

## CONSELHO ACADÊMICO DE ENSINO DE GRADUAÇÃO

**PARECER Nº xx/2024/CAEG**

**APROVADO EM: xx/xx/2024**

<b>PROCEDÊNCIA</b>	Conselho Acadêmico de Ensino de Graduação - CAEG
<b>OBJETO</b>	Reformulação do Projeto Pedagógico de Curso (PPC) do Curso Superior de Tecnologias em Jogos Digitais do campus Engenheiro Paulo de Frontin (Processo nº 23827.000336/2022-96 para reestruturação do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais)
<b>RELATOR(ES)</b>	André Silva, Claudio Bispo e Eduardo Silva

O presente parecer tem por objeto o PPC do Curso Superior de Tecnologias em Jogos Digitais do campus Engenheiro Paulo de Frontin.

A proposta deste parecer foi pauta da 112ª reunião ordinária do Conselho Acadêmico de Ensino de Graduação realizada, de forma remota, no dia 12 de agosto de 2024.

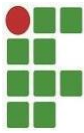
### **I – HISTÓRICO**

Conforme dados do processo nº 23827.000336/2022-96 para reestruturação do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, iniciado em 11/11/2022, a reformulação do PPC do referido curso foi concebida e revisada pelo grupo de trabalho nomeado pelo atual reitor, por portaria, em 16/12/2022. Tal comissão apresentou a proposta de reformulação no conselho de campus (CoCam) em 21/09/2023 e obteve aprovação, por unanimidade, após correções indicadas por aquele conselho.

### **II – ANÁLISE**

A equipe de pareceristas recebeu o PPC reformulado e ata de aprovação da alteração curricular do conselho do campus (CoCam).

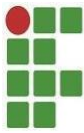
A partir dessa documentação e do contato com o conselheiro André Brazil (ex-coordenador do curso, membro do NDE e conselheiro representante do curso no CAEG) a equipe de pareceristas identificou como principais alterações no referido PPC: (1) a atualização dos dados da instituição e do perfil do curso, (2) a atualização da justificativa de oferta e a reformulação do quadro de síntese macro-econômica da região; (3) atualização dos objetivos do curso; (4) reorganização curricular para um modelo que admite eixos formativos; (5) a reorganização e reestruturação curricular e de suas



disciplinas a partir da proposta de (6) alteração (redução) da carga horária de disciplinas obrigatórias, considerando também a (7) sistematização da curricularização da extensão e a (8) ressignificação do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) (há uma tabela apresentando a matriz de equivalência de disciplinas); (9) a atualização dos serviços e recursos materiais; (10) a inclusão do acompanhamento de egressos e, por fim, a (11) inclusão de requisitos legais e normativos já vigentes com data posterior a implementação do curso e relativos a:

- Educação das relações étnico-raciais e para o ensino de história e cultura afro-brasileira e indígena;
- Educação em direitos humanos;
- Direitos da pessoa com transtorno do espectro autista;
- Acessibilidade para pessoas com deficiência ou mobilidade reduzida;
- Libras;
- Educação Ambiental;

Em atenção ao histórico e a esses itens a equipe de pareceristas considerou que a reformulação deverá estar em conformidade com a legislação educacional vigente e com os documentos norteadores institucionais que incluem os regulamentos do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro, e, por isso, admitiu como metodologia referenciar a análise considerando os documentos citados na própria minuta do Projeto Pedagógico de Curso (PPC) e também os que aparecem na tabela a seguir acompanhados de suas finalidades.



<b>Documento de referência</b>	<b>Finalidade</b>
<p><b>Projeto Pedagógico de Curso (PPC)</b> vigente do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais (jul/2016).</p> <p>Disponível em (<a href="#">aqui</a>)</p>	Exaurir as alterações textuais
<p><b>Instrução Normativa PROEN nº 16, de 06 de setembro de 2022</b></p>	Adequação aos documentos norteadores institucionais e os regulamentos do IFRJ.
<p><b>O Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia - CNCST</b> (editado em 06/06/2024) <b><i>[Vigência posterior a da confecção da minuta]</i></b> Disponível: versão eletrônica (<a href="#">aqui</a>) versão em pdf (<a href="#">aqui</a>)</p>	Carga horária do Curso, Perfil Profissional de Conclusão de curso
<p><b>Instrumento de Avaliação de Cursos De Graduação Presencial e a Distância</b> do Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior – SINAES (INEP/MEC)(2017)</p> <p>Disponível (<a href="#">aqui</a>)</p>	Objetivos do Curso, Adequação ao processo avaliativo de renovação de reconhecimento do curso
<p><b>Lei nº 14.723, de 13 de novembro de 2023</b> que altera a <b>Lei nº 12.711, de 29 de agosto de 2012</b>, para dispor sobre o programa especial para o acesso às instituições federais de educação superior e de ensino técnico de nível médio de estudantes pretos, pardos, indígenas e quilombolas e de pessoas com deficiência, bem como daqueles que tenham cursado integralmente o ensino médio ou fundamental em escola pública.</p> <p><b><i>[Vigência posterior a da confecção da minuta]</i></b> Disponível (<a href="#">aqui</a>)</p>	Forma de acesso dos estudantes
<p><b>Diretrizes para curricularização da Extensão no Instituto Federal do Rio de Janeiro</b> (Resolução Consup 115 de 31 de março de 2023)</p>	Curricularização da Extensão



Sobre a análise, reconhecemos no texto da minuta do PPC a excelência do trabalho da comissão de reformulação, assim como do coordenador do curso e seus superiores envolvidos. Os parabenizamos pela capacidade de propor um documento alinhado às normas internas, a legislação do país em suas diversas instâncias considerando aspectos e tendências nacionais e internacionais. Ratificamos com essas palavras que as indicações a seguir são apenas observações, sugestões e questionamentos que tem como propósito único contribuir para a completude e adequação da documentação em análise.

como forma de organizar a escrita deste documento, destacamos algumas partes com cores seguindo a seguinte legenda

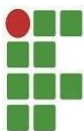
- Texto refeito
- Texto mantido
- Comentário

Eis os apontamentos gerados na análise da referida minuta do Projeto Pedagógico de Curso (PPC):

- (1) Sobre a atualização os dados da instituição e do perfil do curso, estes estão de acordo com o trâmite de aprovação da minuta estabelecido na **INSTRUÇÃO NORMATIVA PROEN Nº 16, DE 06 DE SETEMBRO DE 2022**, apresenta carga horária compatível com **Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia - CNCST** que foi instituído a partir da Portaria Nº 514 do MEC, de 4 de junho de 2024, que prova a 4ª deste documento e a respectiva incorporação de Áreas Tecnológicas aos Eixos Tecnológicos do CNCST e do Catálogo Nacional de Cursos Técnicos - CNCT. No que diz respeito a apresentação dos dados esta é clara, objetiva segue o estilo dos documentos atuais da instituição. Em atenção a lei 12711/2012 a minuta também incluiu os candidatos com deficiências (PCDs) na previsão do sistema de reserva de vagas exigida pela lei 14.723/2023 que a altera **mas, ainda é necessário a menção explícita aos quilombolas e a adequação da renda familiar de 1,5 para 1 salário mínimo**. A equipe de parecerista observou que a apresentação do NDE segue a legislação vigente e achou pertinente que no subitem 2.2 referente a gestão e recursos humanos tenham sido omitidos os dados pessoais e históricos da coordenação em detrimento aos papéis exercidos pelo professor ocupante deste cargo.

**Sugestão:** No texto sobre a forma de acesso.

*Conforme a seção I do Regulamento de Ensino de Graduação, o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro (IFRJ) utiliza os resultados do Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM) preenche as vagas ofertadas nos cursos de graduação de acordo com o que estabelece a Lei 12.711/2012, havendo a reserva de 50% de vagas disponibilizadas por intermédio do Sistema de Seleção Unificado (SISU) para estudantes que cursaram, integralmente, o ensino médio em Instituições Públicas de ensino. As vagas reservadas são preenchidas, por curso e turno, por autodeclarados pretos, pardos, indígenas e quilombolas e por pessoas com deficiência, nos termos da legislação, em*



proporção ao total de vagas no mínimo igual à proporção respectiva de pretos, pardos, indígenas e quilombolas e de pessoas com deficiência na população da unidade da Federação onde está instalada a instituição, segundo o último censo da Fundação Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). O presente PPC estabelece que o cumprimento da legislação brasileira de acesso aos cursos de graduação pelo curso, tem os parâmetros da legislação vigente considerados e registrados no Regulamento de Graduação do IFRJ.

**Sugestão:** No texto que destaca a forma de ingresso no curso seguir o CNCST (2024) e incluir a frase "ser aprovado em processo seletivo".

### Pré-Requisito Ingresso

Para ingresso no Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, o estudante deverá:

- Ter concluído o Ensino Médio ou equivalente.
- Ser aprovado em processo seletivo.

Fonte: p.127 do CNCST.

(2) Sobre a atualização da justificativa de (implantação e) oferta, a equipe de pareceristas considerou apropriada a reelaboração do quadro de síntese macro-econômica da região. A apresentação atual coaduna-se ao histórico do campus e do curso demonstrando a relevância da oferta. O argumento que perpassa os subitens da seção se baseia em um contexto de desenvolvimento da região do entorno considerando inúmeras e significativas ações do governo federal e municipal diretamente relacionadas ao fortalecimento do setor de jogos digitais e também aderentes e tangentes a estas. As perspectivas atualizadas expostas pelo texto ratificam ser adequada a sugestão da ampliação de resultados técnico-científicos e sociais conquistados a partir da oferta do curso e das demais atividades do IFRJ. (atração de empresas da área das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), pólo de tecnologia da informação (TI), etc...) O histórico de implantação e desenvolvimento nos pareceu devidamente atualizado admitindo nesta minuta dados atuais até o ano de 2023.

**Sugestão:** (a) Renomear o item 3 para JUSTIFICATIVA DE OFERTA DO CURSO

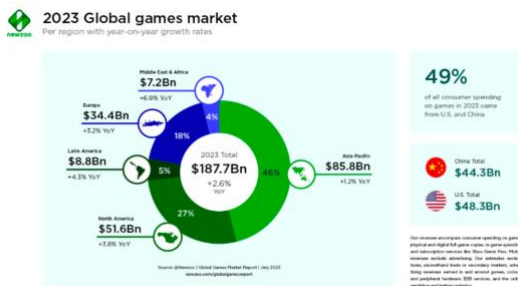
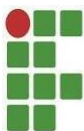


Figura 9 - Faturamento do Mercado de Jogos - Global e Regiões (2023)

\*Fonte: <https://newzoo.com/resources/blog/explore-the-global-games-market-in-2023>



(b) o gráfico da página 30 é pertinente e traduz a ênfase requerida no texto e está de acordo com outros constantes no PPC vigente. No entanto, este gráfico está todo em língua estrangeira, contém partes ilegíveis e, por isso, não nos parece ser o mais adequado para integrar um documento como o PPC. O texto poderia apenas indicar os dados do gráfico, mantendo-o como referência bibliográfica. Ou ainda, poderia apresentar um novo gráfico feito a partir do que está na minuta, mas, em português.

(3) Sobre os princípios norteadores do currículo e a atualização dos objetivos do curso o item sobre os princípios se baseou nas transformações sociais, no desenvolvimento científico, técnico e tecnológico ligado aos meios de produção e emprego de novas tecnologias para declarar que existem mapeadas e previstas por lei, necessidades de formação na área. Dada esta premissa, a minuta do PPC do curso mostra adequação a legislação vigente propondo que a estrutura curricular do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais seja formulada em consonância com o **perfil profissional de conclusão do curso** ( <https://cncst.mec.gov.br/cursos/curso?id=44> ), tendo como intenção a formação de um profissional ético, prático-reflexivo que reconheça e considere na sua prática a sustentabilidade e todo seu entorno, tendo ainda experiência e fluência com as questões de inclusão. Tal caracterização, conforme mencionado na própria minuta, reafirma o compromisso ético do IFRJ com os seus discentes, seus docentes e a sociedade em geral.

**Sugestões:** (a) incluir o CNCST (2024) como referência no texto.

(b) rever o último parágrafo. A edição removeu partes do texto anterior e carece de sentido. Sugerimos o seguinte texto:

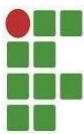
*... de jogos digitais de modo que os egressos, como forma de incluir e apoiar, sejam capazes de em suas ações satisfazer as necessidades específicas de toda a população, com atenção especializada para aquelas que são amparadas pela Lei Brasileira de Inclusão (LBI, 2015) e reconhecidas pela Política de Educação Especial Inclusiva do Instituto Federal do Rio De Janeiro.*

Antes: (grifo nosso)

Outro aspecto importante a ser destacado como princípio norteador é a questão da inclusão, tema tão importante no mundo atual, e que é abordado especificamente a partir de ações realizadas na disciplina Acessibilidade em Jogos. A abordagem leva em consideração também uma preocupação com o espectro autista na disciplina, e a sensibilização do egresso no sentido de ter um olhar específico para o desenvolvimento de jogos digitais que sejam capazes de incluir e apoiar essa parcela da população, muitas vezes, excluída pelo mercado de software.

Atual: (grifo nosso)

Outro aspecto importante a ser destacado como princípio norteador é a questão da inclusão, tema tão importante no mundo atual, e que é abordado especificamente a partir de ações realizadas na disciplina Acessibilidade em Jogos. A abordagem leva em consideração também a preocupação com a sensibilização do egresso no sentido de ter um olhar específico para o desenvolvimento de jogos digitais que sejam capazes de incluir e apoiar essa parcela de toda a população, muitas vezes excluída pelo mercado de software.



Com relação aos objetivos a equipe de pareceristas observou que há uma correspondência entre os objetivos específicos e os princípios norteadores (ética, reflexão sobre a prática, sustentabilidade, inclusão), assim como há correlação com os aspectos fundamentais requeridos para a atuação como Tecnólogo de Jogos Digitais prevista no CNCST (2024). No entanto, observamos que a minuta do PPC e o CNCST (2024) tem abrangências distintas.

**Sugestão:** (a) Consideramos que a comissão de reformulação, formada por professores integrantes do colegiado do curso, percebe com maior clareza os objetivos do curso. Contudo, dado que o teor do CNCST (2024) é posterior ao envio da minuta ao CAEG, achamos pertinente oferecer uma forma de manter o que está estabelecido na minuta do PPC e ainda contemplar o que está indicado no CNCST (2024). Para tanto sugerimos o texto a seguir:

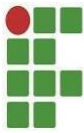
### 5.1 OBJETIVO GERAL

*Formar tecnólogos cuja prática futura possa perpassar com eficiência a criação de jogos e aplicativos, assim como a elaboração de pesquisas, também em níveis de gerenciamento de projetos e de forma integrada com áreas afins, sendo este profissional apto, portanto, a:*

- *Projetar, implementar, testar e manter jogos digitais de gêneros diversos em plataformas computacionais.*
- *Gerenciar projetos de jogos digitais com equipes multidisciplinares.*
- *Avaliar, selecionar e utilizar metodologias, tecnologias e ferramentas para o desenvolvimento de jogos digitais.*
- *Elaborar e desenvolver roteiros, cenários, personagens e mecânicas para jogos digitais adequados às plataformas selecionadas.*
- *Avaliar e emitir parecer técnico em sua área de formação.*

### 5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

*O curso visa formar tecnólogos de nível superior, destinados a ingressar no mercado de jogos (parece ser mais que isso). Dentre as possibilidades de atuação, pode-se destacar: simuladores imersivos, treinamento através de jogos, entretenimento digital interativo em diferentes plataformas, como consoles, computadores, dispositivos móveis, redes sociais e TV digital, procurando atender as demandas regionais e nacionais. A formação pretende ainda o aprofundamento e o debate sobre as questões da sustentabilidade nos diferentes ambientes das tecnologias da informação e comunicação para o desenvolvimento de produtos de entretenimento e treinamento digital interativo, voltados para os diversos ambientes tecnológicos existentes, tal qual o planejamento e a construção de atividades inovadoras na área de jogos e suas diversas utilizações, norteados por valores éticos, pessoais e sociais, visando à prática profissional respeitosa, competente, reflexiva e responsável. Para isso, são considerados objetivos específicos que estão condicionados ao que prevê o desenvolvimento do currículo delimitado por este projeto:*



- *Prover conhecimento e desenvolver proficiência operacional, tática e estratégica nos processos relevantes relativos aos jogos digitais, artes, animação, design, programação e outros afins.*
- *Desenvolver e especializar o pensamento estratégico e empreendedor sobre o sistema de produção de jogos digitais, assim como a capacidade de criar ou desenvolver o seu próprio negócio, considerando o desenvolvimento de conhecimentos e saberes relacionados à atuação profissional, nos setores público, privado e em organizações do terceiro setor.*
- *Desenvolver a visão sistêmica do mercado de jogos digitais e produtos afins;*
- *Desenvolver a capacidade de manipular das ferramentas específicas de produção de jogos digitais;*
- *Estimular o desenvolvimento consciente, criativo e inovador e construir a capacidade de planejar o desenvolvimento autônomo e coletivo de atividades que possam ampliar seu campo de atuação profissional;*
- *Desenvolver conhecimentos específicos para atuação em diferentes plataformas de distribuição e nichos de mercado.*
- *Em todos os objetivos acima privilegiar processos eficazes de comunicação, relacionamento interpessoal, a proatividade, o uso especializado do raciocínio lógico e a visão crítica.*

(b) Como consequência desta sugestão recomendamos, caso isso já não tenha sido considerado, que os proponentes considerem o texto (p. 127 e 128) do CNCST (2024) para avaliar se as habilidades destacadas no subitem 6.1 da minutas são as mais apropriadas para que se obtenha um Perfil Profissional de Conclusão adequado ao indicado no CNCST (2024).

A formação pretende qualificar o egresso para o trabalho em diversas áreas afins, desenvolvendo capacidades, habilidades e técnicas que permitam sua atuação em:

- Análise estética crítica dos produtos;
- Capacidade de pensamento científico;
- Conhecimento das diferentes linguagens usadas no desenvolvimento dos jogos;
- Conhecimento dos processos e das técnicas de produção que os jogos envolvem;
- Capacidade para o trabalho em equipe;
- Capacidade para planejamento de projetos;
- Capacidade empreendedora;
- Capacidade de diálogo multidisciplinar;
- Busca contínua pela atualização;

---

#### Perfil Profissional de Conclusão

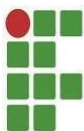
##### O Tecnólogo em Jogos Digitais será habilitado para:

- Projetar, implementar, testar e manter jogos digitais de gêneros diversos em plataformas computacionais.
- Gerenciar projetos de jogos digitais com equipes multidisciplinares.
- Avaliar, selecionar e utilizar metodologias, tecnologias e ferramentas para o desenvolvimento de jogos digitais.
- Elaborar e desenvolver roteiros, cenários, personagens e mecânicas para jogos digitais adequados às plataformas selecionadas.
- Avaliar e emitir parecer técnico em sua área de formação.

##### Para atuação como Tecnólogo em Jogos Digitais, são fundamentais:

- Conhecimento e proficiência operacional, tática e estratégica na área de atuação do curso.
- Conhecimentos e saberes relacionados à atuação profissional, nos setores público, privado e em organizações do terceiro setor.
- Ética e respeito no exercício profissional.
- Empatia, responsabilidade, criatividade, inovação, empreendedorismo, comunicação, relacionamento interpessoal, proatividade, raciocínio lógico e visão crítica.

(b) Além disso, ressaltamos que segundo o **Instrumento de Avaliação de Cursos De Graduação Presencial e a Distância** - para obtenção do conceito 5 - já conquistado - os objetivos do curso, constantes no PPC devem ser implementados considerando o perfil



profissional do egresso, a estrutura curricular, o contexto educacional, características locais e regionais e novas práticas emergentes no campo do conhecimento relacionado ao curso. No que diz respeito às **novas práticas** não encontramos termos explícitos que as indiquem no texto sobre os objetivos (geral e específico).

Neste relatório a organização curricular compreende os itens de 4 a 10

- (4) Sobre a reorganização curricular para um modelo que admite linhas de formação em conjunto com foco no desenvolvimento de projetos por período, a equipe de pareceristas parabeniza o curso pela opção admitida a partir da vivência do curso considerando a escuta aos discentes, docentes e demais atuantes. É um destaque bastante positivo a redução do tempo de integralização, mantendo a base teórica do curso, uma carga horária compatível com a indicação do MEC, e, ainda, com a adequada realização da curricularização da extensão. Cabe também ressaltar que a flexibilização do currículo, caracterizada tanto pela verticalidade, quanto pela horizontalidade, destaca a intenção explícita de possibilitar ao estudante a participação ativa e intencional no seu processo de formação profissional.

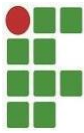
**Sugestões:** (a) Ficamos com a impressão de que no CNCST (2024) há o uso do termo itinerários formativos, que também pode ser admitido explicitamente no PPC dado o fato de que algumas disciplinas foram admitidas na reorganização curricular como opcionais para que cada aluno pudesse escolher suas ênfases de formação. A Tabela 17 mostra que as opções de escolha por disciplinas optativas aumenta com a progressão no períodos permitindo aos cursistas maior gerência sobre suas preferências e escolhas por especificidades da formação. A adoção do termo "itinerários formativos" pode ainda confirmar a ênfase dada na minuta sobre a flexibilidade curricular delimitada no subitem 7.4. Em particular, também poderia ser considerada no subitem, 7.2.1, conforme texto que segue:

*As disciplinas optativas foram construídas para complementar e oferecer a oportunidade de explorar e se aprofundar nas áreas de conhecimento **considerando itinerários formativos aderentes ao mercado de trabalho**. A oferta desses componentes curriculares está sujeita a disponibilidade de docentes e infraestrutura, de acordo com o que estabelece a **RESOLUÇÃO Nº 2, DE 18 DE JUNHO DE 2007 sobre carga horária mínima e procedimentos relativos à integralização e duração dos cursos de graduação, bacharelados, na modalidade presencial**.*

**OBS.** Não localizamos o documento do link

[http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=151591-pcp007-20 & category\\_slug=julho-2020-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=151591-pcp007-20 & category_slug=julho-2020-pdf&Itemid=30192).

(b) Há nos itens 7.2 o uso do termo "alunos" e outras sugestões de alterações textuais sinalizadas no PDF que retornamos à comissão. Ao final sinalizamos sobre estas ocorrências textuais. Há também o uso do termo "correquisito" na Tabela 17. Não encontramos disciplinas listadas nesta tabela ou na grade do subitem 7.3 que seja identificada com este termo. Sugerimos retirar este termo da referida tabela.



(c) Na página 49 o quadro resumo com o total de horas ainda não está preenchido.

Resumo:

Componentes Curriculares	Horas
Disciplinas Obrigatórias	-
Disciplinas Optativas	-
<b>TOTAL</b>	<b>-</b>

(5) Sobre a Matriz de equivalência disposta no subitem 7.2.2.

**Sugestão:** (a) acreditamos que este item poderia ser indicado como anexo. O trâmite descrito na IN prevê apresentação em separado. A equipe de pareceristas acredita que a apresentação como anexo evita a atenção desnecessária dos ingressantes a partir da vigência da minuta e mantém a possibilidade de consulta pelos estudantes anteriores à vigência do PPC.

(b) Empregar a mesma formatação na tabela para os componentes aglutinados e divididos.

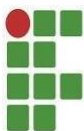
	Gestão de Projetos Aplicada aos Jogos Digitais I	40,5	Gestão de Escopo
			Gestão de Tempo
2º PERÍODO	Programação de Jogos II - Jogo 3D	81	Jogos 3D com Engines
	Estrutura de Dados I	40,5	Jogos 3D com Engines
	Arte 3D II	81	Criação de Personagens 3D
	Sound Design e Implementação I	40,5	Áudio para Jogos Digitais
	Game Design II	40,5	Game Design e Roteirização
	Roteirização I	40,5	Game Design e Roteirização
	Projeto de Jogo II	40,5	Trabalho de Conclusão de Período II - Jogo 3D
3º PERÍODO	Programação de Jogos III - Jogo Multiplayer	81	Jogos em Rede Multiplayer
	Estruturas Dados II	40,5	Banco de Dados Aplicado a Jogos

50

(6) Sobre a reorganização e reestruturação curricular considerando também a curricularização da extensão verificamos que o subitem 7.2.3 que explicita a existência do **projeto de jogo** como atividade formativa interdisciplinar e de cunho extensionista não explicita sua ênfase extensionista. Isto só está mencionado no subitem 7.8.

**Sugestão:** Sugerimos nova redação de parágrafo, como por exemplo a que segue:

*Como requisito para a conclusão do curso, o estudante, a partir das suas vivências e experiências com a prática pedagógica e com a extensão, deverá estruturar e apresentar um projeto de jogo em equipe ou individual sobre tema pertinente, visando consolidar os conteúdos da sua formação. Este projeto deverá ser construído de forma cumulativa durante as disciplinas com título Projeto de Jogos I, II, III e IV.*



*Para tanto, cada um desses componentes curriculares prevêem de forma individual ou em grupo a construção das etapas de preparação, a elaboração e apresentação de projeto, com ênfase nas especificidades do componente. Para aferição do êxito em cada um desses componentes curriculares o estudante ou grupo de estudantes cursistas deverá entregar a respectiva documentação de construção do projeto e o protótipo do objeto do projeto, além de apresentá-los durante a disciplina.*

Para a conclusão do curso, o tecnólogo, a partir das suas vivências e experiências com a prática pedagógica, deverá estruturar e apresentar um projeto de jogo em equipe ou individual sobre tema pertinente, visando consolidar os conteúdos da sua formação relacionados ao período correspondente ao projeto, e aos períodos anteriores. Os alunos estarão envolvidos nas etapas de preparação, elaboração e apresentação de um projeto de um jogo digital, correspondente ao conteúdo do período cursado. É importante que a entrega do trabalho, além da documentação proposta, acompanhe a construção e entrega de um protótipo de jogo e de uma apresentação deste, de forma a ratificar o aprendizado técnico dos discentes.

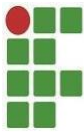
- (7) Sobre o TCC e seu respectivo componente curricular o que está disposto no subitem 7.2.4 indica o objetivo da atividade formativa, o momento e a forma (individual ou em grupo) de realização, as possibilidades de formato (teórico ou prático) e suas exigências comuns, a necessidade de orientação e de banca, mas, designa o *Regulamento da Organização Didático-Pedagógica do Instituto Federal do Rio de Janeiro* como normativo par os procedimentos e ritos do TCC, bem como o documento *Orientações sobre o desenvolvimento do Trabalho de Conclusão do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais do IFRJ*, (elaborado pelo NDE do curso e aprovado pelo Colegiado do curso, constante como Anexo 2 na minuta) como norteador da produção do TCC. Sugerimos alterar o primeiro regulamento para o **Regulamento dos Trabalhos de Conclusão de Curso**. Realizamos a leitura deste segundo documento e esta gerou uma observação a ser feita sobre o fato de que no item VII do Art. 14º (p.183 da minuta) o prazo para a entrega não está bem declarado.

*VIII - providenciar cópias do TCC para os membros da banca examinadora, entregando-as ao orientador e a cada membro que participará do processo de avaliação, de acordo com os prazos estipulados no **regulamento específico do curso**;*

Não identificamos no subitem 7.2.4 (página 52) o significado do termo TCP.

*A participação de membros externos na banca não se faz necessária, mas é desejável. O TCC pode ser realizado de modo integrado ao TCPs, seja a partir de uma reavaliação de trabalhos anteriores ou mesmo da elaboração de novos trabalhos.*

- (8) Sobre a Grade Curricular (subitem 7.3 da página 53) esta é clara e explicativa, nada há a acrescentar e no que se refere a flexibilidade curricular os apontamentos anteriores esgotam nossas sugestões. Neste sentido sobre a reorganização curricular a análise considerou que nos subitens de 7.4 a 7.7 todas as escolhas são pertinentes e estão apresentadas de forma clara, concisa e objetiva. As indicações



de referências teórico metodológicas estão bem organizadas e indicam as referências admitidas além dos parâmetros educacionais considerados em nível nacional e internacional (segue pilares da UNESCO). Nossa única observação é a de que, no texto do subitem 7.6.3, entendido como um destaque sobre o aproveitamento da estrutura do campus em favor do uso de internet, há a descrição de um evento passado, sem indicar se tal estrutura permanece possível de exploração contínua. Veja abaixo (grifo nosso).

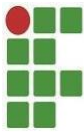
Vale ressaltar que o Campus **foi** sede do projeto Cidades Digitais, que **promovia** o acesso gratuito à internet nas regiões com maior densidade populacional de Eng. Paulo de Frontin. A central de distribuição **era** localizada no prédio central do campus, assim o curso **buscava** explorar esse recurso e incentivar os alunos a desenvolverem projetos que utilizavam essa infraestrutura.

**Sugestão:** Rever ou retirar texto.

- (9) Sobre a curricularização da extensão verificamos que a minuta segue as Diretrizes para a Curricularização da Extensão no Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro. Sobre o texto do **subitem 7.8** verificamos que este informa a natureza legal da extensão curricularizada explicitando o processo admitido no âmbito do IFRJ. O texto também delimita as disciplinas do curso destinadas a esse fim, indicando suas respectivas cargas horárias. Além disso, ressalta o papel didático pedagógico desses componentes curriculares caracterizados por importantes aspectos da extensão. Informa também os modos previstos para a realização efetiva da extensão explicitando os meios de avaliação para o êxito dos estudantes. Por tudo isso a equipe de pareceristas parabeniza mais uma vez a produção da comissão e registra que o texto é bem completo, cabendo apenas a seguinte sugestão.

**Sugestão:** (a) Retirar do texto a narrativa do que foi estabelecido no tempo com respeito ao estabelecimento da curricularização, tanto no que diz respeito à lei como no que se refere ao processo interno ao IFRJ. Sugerimos um texto que ao invés de afirmar que a resolução CNE regulamentou tal coisa, passa a afirmar que o PPC segue a tal resolução e o limite de 10% de carga horária por ela estabelecido tal como indicado nas diretrizes internas. Nessa sugestão o texto termina com a descrição da distribuição das cargas horárias.

*O presente curso em atenção ao estabelecido na Resolução nº 07 de 18 de dezembro de 2018, do Conselho Nacional de Educação (CNE), que regulamenta o disposto na Meta 12.7 da Lei nº 13.005/2014, sobre as diretrizes para a Extensão na Educação Superior Brasileira e em consonância com as diretrizes do Fórum de Pró-Reitores de Extensão (FORPROEXT) e o Fórum de Dirigentes do Ensino (FDE), admite um carga horária superior a 10% da carga horária total em atividades curriculares de extensão curricularizadas.*



*As atividades extensionistas estão distribuídas em dois grupos de componentes curriculares que no total tem carga horária de 243 horas. O primeiro, refere-se aos Componentes Curriculares Não Específicos de Extensão (CCNEE), e é composto pelo conjunto de disciplinas denominadas Projeto de Jogo de 1 a 4. Cada disciplina deste grupo tem carga horária de 40,5 horas. O segundo, refere-se ao Componente Curricular Específico de Extensão (CCEE), que neste curso é composto somente pela disciplina de Práticas Extensionistas. Esta disciplina é realizada em um semestre e tem carga horária de 81 horas.*

*As disciplinas desses dois grupos visam à realização de projetos conjuntos que gerem resultados concretos e interdisciplinares, incluindo nestes a produção de jogos. A construção dessas ações estão previstas a partir da interação contínua do curso com entidades externas tendo como elemento direcionador o diagnóstico de suas demandas.*

*Além do impacto social, a extensão assim estabelecida, se dá em favor da excelência na formação dos estudantes. E, por isso, as respectivas ementas preveem os seminários como conceitos estruturantes e os relatórios como instrumentos estruturantes para as ações de extensão e suas respectivas avaliações de efetividade e impacto. Tais elementos estruturantes têm a capacidade de promover reflexões sobre a relação do IFRJ com a sociedade, a incidência e frequência da pesquisa e dos elementos de inovação nos grupos sociais envolvidos.*

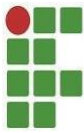
*Desta forma, o presente PPC determina que a curricularização da extensão considera como ferramentas os projetos, cursos, oficinas e prestação de serviços, e ainda permite a integração com programas mais amplos conforme as diretrizes institucionais do IFRJ. Esta determinação se dá tendo a interação dialógica com a sociedade como princípio e metodologia de trabalho.*

(b) No caso de nossa sugestão não ser acatada, ressaltamos que o texto precisa de formatação adequada (está sem o recuo de parágrafo).

- (10) Sobre os programas e convênios (item 9) no subitem 9.1 também sugerimos substituir a estrutura narrativa do que foi estabelecido no tempo por um texto que informe o cumprimento das leis, as finalidades específicas, e os modos de oferta.

(CÓPIA do texto do último edital do PAP, levemente adaptado)

*O Programa de Assistência Estudantil do IFRJ é parte integrante da Política Nacional de Assistência Estudantil – PNAES, executado no âmbito do Ministério da Educação, e tem como finalidade ampliar as condições de permanência dos estudantes na educação superior e cursos técnicos de nível médio.*



*A PNAES possui dentre seus objetivos: democratizar as condições de permanência dos estudantes na educação pública federal; minimizar os efeitos das desigualdades sociais e regionais na permanência de estudantes nos cursos da educação pública federal e na conclusão desses cursos; reduzir as taxas de retenção e evasão; e contribuir para a promoção da melhoria de desempenho acadêmico, de inclusão social pela educação e de diplomação dos estudantes; apoiar estudantes estrangeiros da educação superior recebidos no âmbito de acordos de cooperação técnico-científica e cultural entre o Brasil e outros países;*

*A implementação da Assistência Estudantil, a execução, o processo de seleção, a concessão dos auxílios e o acompanhamento ocorrerem por meio da Pró Reitoria de Extensão – PROEX, junto ao Comitê Gestor Central de Assistência Estudantil e a Direção de Assistência Estudantil (DAE), e em parceria com as Direções e o Comitê Gestor Local de assistência Estudantil nos Campi.*

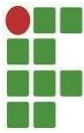
*A Assistência Estudantil ao aluno do curso de CST em Jogos Digitais tem como opções: o Programa Auxílio Permanência, o Programa de Bolsas e o Programa de Atendimentos Especializados aos Estudantes, o Programa de Moradia e Alimentação. Cada programa tem como forma de acesso e períodos de validades previsto em editais específicos amplamente divulgados na instituição.*

- (11) Nenhuma acréscimo foi pensado para os itens 10 e 11 dado que entendemos que o texto cumpre com o seu objetivo.
- (12) Sobre o item 12 observamos que apesar de informar explicitamente o cumprimentos aos aspectos legais há a evidência das pessoas com transtorno do espectro autista em detrimento às demais pessoas com deficiência e, por isso, sugerimos rever se há a necessidade do subitem 12.4. Ressaltamos que outros PPCs no IFRJ não tem os itens destacados no item 12.

### **III – VOTO DO(S) RELATOR(ES)**

Os relatores entendem que o PPC analisado cumpre com os requisitos legais, segue as diretrizes institucionais e propõe mudanças que, apesar de significativas, declaram a constante atualização associada ao vínculo com a realidade do profissional formado pelo curso, e o comprometimento do IFRJ com a excelência nos seus cursos.

Consideramos que as sugestões realizadas referentes às atualizações nas orientações podem ser discutidas pelo Conselho e que as demais têm um caráter opcional de forma que sendo ou não acatadas não interferem na manutenção da qualidade do curso. Desta forma, nos posicionamos favoráveis à proposta de Reformulação do Projeto Pedagógico de Curso (PPC) do Curso Superior de Tecnologias em Jogos Digitais do campus Engenheiro Paulo de Frontin.



#### **IV – DECISÃO DO CONSELHO**

O Conselho Acadêmico de Ensino de Graduação acompanha xxxxxxxxxx, devendo o presente ser encaminhado, acompanhado da Ata nº \_\_\_\_, ao Conselho Superior.

Em xx de xx de 2024.

XXXXX – Relator(es) do Processo

Conselheiro(s) presente(s)

---

Presidente do CAEG