

APÊNDICES

APÊNDICE 1

Normas para o Trabalho de Conclusão de Curso Teórico

Art. 1º O Trabalho de Conclusão de Curso Teórico (TCCT) é parte integrante da proposta formativa expressa no projeto pedagógico do curso. É um requisito parcial à obtenção do título da graduação e caracterizado como uma produção do(s) graduando(s) que possa contribuir com o curso e com a pesquisa brasileira em design de jogos.

Art. 2º O TCCT é feito, individualmente, em forma de artigo científico. É compreendido, na proposta formativa do curso, como uma das etapas mais significativas e, juntamente com o Trabalho de Conclusão de Curso Prático (TCCP), deve ter igual relevância no que se refere ao nível de interesse dos estudantes no sentido de ser reflexo de uma prática profissional.

Art. 3º São objetivos do Trabalho de Conclusão de Curso:

I – exercitar a capacidade dos designers de jogos no trabalho com a investigação científica.

II – estimular a prática da autonomia e protagonismo dos estudantes como artífices da construção de seus saberes relacionados à produção crítica e à pesquisa brasileira em design de jogos.

III – ser contribuição para o curso com a necessidade de gerar conhecimentos e conectar estes às demandas sociais da área de design de jogos.

Art. 4º No currículo do curso são componentes curriculares integrantes do TCCT as disciplinas de Metodologia da Pesquisa e Seminário de Orientação, do sétimo e oitavo períodos, respectivamente.

Art. 5º Tendo em vista a especificidade das atividades desenvolvidas, a caracterização dos componentes curriculares que compõem o TCCT **não prevê possibilidade de exame** aos estudantes, sendo que a média final para aprovação é igual ou maior a 7,0 (sete).

Art. 6º É permitido ao estudante realizar a disciplina de Seminário de Orientação remotamente quando estiver em mobilidade discente (intercâmbio com outras instituições de ensino superior nacionais ou estrangeiras) ou quando a disciplina for realizada no oitavo período do curso. São condições para esta permissão:

I – se for o caso, que o processo de mobilidade acadêmica seja feito através da Coordenadoria de Relações Internacionais da UFPEL (CRInter) e que seja reconhecido pelo Colegiado do Curso de Design de Jogos.

II – que o estudante apresente ao Colegiado uma justificativa para cursar remotamente baseada em oportunidades de trabalho, possibilidades de prospecção com o mercado ou motivos de força maior que impeçam a permanência na cidade de Pelotas/RS.

III – que haja garantia de estruturas de comunicação e de dados que permitam ao estudante e ao orientador a **comunicação síncrona semanal**,

IV – que o estudante tenha condições de cumprir, mesmo à distância, prazos de entrega do trabalho na primeira banca e na banca final.

Art. 7º O procedimento de realização do TCCT se dá durante as disciplinas de Metodologia da Pesquisa e Seminário de Orientação.

Art. 8º A disciplina de Metodologia da Pesquisa é o momento de discernimento e uso de conhecimentos já vistos na trajetória do curso para desenvolvimento do Projeto do Trabalho de Conclusão de Curso durante o decorrer do semestre.

Art. 9º Na disciplina de Metodologia da Pesquisa o professor responsável irá reservar um dia para apresentação dos projetos do Trabalho de Conclusão de Curso aos professores do Colegiado. O professor responsável irá estabelecer a ordem de apresentação e convidar os professores. A apresentação do projeto deve se resumir a caracterização do objeto de pesquisa e ter o tempo máximo de cinco minutos. Após, os professores terão o tempo de 10 minutos para sugestões.

Art. 10 O Projeto do Trabalho de Conclusão de Curso será o objeto de avaliação final da disciplina de Metodologia da Pesquisa e deve apresentar os seguintes itens:

I – apresentação do tema de pesquisa pretendido pelo(s) estudante(s).

II – justificativa do desenvolvimento da pesquisa.

III – objetivos e questões da investigação, sendo opcionais as premissas/hipóteses.

IV – proposta de desenvolvimento teórico/metodológico.

V – cronograma prévio.

VI – referências bibliográficas utilizadas no projeto.

Art. 11 A partir do Projeto do Trabalho de Conclusão de Curso o estudante poderá optar em realizar o trabalho a partir de dois direcionamentos:

I – Investigação sobre determinado tema. Trata-se de pesquisa científica tradicional, que respeita as etapas do tema, delimitação do tema, problema, hipóteses, conclusão. O trabalho científico na sua forma dissertativa “tem como objetivo demonstrar, mediante argumentos, uma tese, que é uma solução proposta para um problema, relativo a determinado tema”. (SEVERINO, 2002, p. 183)

II – Reflexão sobre a prática. O aluno deverá expor analiticamente o seu processo de trabalho (um jogo), que inclui a metodologia para a realização deste processo. O professor orientador deverá deixar claro ao aluno que não se trata de um relatório das tarefas desenvolvidas no trabalho prático, mas a descrição do método de trabalho prático (o jogo), seguido da reflexão (defesa) sobre as escolhas desse método. A conclusão deverá revelar se os objetivos do método foram alcançados. A reflexão sobre a prática não exclui o uso de revisão teórica e pode se caracterizar como poética visual e sonora.

Art. 12 Para o caso de escolha do trabalho de reflexão sobre a prática, o estudante deverá, para além de seu próprio trabalho, justificar de forma suficiente a escolha por este direcionamento no item II do projeto (justificativa) e também demonstrar profundidade metodológica necessária à investigação pretendida sobre sua produção fílmica. Ou seja, é necessário que o trabalho prático seja capaz de suscitar questões ao trabalho teórico.

Art. 13 Caberá ao professor responsável pela disciplina de Metodologia da Pesquisa, auxiliado pelos professores do curso de Design de Jogos, avaliar se o projeto apresenta justificativa e profundidade metodológica necessária para o direcionamento da pesquisa de reflexão sobre a prática.

Art. 14 O componente curricular de Seminário de Orientação é destinado ao desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso a partir das orientações periódicas.

Art. 15 No início do semestre, o Colegiado do curso de Design de Jogos divulgará em seu calendário oficial as seguintes datas pertinentes ao componente curricular Seminário de Orientação, nesta ordem:

I – Prazo para indicação das composições das bancas ao Colegiado feita pelos orientadores e **marcação da data e horário** das bancas de qualificação e bancas finais **respeitando-se o mesmo dia para ambas** nas semanas estipuladas para as bancas, salvo imprevistos.

II – Entrega da versão do TCC para a primeira banca respeitando-se data e horário **sob pena de reprovação no componente curricular.**

III – Semana(s) de realização das primeiras bancas do TCCT.

IV – Entrega da versão do TCC para a banca final respeitando-se data e horário **sob pena de reprovação no componente curricular.**

V – Semana de realização das bancas finais do TCCT.

VI – Prazo para entrega digital da versão final do TCCT após os ajustes sugeridos pela banca.

§ 1º As entregas das cópias dos trabalhos para avaliação na **primeira banca e banca final devem ser na forma impressa**, salvo solicitação individual de documento digital feita pelos membros da banca diretamente ao estudante.

§ 2º As entregas das cópias **devem ter a anuência do professor orientador**, sendo o estudante **passível de reprovação direta no caso de não liberação, por parte do orientador, para a entrega ao Colegiado**, na primeira banca e na banca final.

§ 3º A entrega da versão final do TCCT, para fins de acervo, é **exclusivamente digital e deve ser feita no formulário disponível para este fim** no site do Curso de Design de Jogos.

Art. 16 O desenvolvimento do trabalho, conforme o cronograma, terá dois momentos de avaliação com uma primeira banca, em caráter privado, realizada na metade do semestre, e uma banca final, em caráter público, ao final do semestre.

Art. 17 A banca final (defesa do TCCT) é de caráter público podendo ser assistida por outros docentes, estudantes e pela comunidade em geral. A participação como ouvinte na banca final é contabilizada como atividade complementar aos estudantes ouvintes com o tempo de 2h por banca assistida.

Art. 18 Os prazos de entrega do TCCT para a primeira banca, entrega do TCCT para a banca final e entrega da versão final do TCCT ao Colegiado são absolutamente impreteríveis. Se houver necessidade de mudança, esta deverá ser aprovada em reunião do Colegiado do Curso de Design de Jogos.

Art. 19 O **não cumprimento dos prazos estipulados no Art. 23, incluindo os horários acordados** com os estudantes durante os semestres, implica em **reprovação direta na disciplina de Seminário de Orientação**. Neste caso, será conferido o conceito “Reprovado” ao estudante. Conforme definido, a disciplina não tem possibilidade de exame.

Art. 20 No início do semestre de oferta do componente curricular Seminário de Orientação terão início as orientações individuais dos estudantes.

Parágrafo único – A periodicidade das orientações, a partir do início do semestre, é **obrigatoriamente semanal**.

Art. 21 A atribuição de orientadores é uma **obrigação do Colegiado do** Curso de Design de Jogos **a todos os estudantes matriculados** no componente curricular Seminário de Orientação e será feita através de reunião deste Colegiado com pauta para este fim.

§ 1º A atribuição de orientandos à orientadores é preferencial do Colegiado Curso de Design de Jogos e considera, para deliberação, **prioritariamente a distribuição do trabalho da forma mais equilibrada possível** entre todos os docentes do curso. Também há a possibilidade de orientadores serem de outros cursos da UFPEL, caso haja interesse dos orientandos.

§ 2º De tal maneira, **os critérios para atribuição**, em ordem de relevância, são (1) distribuição equilibrada do trabalho docente e (2) afinidade dos docentes com os temas propostos para a pesquisa do estudante.

Art. 22 O número máximo de orientandos por docente será estipulado pelo Colegiado, na reunião de atribuição, dependendo (1) da necessidade advinda do número de estudantes concluintes do componente curricular Metodologia da Pesquisa e (2) do cruzamento com outras necessidades formais de orientação de TCC Práticos, Estágios ou outras atividades caracterizadas como horas de trabalho de orientação.

Art. 23 O número máximo de participações em banca por docente será estipulado pelo Colegiado, na reunião de atribuição, dependendo (1) do número de orientandos do docente, (2) da necessidade advinda do número de estudantes concluintes do componente curricular Metodologia da Pesquisa e (3) do cruzamento com outras necessidades formais de orientação de TCC Práticos, Estágios ou outras atividades caracterizadas como horas de trabalho de orientação.

Art. 24 Os prováveis orientadores indicados pelos alunos devem, **preferencialmente**, **ser professores do** Curso de Design de Jogos da UFPEL.

Parágrafo único – É possível a atribuição de **orientadores de outros cursos da UFPEL** desde que, (1) haja a anuência do docente pretendido para a orientação do trabalho, conforme o presente conjunto de normas e (2) a solicitação seja justificada pelo discente e aprovada pelo Colegiado na reunião de atribuição.

Art. 25 As orientações constituem encontros obrigatoriamente semanais, durante o semestre, **com a duração média de uma hora, realizadas obrigatoriamente nas dependências do Centro de Artes, quando presenciais.** Os horários de orientação devem ser ajustados entre o professor orientador e o aluno.

Art. 26 Para efeitos de comprovação de atividades docentes, para o professor, a carga horária é de **2 horas semanais para cada orientação**, composta por **1 hora de leitura e revisão e 1 hora de encontro com o orientando.**

Art. 27 É facultado ao orientador, a cada encontro, o preenchimento do documento **diário de classe** da orientação com uma descrição sucinta do que foi realizado na orientação e do processo do estudante. Cabe ao estudante, neste caso, assinar o diário de classe, a cada orientação. O documento, se adotado, **fica de posse e guarda do orientador e deve ser apresentado ao Colegiado em caso de infrequência nas orientações.**

Art. 28 Para o caso de orientações de estudantes que estejam em mobilidade acadêmica, ou cursando a disciplina à distância, é necessário que as orientações sejam feitas por instrumentos de comunicação síncrona entre orientador e orientando, com a mesma duração das orientações presenciais e a mesma regularidade.

Art. 29 Constituem responsabilidades do orientando:

I – a presença em no mínimo 75% das orientações semanais;

II – o cumprimento de prazos definidos com o(s) orientador(es) para entrega das etapas;

III – a manutenção de canais de comunicação disponíveis ao orientador (telefone e e-mail);

IV – a entrega dos trabalhos nos prazos estipulados pelo cronograma do TCC **com a anuência de entrega do orientador**;

V – a assinatura do diário de classe da orientação quando solicitado pelo orientador;

Art. 30 Constituem responsabilidades do orientador:

I – a disponibilidade para os encontros semanais de orientação;

II – o convite e a indicação das bancas examinadoras dos trabalhos sob sua orientação;

III – o preenchimento do diário de classe da orientação, se julgar necessário;

Art. 31 Em decorrência do não cumprimento das responsabilidades previstas no Art. 34, **o orientador poderá comunicar formalmente ao Colegiado a desistência da atividade de orientação**. Além do comunicado, **deve ser entregue o diário de classe da orientação**.

Art. 32 O estudante poderá, se achar necessário, solicitar mudança de orientador ao Colegiado. Para tanto, deverá **fazê-lo no decurso máximo de 25% do semestre letivo e entregar solicitação formal ao Colegiado**, devidamente justificada, se possível já com a indicação do novo orientador.

Art. 33 No caso previsto no Art.36, o **orientado poderá solicitar outro professor orientador no decurso posterior a 25%**, desde que não esteja em descumprimento com os itens I e IV das responsabilidades do orientando (Art.34).

Art. 34 Os TCCTs devem obedecer as normas de formatação especificadas abaixo e os modelos de formatação disponibilizados na página sobre normas do TCC Teórico (abaixo).

Art. 35 Para a primeira banca o aluno **poderá apresentar uma proposta de sumário** do artigo, indicando, com isso, como estruturar o trabalho final. Cada item deste sumário poderá conter um resumo do que pretende trabalhar. Nesta etapa, o trabalho **deverá conter também uma apresentação e uma primeira parte desenvolvida, com resumo/abstract e referências bibliográficas**.

Art. 36 O trabalho deverá ter o mínimo de **35 mil caracteres com espaço** e o máximo de **55 mil caracteres com espaço**, incluindo elementos pré-textuais e referências bibliográficas.

Art. 37 O TCCT deve ser entregue com as seguintes especificações formais para os dois momentos de avaliação:

I – Papel A4 com encadernação em espiral preto e capas transparentes.

II – Margens de formatação: superior 3,0cm, inferior 2,0cm, esquerda 3,0cm e direita: 2,0cm.

III – Margem de parágrafos com 2,0cm a partir da margem esquerda e margem de citação longa com 4,0cm a partir da margem esquerda.

IV – Fonte Times New Roman ou Arial 12 pontos para texto e corpo 10 pontos para citações longas e notas de rodapé com espaçamento 1,5 entre linhas. Para citações longas e notas de rodapé o espaçamento é simples.

V – Todas as folhas do trabalho, a partir da folha de rosto, devem ser contadas, mas não numeradas. A numeração deve aparecer a partir da folha do sumário usando algarismos arábicos sequenciais no canto superior direito.

Art. 38 O resumo em português deverá apresentar entre quatro e sete linhas em português e ser acrescido de três a quatro palavras-chave. O mesmo vale para o resumo em inglês (abstract), no entanto este último é necessário apenas para entrega do artigo para a defesa final do TCC.

Art. 39 Após a defesa final, cuja ata deverá ser referendada pelo Colegiado do Curso de Design de Jogos, o estudante fará a entrega do texto final em uma cópia digital.

Art. 40 O modelo a ser usado para as referências bibliográficas no TCCT é a norma **NBR 6023 (ABNT)**, em sua íntegra, referenciada no Manual de Normas da UFPEL, que versa sobre a elaboração de referências em textos científicos.

Art. 41 O modelo para as citações das referências bibliográficas é a norma **NBR 10520 (ABNT)**, referenciada no Manual de Normas da UFPEL, que versa sobre as citações em documentos.

§ 1º Todas as referências do trabalho devem ser, obrigatoriamente e estritamente, indicadas conforme estabelece a norma citada acima.

§ 2º A utilização de textos de **outros autores sem a indicação de referência da citação pode configurar plágio**. Neste caso, quando identificado no Trabalho de Conclusão de Curso, os casos **devem ser reportados pelos membros da banca e/ou orientador ao professor responsável pela disciplina e o coordenador de curso**.

§ 3º Em caso de **plágio comprovado pelo orientador ou membros da banca avaliadora, o Trabalho de Conclusão de Curso será automaticamente reprovado**.

Art. 42 O processo de avaliação do Trabalho de Conclusão de Curso acontece a partir da atribuição de notas sob um peso 10,0, administradas ao(s) estudante(s) na banca final pela comissão avaliadora. É necessária a obtenção da média 7,0 (sete) para aprovação.

Art. 43 Constituem parâmetros de avaliação da comissão avaliadora:

I – frequência nas orientações durante o semestre;

- II – capacidade de cumprir prazos dentro do cronograma estipulado para o trabalho;
- III – interesse pelo trabalho e responsabilidade para com o resultado final;
- IV – processo de desenvolvimento do estudante ao longo do semestre;
- V – resultado apresentado pelo trabalho tendo em conta o percurso avaliado a partir das duas bancas;
- VI – capacidade de argumentação e dissertação textual e oral;
- VII – relevância do resultado do trabalho enquanto contribuição para o curso e para a pesquisa em design de jogos;
- VIII – autonomia no diálogo com as proposições metodológicas para o projeto e/ou teoria;

Art. 44 Além do conceito do trabalho, é **facultada a comissão à atribuição de louvor aos trabalhos que se destacarem** pela relevância e contribuição para com o curso.

Parágrafo único – O registro de louvor deve ser feito no documento de atribuição do conceito final ao trabalho, assinado pelo orientador e membros da banca.

Art. 45 Os trabalhos aprovados terão publicação digital no repositório de TCCT's no site do Curso de Design de Jogos, assim como no repositório institucional da Biblioteca da UFPEL.

Art. 46 O conceito do(s) estudante(s) será registrado no histórico apenas após a entrega final da versão do trabalho com os ajustes sugeridos pela banca em versão impressa e digital.

Art. 47 A banca Exame de Qualificação (primeira banca) será composta pelo professor orientador, que conduz os trabalhos, e por dois professores (**um necessariamente do curso de Design de Jogos da UFPEL e outro podendo ser de outro curso**), que serão convidados pelo orientador.

Art. 48 Na instalação da primeira banca, num primeiro momento, o aluno deverá usar até 20 minutos para expor o processo de construção do texto, e no segundo momento os examinadores usam o tempo de até 20 minutos para suas considerações, acrescidos de 20 minutos de debate , se necessário.

Art. 49 A banca final do TCCT terá igualmente dois professores convidados, mais o professor orientador, sendo que o tempo para a defesa do trabalho e para as considerações dos professores convidados é o mesmo da etapa do Exame de Qualificação.

Art. 50 É de responsabilidade do professor orientador a indicação dos membros da banca nos prazos indicados, assim como a substituição de algum componente, caso se faça necessário.

Art. 51 Tanto para a primeira banca quanto para a banca final, serão mantidas as mesmas datas e horários dentro da(s) semana(s) de bancas estipuladas no cronograma do TCC. Necessidades de mudanças devem ser combinadas e comunicadas pelos orientadores ao Colegiado do Curso.

Art. 52 Os alunos deverão entregar uma cópia impressa do trabalho para cada membro da banca, incluindo o orientador, nos prazos estipulados pelo cronograma do TCCT. É de responsabilidade dos membros da banca o recebimento dos volumes no Colegiado do Curso a partir da data estipulada.

Parágrafo único – os membros da banca, a seu critério, podem solicitar cópias digitais para as entregas em ambas as bancas. Caso não manifestem o pedido, a entrega será feita na forma impressa.

Art. 53 O Artigo Científico segue o rigor de pesquisa da Monografia de final de curso, apenas em forma mais sucinta do que esta.

Art. 54 As etapas do Método Científico de Pesquisa são:

I – Escolha do tema;

II – Revisão da bibliografia;

III – Justificativa (contribuição da pesquisa para o meio acadêmico e/ou profissional);

IV – Formulação do problema

V – Objetivos

VI – Metodologia

VII – Análise do objeto

VIII – Conclusão da análise

IX – Redação e apresentação

X – Divulgação (através da participação em congressos e seminários e publicação do artigo em veículos de divulgação científica. Neste caso, os artigos deverão ser adaptados às normas editoriais de cada periódico)

Art. 55 O artigo científico é constituído de elementos pré-textuais, textuais e pós-textuais, nesta estrutura:

I – Elementos Pré-textuais: Título (subtítulo) (obrigatório) Autor (obrigatório) Resumo na língua do texto (obrigatório) Sumário (opcional) Palavras-chave na língua do texto (obrigatório)

II – Elementos Textuais: Introdução (obrigatório) Desenvolvimento (obrigatório) Conclusão (obrigatório)

III – Elementos Pós-textuais: Título em língua estrangeira (obrigatório) Resumo em língua estrangeira (obrigatório) Palavras-chave em língua estrangeira (obrigatório) Notas explicativas (opcional) Referências (obrigatório) Glossário (opcional, situado nos anexos) Apêndice (opcional) Anexos (opcional)

Art. 56 A linguagem deve ser objetiva, ou seja, as frases devem ir direto ao ponto, sem o uso exagerado de adjetivos.

Art. 57 O estilo deve ser formal, ou seja, o trabalho não é falado, é escrito, e portanto gírias não são bem-vindas e as expressões idiomáticas (expressões que não se consegue traduzir para outras línguas), se necessárias, devem vir entre aspas.

Art. 58 Conforme Severino *Na introdução, anuncia-se o que se pretende dizer; no corpo, desenvolve-se a ideia anunciada; na conclusão, resume-se ou sintetiza-se o que se conseguiu.* (SEVERINO, 2002, p. 85). (...) *Finalmente, tratando-se de trabalhos acadêmicos, com finalidade didáticas e propedêuticas, o tema escolhido ou delimitado deve deixar margem para a pesquisa positiva [descritiva], bibliográfica ou de campo, com a necessária aprendizagem desses métodos de pesquisa, não sendo, portanto, o trabalho uma pura criação mental do aluno* (idem, p. 74).

Art. 59 Não é função do orientador fazer a revisão gramatical do trabalho do orientando. É recomendável a revisão de terceiros para este caso.

Art. 60 Casos omissos a este regimento serão deliberados no Colegiado do Curso de Design de Jogos.

Normas para o Trabalho de Conclusão de Curso Prático

Art. 1º O Trabalho de Conclusão de Curso Prático (TCCP) deve ser o resultado de um **desenvolvimento coletivo dos estudantes** do curso que represente em termos de produção de um jogo autoral a formação durante o percurso acadêmico.

Parágrafo único – Excepcionalmente, podem ser admitidos trabalhos de TCCP individuais ou em dupla **desde que seja enviada justificativa** ao Colegiado do Curso de Design de Jogos, com atendimento aos seguintes requisitos que serão avaliados: (1) **capacidade de produção e realização** do projeto autoral de design de jogos, sem considerar o auxílio pontual de outros estudantes formandos, (2) **presença clara de criação e projeto de jogo** identificado com o fazer técnico e artístico do(s) discente(s) envolvidos e a formação de sua subjetividade.

Art. 2º O processo do TCCP é desenvolvido ao longo de duas disciplinas em dois períodos sequenciais durante o curso, a disciplina de Projeto em Design de Jogos 1, durante o sexto período e a disciplina de Projeto em Design de Jogos 2 durante o sétimo período.

Art. 3º O TCCP consiste no desenvolvimento de um produto em design de jogos, representado em um jogo autoral, que seja identificado com:

I – o campo do design de jogos, consolidado no formato de um produto autoral em forma de jogo.

II – o mercado de jogos, preferencialmente brasileiro, considerando variadas tecnologias e plataformas como integrantes desse escopo, consolidado em formatos já existentes nesse mercado como consoles de videogames, web, mobile, dentre outros dispositivos, visando variados públicos. Há, também, a possibilidade de considerar o campo da realidade estendida (XR) e seus desdobramentos, como exemplo das experiências imersivas com VR, projeções mapeadas de imagem e som e realidade aumentada.

Art. 4º O TCCP deve abordar as práticas de concepção, pré-produção, produção e implementação de jogos digitais em equipes, integrando os conhecimentos básicos de programação, arte e gestão.

Art. 5º A escolha temática, mídia e de formato do jogo autoral é um critério dos estudantes que compõem o grupo do TCCP.

Parágrafo único – Não é permitida a alteração do projeto de jogo após o Primeiro Pitching de Projeto em Design de Jogos 1, qualquer alteração neste sentido invalida o processo de desenvolvimento do produto compreendido entre as disciplinas, sendo passível de reprovação na disciplina de Projeto em Design de Jogos 1.

Art. 6º A realização dos produtos de jogos deve respeitar a Legislação sobre os Direitos Autorais no Brasil (Lei 9610/1998 da Presidência da República).

Art. 7º O produto do TCCP, assim como todas as produções de jogos feitas no curso, é patrimônio público enquanto proveniente de Instituição Federal de Ensino Superior.

Art. 8º Os estudantes têm os direitos morais e patrimoniais sobre os jogos, com exceção da cessão de direitos para a Universidade.

Art. 9º Em caso de trabalho coletivo, os estudantes devem acordar entre si, preferencialmente com a mediação de instrumentos jurídicos (contratos), as responsabilidades e direitos relacionadas com a distribuição do produto para além do processo de formação do curso.

Art. 10º Durante a realização do produto do TCCP não é permitida a co-produção ou a produção associada com terceiros, sejam eles pessoas jurídicas ou físicas, com as seguintes exceções:

I – Pessoas Jurídicas relacionadas com outras Universidades, Instituição de Ensino, Organizações do Terceiro Setor, Órgãos Públicos e outras organizações sem fins lucrativos, desde que o acordo seja aprovado pelo Colegiado do Curso de Design de Jogos.

Art. 11º O jogo autoral do TCCP será feito **de forma coletiva em grupos de no mínimo 3 (três) e no máximo 8 (oito)** estudantes matriculados na disciplina de Projeto em Design de Jogos 1.

§ 1º A realização individual ou em dupla ocorre **apenas quando observados e justificados os requisitos descritos no parágrafo único do Art. 1º.**

§ 2º A composição dos grupos **permanecerá a mesma durante as disciplinas de Projeto em Design de Jogos 1 e Projeto em Design de Jogos 2**, salvo situações e casos previstos neste conjunto de normas.

Art. 12º A alteração na composição dos grupos de alunos é permitida **até a realização do primeiro *pitching*** da disciplina de Projeto em Design de Jogos 1.

Art. 13º Alterações de composição posteriores ao primeiro *pitching* da disciplina de Projeto em Design de Jogos 1 somente são permitidas **nos casos que implicam saída de componentes da formação inicial pelos seguintes motivos:**

I – Trancamento da disciplina feito no prazo regular segundo o calendário acadêmico.

II – Trancamento Geral de Matrícula.

III – Motivo de doença ou força maior que impeça a sequência da realização do trabalho.

IV – Desistência ou evasão do curso.

V – Quando houver decisão de exclusão de algum componente por parte do orientador, justificada ao Colegiado.

§ 1º A alteração de composição deverá ser proposta pelo grupo interessado, em comum acordo com o orientador e com o grupo ao qual o(s) estudante(s) pertencia(m) anteriormente, sem interferência no desenvolvimento dos projetos em andamento.

§ 2º A ocorrência de decisão de exclusão de algum componente, por parte do orientador, será mediada pelo Colegiado de Curso, a quem, conhecidas as justificativas da exclusão, caberá a decisão sobre realocação em outros grupos, quando possível, realização individual, quando possível, ou reprovação direta do estudante.

Art. 14º No caso do grupo, em meio ao processo, ter estudantes em número menor ao previsto no Art. 11º, é garantida a continuidade regular até o final da disciplina.

Parágrafo único – Se a redução de estudantes ocorrer durante a disciplina de Projeto em Design de Jogos 1, o grupo poderá posteriormente, a seu critério, incluir estudantes matriculados na disciplina de Projeto em Design de Jogos 2, quando esta tiver início.

Art. 15º O grupo, se desejar, poderá compor a equipe com estudantes de outros semestres do Curso de Design de Jogos e de outros cursos da UFPEL.

§ 1º Os estudantes de outros semestres ou cursos não são contabilizados nos mínimos e máximos previstos no Art. 11º.

§ 2º O orientador ou o colegiado, se necessário, poderão atestar horas complementares aos estudantes de outros semestres ou cursos.

Art. 16º Os projetos terão o acompanhamento de um ou dois professores orientadores, vinculados ao Curso de Design de Jogos, responsáveis por acompanhar e dar suporte ao grupo durante ambas as disciplinas, especialmente durante a disciplina de Projeto em Design de Jogos 2.

Art. 17º O professor orientador será indicado pelo grupo de alunos, obrigatoriamente, até o final da disciplina de Projeto em Design de Jogos 1 ao professor responsável por esta disciplina.

Parágrafo único – Em reunião convocada para este fim e neste momento, o Colegiado do curso de Design de Jogos observa as indicações e delibera a distribuição das orientações entre os professores considerando (1) o equilíbrio de horas de trabalho entre os docentes, considerando todas as atividades de orientação do semestre e (2) as afinidades com formatos, estilos, técnicas e gêneros, dentre outras características dos projetos.

Art. 18º O grupo terá reuniões de orientação com o orientador do projeto, no mínimo quinzenalmente, durante o período da disciplina de Projeto em Design de Jogos 2.

§ 1º Nas reuniões deverá ser apresentado ao orientador o andamento do projeto e o cumprimento das etapas definidas no cronograma.

§ 2º Para fins de comprovação de atividades docentes será atribuída a carga horária semanal de duas horas para o professor, considerando atividades de revisão do projeto e reuniões.

§ 3º O orientador, a seu critério, poderá adotar diário de classe para as orientações dos estudantes.

Art. 19º Constituem responsabilidades do professor orientador:

I – O acompanhamento do grupo de alunos durante todo o processo de realização do jogo, com reuniões, no mínimo quinzenais, com o grupo de alunos para orientação do projeto.

II – A mediação e resolução de questões que possam se interpor ao desenvolvimento do projeto em âmbito pedagógico, relacional e técnico.

Art. 20º O processo de realização do TCCP compreende o desenvolvimento das disciplinas de Projeto em Design de Jogos 1 e Projeto em Design de Jogos 2, do sexto e sétimo período do curso.

Parágrafo único – Tais disciplinas podem ser ofertadas durante todos os semestres, e têm sua carga horária dimensionada em horas.

Art. 21º Para a disciplina de Projeto em Design de Jogos 1 o cronograma envolverá as seguintes atividades, nesta ordem:

I – Reunião com os matriculados na disciplina.

II – Entrega do plano de concepção e pré-produção de jogos para realização do Primeiro *Pitching*.

III – Realização do Primeiro *Pitching*, no decurso aproximado de 45 dias do início do semestre.

IV – Entrega da nominata dos grupos do projeto, com as funções técnicas desenvolvidas por cada estudante.

V – Definição do(s) professor(es) orientador(es) até este momento

VI – Realização do segundo *pitching* da disciplina com a demonstração do trabalho até o momento.

Art. 22º Para a disciplina de Projeto em Design de Jogos 2 o cronograma envolverá as seguintes atividades, nesta ordem:

I – Início das orientações regulares com o orientador

II – Entrega de cronograma atualizado para o orientador.

III – Realização do segundo *pitching* da disciplina com a demonstração privada do jogo autoral para equipe técnica e professores.

Art. 23º Além das reuniões com seus respectivos orientadores, é de responsabilidade dos estudantes procurar professores das áreas específicas para consultoria em qualquer momento do projeto, durante ambas as disciplinas.

Art. 24º Cada disciplina possui dois momentos de *pitching* caracterizados como demonstração da produção final ou parcial dos estudantes (conforme o momento), apreciação crítica e diálogo com todos os professores do Curso de Design de Jogos.

§ 1º Os *pitchings* são realizados exclusivamente com a presença de alunos e professores, em virtude de constituírem etapas avaliativas.

§ 2º No *pitching* final de Projeto em Design de Jogos 2 é permitida a **presença eventual de convidados e equipe técnica não matriculada na disciplina apenas durante a demonstração do produto**, sendo o momento de diálogo e apreciação crítica privado aos estudantes matriculados na disciplina.

Art. 25º O protocolo geral do *pitching*, para todos os casos, é o seguinte:

- I – O grupo apresenta os materiais ou projeto finalizado no tempo de até 20 minutos.
- II – O grupo dispõe de até 10 minutos para colocações acerca do trabalho desenvolvido.
- III – Os docentes dispõem de até 30 minutos para diálogo com os estudantes sobre a realização, totalizando no máximo 1 hora por grupo.

Parágrafo único – Com exceção do *pitching* final da disciplina de Projeto em Design de Jogos 2, é facultado aos estudantes o uso do tempo de 30 minutos para apresentação do projeto integrada com a apresentação dos materiais pertinentes.

Art. 26º O Colegiado do Curso de Design de Jogos divulga com antecedência mínima de (3) três dias a ordem de apresentação dos grupos nas disciplinas.

§ 1º É obrigatória a presença de todos os integrantes dos grupos e de todos os professores do Curso de Design de Jogos nos *pitchings*, visto que são atividades integradas ao Cronograma Oficial do Colegiado, salvo casos justificados.

§ 2º Os alunos ausentes devem justificar ao colegiado com antecedência observando os procedimentos do regulamento da graduação da UFPEL.

Art. 27º O colegiado de curso garante o equipamento necessário à realização dos *pitchings* e informa aos grupos, com a antecedência mínima de uma semana, a disponibilidade de equipamentos e recursos técnicos e a sala de realização da avaliação.

Art. 28º Os momentos de avaliação do processo ocorrem nos *pitchings* finais das disciplinas de em Design de Jogos 1 e Projeto em Design de Jogos 2 em deliberação com a participação de todo o corpo docente.

Art. 29º Os estudantes são avaliados em grupo e as disciplinas Projeto em Design de Jogos 1 e Projeto em Design de Jogos 2, conforme o Projeto Pedagógico do Curso, não têm a possibilidade de exame e são constituídas de um único conceito.

Art. 30º A nota atribuída ao grupo será resultante de duas avaliações:

- I – Da nota do orientador sobre o processo desenvolvido durante o semestre, sob peso 3,0.

II – Da média das notas de todos os professores do curso presentes no *pitching* sob peso 7,0 (que ao final, é somado à nota do orientador) totalizando o peso máximo do trabalho em uma nota 10,0.

Art. 31º A deliberação final tem o objetivo de perceber o consenso sobre o conceito final relativamente partilhado entre todos os professores e o conceito só será atribuído mediante esta deliberação que é feita em caráter privado.

Art. 32º Os professores administram o conceito ao final de todas as apresentações no *pitching* sem a presença dos estudantes.

§ 1º O conceito será publicado no Sistema Cobalto para ciência dos estudantes em até 2 dias da realização dos *pitchings* finais.

§ 2º Não é permitido aos estudantes o acesso ao conceito parcial de cada professor tendo em vista tratar-se de uma avaliação do coletivo.

Art. 33º Implicam reprovação direta nas disciplinas, com o conceito “Reprovado”, as seguintes ocorrências:

I – O não comparecimento do grupo nos *pitchings* nos horários definidos, com tolerância de **15 minutos para atrasos**, salvo casos de força maior devidamente justificados ao Colegiado.

II – A não apresentação de nenhum material nos *pitchings*.

III – A não apresentação do resultado da pré-produção, conforme as etapas do cronograma, no *pitching* final da disciplina de Projeto em Design de Jogos 1.

IV – A ocorrência de alteração temática do projeto após o Primeiro *Pitching* de Projeto em Design de Jogos 1.

Art. 34º O Curso de Design de Jogos da UFPEL reserva para si os direitos cedidos.

Art. 35º Casos omissos a este regimento serão deliberados pelo Colegiado do Curso de Design de Jogos.