



CENTRO UNIVERSITÁRIO JORGE AMADO

**CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM JOGOS
DIGITAIS**

Educação Presencial

RESUMO PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO

Salvador, BA

Abril, 2023



CENTRO UNIVERSITÁRIO JORGE AMADO
CURSO DE SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS
EDUCAÇÃO PRESENCIAL
RESUMO DO PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO

Presidência

JOSÉ MARIA DE VASCONCELLOS E SÁ

Reitoria

NÉDIO LUIZ PEREIRA JUNIOR

Pró-Reitoria de Graduação

MIDIAN ANGÉLICA MONTEIRO GARCIA

Diretoria Administrativo Financeira

IVAN SOUZA GUERRA LIMA

Coordenação Geral de Pós-Graduação

SYLVIA DALCOM BASTOS BARRETO

Coordenação Geral Acadêmica Graduação Presencial

SUZELI MAURO

Coordenação Geral Acadêmica Graduação a Distância

EDINALDO LUZ DAS NEVES

Coordenação do curso

CAIO EDUARDO PINHEIRO COSTA

CONCEPÇÃO DO CURSO DE SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS

O Centro Universitário Jorge Amado, cumprindo a política institucional, de ampliação da oferta no Ensino Superior continuamente, considerando as demandas sociais, propôs o a criação do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, que foi concebido a partir das Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais e do Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia (2016), inclusive pelas definições administrativas e pedagógicas da UNIJORGE.

O Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais – Presencial - implantado em 2020, tem seu ato de criação pela Resolução CONSUPE nº 005.19.00 de 10 de maio de 2019, com carga horária de 2332 horas e 120 vagas anuais.

Nessa trajetória, o curso de Jogos Digitais Presencial integrou o portfólio de cursos, fortalecendo a missão, visão e valores da UNIJORGE e estabelecendo parcerias comprometidas para efetividade de uma política educacional que preconiza os princípios da democracia, a garantia dos direitos humanos, o fomento da sustentabilidade ambiental, a valorização dos conhecimentos, assim como os saberes de matriz africana e de matriz indígena, estando, portanto, em congruência com as prescrições da legislação educacional brasileira. No Projeto Pedagógico do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, apresenta-se a concepção do curso, destacando-se o perfil do egresso; a organização curricular; as vagas; as formas de acesso; o turno de funcionamento; o período de integralização; a estrutura e o acervo bibliotecário; laboratórios de prática e de ensino; as edificações e os equipamentos necessários para à formação. O PPC é a referência por meio da qual os professores, o Núcleo Docente Estruturante (NDE), o Colegiado, os discentes, as comunidades e a coordenação do curso instituem e repensam, continuamente, os marcos teóricos e as práticas pedagógicas condutoras do curso, de forma alinhada com o Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia (2016) e ao Plano de Desenvolvimento Institucional da Unijorge (PDI). Portanto, o PPC integra-se à gestão do conhecimento como uma dimensão de gestão acadêmica democrática que articula a participação da comunidade acadêmica com autonomia e protagonismo.

O Projeto Pedagógico do curso garante acessibilidade pedagógica (conforme preconiza o Decreto nº 5.296/2004) e a contempla, de modo transversal, perpassando por todas as atividades de ensino, de extensão, de iniciação científica e dos demais componentes de formação curricular. Os dispositivos legais relacionados a Educação em Direitos Humanos (Resolução Nº 1, de 30/05/2012), Educação Ambiental (Lei nº 9.795, de 27/04/1999, Decreto Nº 4.281, de 25/06/2002 e Resolução CNE/CP nº 2/2012) e História e Cultura Afro-brasileira e Indígena (Resolução Nº 1, de 17/06/2004 e Lei nº 11.645/2008) compõem o currículo. A Linguagem Brasileira de Sinais – LIBRAS constitui-se em disciplina, conforme preceitua o Decreto nº 5.626 de 22/12/2005, e é oferecida como componente optativa no currículo. A comunicação em LIBRAS é compreendida como uma competência de comunicação inclusiva para as políticas públicas em saúde, o que promove a acessibilidade. Assim, LIBRAS constitui-se como uma textualidade de conhecimento em atividades de extensão do Curso.

OBJETIVOS DO CURSO

O Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais tem por finalidade contribuir para o atendimento às demandas da sociedade em sua área de atuação, bem como para o desenvolvimento sustentável da região e do país. O objetivo geral do Curso é formar profissionais com uma formação generalista, capacitados a atender às diferentes solicitações profissionais pertinentes, com uma visão crítica, criativa e inovadora, através de uma sólida formação básica, geral e humanística, associada à sua formação profissional específica, que possam adaptar-se com facilidade às habituais mudanças e avanços tecnológicos.

Objetivos Específicos

O Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais da Unijorge tem o objetivo de desenvolver no aluno diversas habilidades e competências do mercado de trabalho, dentre elas:

- Codificação (programação) de jogos digitais – que visa fornecer conhecimentos sobre lógica e conceitos básicos de programação, no âmbito de permitir ao aluno atuar como programador de jogos ou atuar nas diversas outras áreas do mercado de desenvolvimento de software;

- Desenho para jogos – que visa desenvolver no aluno a habilidade de desenhar formas bidimensionais, tridimensionais, perspectivas, texturas, sombras e volumes;
- Computação gráfica – que visa fornecer ao aluno conhecimentos sobre como o computador reconhece e representa as imagens digitalmente;
- Produção de Textos Acadêmicos – que visa desenvolver no aluno as habilidades da escrita consonante à norma culta, expressão de ideias e pensamentos, desenvolvimento de roteiros, escrita de artigos e outros tipos de publicações;
- Game Design – que visa fornecer ao aluno conhecimentos teóricos e conceituais sobre a os elementos que fazem parte da composição estrutural de um jogo digital: conceitos, teorias, regras, mecânica, tecnologias e etapas de desenvolvimento;
- StoryBoard – que visa desenvolver no aluno a capacidade de desenvolver roteiros de sequências das ações com elementos de artes conceituais dos jogos digitais;
- Produção de áudio – que visa fornecer ao aluno conhecimentos sobre a criação, edição e utilização de recursos sonoros em jogos digitais, com ênfase no aprendizado de técnicas generalistas de produção multimídia, aproveitáveis para a atuação de diversas áreas do mercado audiovisual;
- Gerenciamento de Projetos – que visa fornecer ao aluno conhecimentos sobre gerenciamento de projetos, definidos no PMBOK, visando tanto a gestão de projetos de desenvolvimento de jogos bem como a gestão de outros projetos de software;
- Animação Vetorial – que Visa desenvolver no aluno as habilidades e conhecimento das ferramentas de criação de ilustrações vetoriais, a serem utilizadas como elementos gráficos em jogos digitais ou em produções do mercado publicitário.

PERFIL DO EGRESSO

O Perfil profissional do egresso demonstra as competências e habilidades da formação profissional em Jogos Digitais, de acordo com o Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia proposto pelo MEC em 2016, baseado na formação sólida em Jogos Digitais, sendo assim, o egresso deve desenvolver a capacidade de adotar boas

práticas para o desenvolvimento de jogos, assim como a aplicação dos conhecimentos práticos e teóricos e a capacidade de análise de situações-problemas nas quais o processo de desenvolvimento pode contribuir. A capacidade de pensar criticamente atravessa a formação do egresso assim como o desenvolvimento de habilidades cognitivas como identificar, avaliar e analisar, no âmbito de despertar o pensamento computacional para a solução de problemas relacionados ao processo de desenvolvimento de jogos.

Observando a função exercida e o projeto realizado, o profissional formado pelo curso possui a capacidade de trabalhar sozinho ou coletivamente na produção de jogos de entretenimento, simulação, treinamento, educativos, publicitários, entre outras finalidades, para múltiplas plataformas e dispositivos (computador, console, dispositivos móveis e TV digital). Dentre as áreas de atuação, o profissional de desenvolvimento de jogos está habilitado para trabalhar: no desenvolvimento da identidade visual do jogo; na roteirização e desenvolvimento dos elementos de game design; no desenvolvimento de animação de personagens (em projetos de jogos 2D); na modelagem e animação de personagens e cenários (em projetos de jogos 3D); no desenvolvimento de elementos sonoros e trilhas; no desenvolvimento de campanhas publicitárias para jogos; no processo de codificação (programação) do jogo.

O desenvolvimento do perfil do egresso envolve a implementação de projetos interdisciplinares ao longo do curso, propiciando a capacidade de interação com diferentes áreas, buscando compreender as reais necessidades do outro para que possa atuar de forma transdisciplinar. Tais ações transdisciplinares ocorrem no desenvolvimento das disciplinas e projetos integrados, extensões e iniciações científicas. As intervenções pedagógicas implementadas inserem os discentes frente às demandas da sociedade. As soluções propostas nas extensões ofertadas e fomentadas possibilitam desenvolver competências associadas ao desenvolvimento humano e profissional, as quais contribuem com as demandas reais, a exemplo dos projetos relacionados aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas (ONU), assim como aspectos relacionados à arte, cultura e de inovação.

A formação proposta no modelo curricular visa o desenvolvimento de profissionais dotados: do conhecimento das questões sociais, profissionais, legais, éticas, políticas e humanísticas; da compreensão do impacto da computação e suas tecnologias na sociedade no que concerne ao atendimento e à antecipação estratégica das necessidades da sociedade; da visão crítica e criativa na identificação e resolução de problemas contribuindo para o desenvolvimento de sua área; da capacidade de atuar

de forma empreendedora, abrangente e cooperativa no atendimento às demandas sociais da região onde atua, do Brasil e do mundo; da capacidade de utilizar racionalmente os recursos disponíveis de forma transdisciplinar; da compreensão das necessidades da contínua atualização e aprimoramento de suas competências e habilidades; da capacidade de reconhecer a importância do pensamento computacional na vida cotidiana, como também sua aplicação em outros domínios e ser capaz de aplicá-lo em circunstâncias apropriadas; e da capacidade de atuar em um mundo globalizado do trabalho.

O perfil profissional do egresso do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais do Centro Universitário Jorge Amado - UNIJORGE fundamenta-se no conhecimento das ciências dos jogos digitais em interação interdisciplinar, formar profissionais com capacidade para se especializar em qualquer campo da área de Tecnologia da Informação, para uma atuação competente, nas organizações e empresas do setor. O curso formará profissionais com visão multidisciplinar e sistêmica, com espírito investigador, técnico-científico, crítico e empreendedor. A formação do perfil do egresso também prevê a formação em disciplinas de programação que os capacitem a construir aplicativos de propósito geral; terão visão global e interdisciplinar dos assuntos que compõem a área de desenvolvimento de jogos e entendam que esta visão transcende os detalhes isolados de cada uma; conhecerão a estrutura dos elementos de um jogo digital e os processos envolvidos na sua construção e análise; conhecerão os fundamentos teóricos da área de desenvolvimento de jogos e como eles influenciam a prática profissional; serão capazes de criar jogos, individualmente ou em equipe, para problemas e demandas complexas, caracterizados por relações entre domínios de conhecimento e de aplicação; reconhecerão que é fundamental a inovação e a criatividade e entendam as perspectivas de negócios e oportunidades relevantes.

Nesse sentido, o profissional é instigado a aprender a aprender, a atuar em diferentes contextos os quais requeiram, investigação, solução de problemas e atuação frente ao desenvolvimento da própria área. As metodologias adotadas no curso, as intervenções pedagógicas realizadas nas disciplinas propiciam que o sujeito em formação adquira o olhar crítico, a postura inovadora e criativa, bem como a capacidade de solução de problemas. A dialogicidade com outras áreas e dos projetos desenvolvidos nos núcleos institucionais, a exemplo da Iniciação Científica, do programa de Carreiras, do programa de Internacionalização, do Núcleo de Responsabilidade Social, bem como dos projetos do núcleo profissionalizante do curso, NITE – Núcleo de Inovação e Tecnologia - promovem a consistente formação do egresso e o desenvolvimento das competências,

articulando sempre, em tais projetos, às necessidades locais e regionais no processo de interação entre teoria e prática, conforme previsto no PDI.

Conforme consta no PDI, a política de acompanhamento de egressos é implementada pelo setor denominado Carreiras. Este setor aplica pesquisas e implanta mecanismos para conhecer a opinião dos egressos sobre a formação recebida, para saber o índice de ocupação e para procurar estabelecer a relação entre a ocupação e a formação profissional recebida.

O Curso forma, portanto, um perfil que privilegia o conhecimento técnico e sistêmico aliado à postura ética, a competência e o comprometimento com a sociedade, assim como capaz de propor ações de intervenção no ambiente organizacional por meio de proposições estratégicas.

COMPETÊNCIAS A SEREM DESENVOLVIDAS

Ao concluir o Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, o aluno egresso terá adquirido as competências e habilidades, elencadas abaixo, necessárias para a sua inserção no mercado de trabalho:

1. Atentar-se para os aspectos éticos, legais e dos impactos ambientais decorrentes do desenvolvimento e construção de software e hardware no contexto da construção de jogos;
2. Gerenciar projetos de jogos digitais com equipes multidisciplinares;
3. Avaliar, selecionar e utilizar metodologias, tecnologias e ferramentas para o desenvolvimento de jogos digitais como: Animação de Jogos, Áudio em Jogos, Desenvolvimento de Jogos Mobile, Interação Humano-Computador, Design Narrativo, entre outras.
4. Gerir a sua própria aprendizagem e desenvolvimento, incluindo a gestão de tempo e competências organizacionais;
5. Avaliar criticamente projetos de jogos digitais;
6. Adequar-se rapidamente às mudanças tecnológicas e aos novos ambientes de trabalho;
7. Ler textos técnicos na língua inglesa;

8. Empreender e exercer liderança, coordenação e supervisão na sua área de atuação profissional;

9. Ser capaz de realizar trabalho cooperativo e entender a força que dele pode ser derivada.

Assim como obterá as certificações parciais referentes ao seu processo formativo durante 05 (cinco) módulos:

- a) **Módulo 1:** certificado de qualificação profissional em desenho de jogos digitais;
- b) **Módulo 2:** certificado de qualificação profissional em prototipação de jogos digitais;
- c) **Módulo 3:** certificado de qualificação profissional em roteirização e animação digital para jogo;
- d) **Módulo 4:** certificado de qualificação profissional em Desenvolvimento de aplicativos móveis e modelagem 3D para jogos digitais;
- e) **Módulo 5:** certificado de qualificação profissional em Desenvolvimento de jogos, Marketing digital e inovação.

EXTENSÃO

A perspectiva de extensão no Centro Universitário Jorge Amado – UNIJORGE – corporifica-se por estabelecer uma trama educacional que desenha um triângulo com o ensino e pesquisa, estabelecendo uma continuidade pedagógica de cunho interprofissional, interdisciplinar, de problematização e de intercâmbio de saberes junto às comunidades de prática. As atividades de extensão integram o currículo em congruência com as orientações estabelecidas pela Resolução 7 de 18 de dezembro de 2018 do Ministério da Educação – MEC – que estabelece as diretrizes para a Extensão na Educação Superior Brasileira (BRASIL:2018). Nesse contexto normativo, as atividades de extensão são componentes curriculares e, na dinâmica do exercício integra a formação

acadêmica para contribuir com um perfil de egresso comprometido: com as demandas comunitárias da contemporaneidade; que se comunica em posição horizontal, dialógica e compreensiva com as diferenças e que constrói, em compartilhamento com as alteridades, e promove um trabalho significativo ao protagonismo social.

Conforme esse arcabouço legal, a Extensão se expressa como dimensão de componente curricular, integra 10% da carga horária formativa do curso. As propostas de extensão estão previstas no Plano de Desenvolvimento Institucional, registrada como política institucional específica, segue, portanto, os seguintes princípios:

1. Sustentabilidade política, social e ambiental;
2. Protagonismo social;
3. Respeito às diferenças e às diversidades;
4. Intercâmbio horizontal de saberes;
5. Fomento à dialogicidade;
6. Respeito aos direitos humanos;
7. Afirmação do Estado democrático;
8. Defesa do Estado laico e
9. Enfrentamento das desigualdades sociais.

Nesse leque extensivo de princípios, a extensão na UNIJORGE é um ato de currículo que se efetiva em dimensão prática, pelo desenvolvimento de projetos pedagógicos em comunidades. Então, entende que a relação entre a academia e as comunidades de pertencimentos coletivos compreendem um elo indissociável que reflete saberes, repercutindo implicações entre complexidades, reciprocidades e culturalidades. Efetiva-se por desenhar paisagens intersubjetivas que se expressam nas corporalidades das pessoas e nas diversidades coletivas que circulam e que, sobretudo, disputam circularidades e visibilidades. O caleidoscópio conjuntural resultante da trama de poder reflete um compósito-contínuo, não linear, de saberes, crenças e interesses que, em interatividade, intercambiam referências para (re)significarem conhecimentos, compreensões e intervenções (MACEDO:2011).

Nessa ótica, o Centro Universitário Jorge Amado – Unijorge como sugere Santos (2009), considera a academia e as comunidades em uma roda em gira contínua, ou seja, em um movimento circular que posições, visões e versões se alternam, sem estabelecer hierarquias, subalternidades, estratos ou linearidades contínuas. As narrativas refletem saberes de lugares de fala singulares, quando compreendidos nas e pelas

diferenças subjetivas e pelas diversidades coletivas, associam-se para o fomento de um mundo plural compartilhado. Apesar de afirmar a base legal que reivindica coexistência ou tolerância, busca fundamentalmente, simbiose nas alteridades e nas horizontalidades por um horizonte ou por uma utopia desejante de compartilhamentos entre matrizes diferentes e diversas.

A perspectiva interseccional que, pressupõe trama de poder relacional e pujante, emerge para fomento de uma proposta de extensão acadêmica de cunho essencialmente formativa para o conjunto das pessoas envolvidas no trabalho em comunicação com os princípios do currículo de formação humanística. Rompe-se, assim, a tradição de um conhecimento acadêmico propositivo a ser desenvolvido em um campo de intervenção e realidade por uma autoridade de saber. Ao contrário, em comunicação dialógica, escutam-se, compreendem-se e elaboram-se sonoridades distintas para autorias coletivas de práticas que digam sobre demandas vivas de pessoas e de contextos. A prática origina-se e destina-se, respectivamente, do e ao território de cultura, constituindo-se em dimensão prática, quando teoria e contexto encontra-se reciprocamente referidos e conjugados. A intervenção, que se planeja entre falares, traçam concepções e ações significativas, conhecimentos que se fazem na trama de poder por tensões, negociações, memórias e projetos. Compõe a ideia de autoria em Foucault (2009), as construções de pessoalidade afirmam-se para ressignificações coletivas que alimentam solidariedade e protagonismo social.

A interseccionalidade horizontal entre a extensão e os princípios humanísticos pressupõe uma participação colaborativa e corresponsável em um entre-com a instituição, a intervenção, os acadêmicos e os usuários em uma perspectiva autoral do fazer e do cuidar. Demanda, assim, falas para debates circulares que construam e (re)construam ações que emanem dos universos das culturalidades que impigem marcas e sinais diacríticos no conjunto das pessoas envolvidas, independentemente de sua posição na instituição formativa. Ao contrário, do que se pensa uma leitura primeira, essa proposta não descarta planejamento técnico institucional prévio, esse torna-se essencial. Apresenta-se, entretanto, como um texto devir, que sinaliza espaços e tempos de falas e de escutas para reconhecimentos de pertencimentos idenitários, diferenças individuais e diversidades coletivas. As marcas desse compósito que se faz em um território singular, necessitam contemplar as nuances que dizem sobre todas em pessoas em suas dimensões individuais e coletivas como preveem as DCN.

Nesse sentido, o espaço dialógico, como de circularidade das linguagens precisa organizar-se em um circuito circular horizontal compreensivo. Ou seja, as fontes de falas e as escutas espelhadas se legitimem pelo significado e, não, por valor de atributo que se suponham estratificações qualificadas escalas ou atributos de juízos de superioridade ou inferioridade. Nessa lógica, sentidos são comunicação de constituição e perfil, dimensões que requerem planejamento de intervenção para cobertura de um complexo que se reconhece entre alteridades em um campo que fomente mais que tolerância e respeito, que fomente, portanto, o compartilhamento entre os saberes e o desejo das pessoas.

A Unijorge, nessa lógica, concebe a extensão acadêmica como construção de conhecimento que repercute processos de aprendizagens compartilhados. As produções ocorrem nos campos de prática em diversas comunidades que estejam em territórios empíricos ou virtuais; quer sejam locais, regionais ou nacionais; que se afirmem endogâmicas ou abertas ou que se reconheçam originais ou contemporâneas. A extensão, portanto, encontra-se no exercício de interação com o(s) outro(a) na singularidade ou nas pluralidades. Mais que ir na realidade, configura-se em um processo compreensivo que, na formação, pauta a criticidade, a sensibilidade e a reflexão para viabilidade de ações que afirmem sustentabilidade e responsabilidade social sempre na dimensão interativa relacional, ou seja, que requer implicação entre as pessoas envolvidas.

A efetivação dos princípios da extensão requer uma concepção dos projetos de extensão por manejo de uma gestão participativa que compreenda a comunidade acadêmica com autonomia e ação social protagonista. O cunho da participação se desdobra em um processo construtivo que estabelece uma linha contínua entre o planejamento, a proposta, a execução e a avaliação. Essas etapas colocam em diálogo as comunidades com o fluxo de gestão da Unijorge, contemplando a reitoria, a nucleação integrada, os cursos, os diretórios acadêmicos e a comissão própria de avaliação – CPA. O trabalho da CPA, em especial, avalia, em dimensão interna, a percepção da validade e da significação do trabalho de extensão da Unijorge. Os indicadores da CPA, ao circularem nas territorialidades da instituição, conferem debate para o (re)planejamento das atividades da extensão, indicando supressões, ampliações, atualizações e inovações.

Ao promover uma estrutura de gestão complexa e plural, a extensão na Unijorge pauta e efetiva um trabalho interprofissional que pressupõe comunicação entre cursos e, conseqüente, entre profissionais. A interprofissionalidade, mais que presença e trabalho de profissionais com formações diferentes, requer compartilhamento de saberes

e atividade por trabalho parceiro com equipes plurais. Ou seja, configura-se em uma concepção pedagógica que sustenta nas metodologias ativas de conhecimento que pressupõe que o conteúdo acadêmico se insere em uma relação entre concepção e prática. A compreensão e o trabalho vinculam-se por problematização e por significação dos contextos. Assim, a extensão requer gestão do conhecimento, envolve, anterioridade formativa, sob a responsabilidade do trabalho institucional de integração nuclear em parceria com as coordenações de curso. Essas esferas formativas criam espaços de escuta e de fala entre os diversos campos profissionais. O planejamento interprofissional destaca o contexto-problema, ampliando o trabalho pedagógico, desenvolvido no campo da interdisciplinaridade.

A gestão dos projetos será realizada pelos professores responsáveis pelas atividades através da Plataforma Dreamshaper, ferramenta de aprendizagem baseada em projetos de apoio à sistematização das práticas extensionistas. As trilhas existentes na Plataforma são exclusivas e definidas através de um planejamento acadêmico integrado, que visa abarcar as mais diversas modalidades do processo de extensão. O processo operacional, desde a inscrição até a finalização dos projetos deverá seguir as seguintes etapas:

Pelo portal Desafios Unijorge, ferramenta da Dreamshaper, serão realizadas

- I. a submissão dos projetos de extensão pelos professores, Coordenadores, Núcleos Institucionais ou Núcleos Acadêmicos, a qual passará por validação pela comissão de Extensão;
- II. inscrição dos alunos nos projetos de extensão de acordo com sua aderência e interesse pelo projeto apresentado;
- III. as inscrições dos alunos serão validadas e importadas para a Plataforma Dreamshaper, por onde será realizado o desenvolvimento do projeto até a sua finalização.

As ações de extensão são norteadas pelas 17 ODS da Agenda 2030 da ONU, as quais inspiraram a criação de eixos de extensão, nos quais os projetos deverão estar alinhados. Os eixos dividem-se em:

- I. Carreiras e Internacionalização
- II. Empreendedorismo, tecnologia e inovação
- III. Economia, sociedade e desenvolvimento regional

- IV. Promoção a vida, ambiente e bem estar
- V. Arte, cultura e identidades
- VI. Cultura digital e Comunicação
- VII. Direito, Cidadania e Inclusão

Nesse contexto, o curso enfatiza a extensão como dimensão prática de conhecimento na formação acadêmica do estudante, razão pela qual, perpassa por todos os semestres ao longo do curso. A marca diferencial considera que a comunidade discente ingressante emerge de personalidades e de comunidades coletivas diversas. A formação inicial com destaque na extensão pressupõe o reconhecimento de si e de outros(as) proximais que estão no mesmo contexto formativo e de outros(as) que são de lugares não tão proximais, ou mesmos, desconhecidos. Nesse sentido, a formação na Unijorge concebe a formação humanística que tem origem e destino para pessoas singulares subjetivas e para comunidades sociais empíricas que contextualizam a realidade efetivamente.

O conhecer da realidade social por si e pelos outros (as) aproxima-se do que se busca na formação humanista do estudante. O conhecimento associativo entre os universos acadêmicos e populares concebem os sentidos afirmativos da perspectiva contemporânea. A afirmação busca visibilidade e circularidades das configurações pessoais e sociais, em especial, às negadas, silenciadas ou memorizadas pelas hegemonias. Assim, a formação pauta um currículo diacrítico em consonância com Macedo (2011). A intercriticidade pressupõe a compreensão referida dos sentidos e dos significados culturais para a construção curricular, os atos de currículos se fazem pela ação de pessoas nas suas corporalidades e nos seus pertencimentos coletivos. Nessa lógica, o currículo desloca-se da instituição escolar para a comunidade, ou melhor, promove, uma interface entre ambas, tendo o Núcleo Profissionalizante e o Núcleo de Extensão e Responsabilidade Social papel fundamental nesta articulação.

ATIVIDADES COMPLEMENTARES

O objetivo das Atividades Complementares é o enriquecimento do olhar do aluno, visando uma formação profissional sólida e ampla. O CST em Jogos Digitais da

UNIJORGE atribui uma parte flexível da formação acadêmica do aluno, dentro da carga horária fixa do curso, referente a 88 horas, para a realização de Atividades Complementares, possibilitando uma constante atualização curricular, enfocando questões emergentes no cenário científico ou no cenário socioeconômico geral.

Constituem-se também atividades de cunho cultural, técnico-científicas, dentre outras, podendo ter a forma de cursos de curta duração, oficinas de trabalho, conferências, palestras, seminários e outras atividades correlatas nas modalidades presencial e a distância. As Atividades Curriculares também oportunizam uma formação específica ao gosto, interesse e autonomia discente.

O cumprimento da carga horária referente às Atividades Complementares deve ocorrer ao longo do curso. Cada aluno deve gerenciar o cumprimento da sua carga horária de Atividades Complementares, escolhendo as atividades que deseja realizar. As horas cadastradas só serão computadas mediante comprovação através de certificados ou declarações dos referidos eventos.

A conferência e o cômputo institucional da carga horária das Atividades Complementares semestrais dos alunos serão realizados conforme operacionalização estabelecida pela instituição.

O curso oferece aos alunos opções de atividades que possam ser computadas como Atividades Complementares, porém isso não isenta o aluno da responsabilidade de buscar outras opções que são complementares à sua formação acadêmica. Além disso, existe uma programação de visitas técnicas, acompanhadas por docentes da área, associadas às disciplinas do programa normal, que propiciam um amplo aprendizado específico configurando como atividades complementares, bem como palestras, fórum acadêmico, workshops, além de eventos institucionais a exemplo da Mostra de Projetos e Interculte.

As Atividades Complementares encontram-se distribuídas em três grupos: Atividades de Monitoria; Atividades de Pesquisa (participação em projetos de iniciação científica em IES; publicações científicas; comunicações científicas); e Eventos e projetos (participação em seminários, palestras, congressos, conferências e simpósios; organização e promoção de eventos técnicos e científicos; participação em projetos; representação estudantil nos Conselhos).

O aluno deve realizar atividades necessariamente em pelo menos 02 (dois) grupos de Atividades Complementares, independentemente de já ter atingido as 88 horas exigidas. As cargas horárias definidas nos respectivos certificados, diplomas ou certidões não representam necessariamente a carga horária atribuída pelas coordenações de curso como aproveitamento para a atividade realizada pelo aluno.

A entrega dos documentos comprobatórios deve ser feita na Central de Atendimento através de requerimento eletrônico.

A programação é elaborada pelo Núcleo Docente Estruturante (NDE) do curso, em colaboração com os professores, garante-se uma ampla diversidade de atividades, possibilitando o atendimento aos interesses individuais dos alunos, estes podendo optar por integralizar uma carga horária muito superior ao mínimo exigido na matriz. Isso permite que eles integram o Curso com diferentes cargas horárias e perfis profissionais enriquecidos de forma flexível.

Para o aproveitamento das Atividades Complementares, exige-se do aluno, como comprovação, dentre outros: certificados, atestados, diplomas, relatórios. Quando o comprovante da Atividade Complementar não informar a respectiva carga horária, esta será estimada pela coordenação do curso, a partir do tipo de atividade e do que estabelece o regimento. Deve-se levar em conta, para o aproveitamento total da carga horária, a relevância para o processo de formação do estudante e a relação de contemporaneidade entre a realização da atividade e o curso de graduação do aluno.

SISTEMA DE AVALIAÇÃO

O Curso seguirá as orientações institucionais, não apenas no que tange ao calendário de avaliações regulares, mas também no que se refere ao processo de avaliação ensino-aprendizagem. Sendo assim, adota as seguintes etapas:

- a) AV1: Constitui uma atividade individual, com atribuição de nota de zero a dez e peso 1,0. Neste ato avaliativo, espera-se que o aluno resolva situação problema associando-a aos aspectos teóricos, bem como demonstre habilidades desenvolvidas nas intervenções realizadas em aulas e outros espaços de aprendizagens.

Compreendendo a função de avaliar para intervir, como ato constante da prática educativa de acompanhar e retomar o processo de construção dos saberes, o professor preenche formulário de resultados com a intenção de constatar o nível de conhecimento adquirido e habilidades desenvolvidas. Esse diagnóstico é visualizado pela análise das respostas em percentagem de erros e acertos e no gráfico. O referido formulário o qual indica as dificuldades encontradas pelos alunos na resolução das questões, através dos gráficos que apresentam o percentual de erros e acertos, constitui-se em importante indicador para que o NDE possa propor ações de regulação da aprendizagem e acompanhar o crescimento do aluno no curso;

- b) AV2: Segue os mesmos procedimentos apresentados na Av1, porém com o conteúdo do semestre;
- c) AV3: Compõe o processo da avaliação formativa e processual, com atribuição de nota de zero a dez e peso 1,0. Trata-se de todas as atividades avaliativas realizadas ao longo do semestre, as quais tem o objetivo de desenvolver habilidades previstas nas diretrizes curriculares do curso e conseqüentemente no projeto pedagógico e de forma mais específica no plano de ensino da disciplina. As atividades avaliativas promovem investigação, interdisciplinariedade, incentivo a novas formas de expressão e construção do aprendizado, respeito à diversidade, trabalho em equipe, interlocução entre o conteúdo e a prática profissional, além da socialização dos aprendizados e descobertas com a comunidade acadêmica apresentados na Mostra de Projetos;
- d) AV4: Avaliação Substitutiva - Para ser aprovado no semestre, o aluno precisará ter média igual ou superior a 6,0 (seis), considerando as três primeiras avaliações (AV1, AV2, AV3). Caso contrário, terá que se submeter à avaliação substitutiva. Nesse caso, o aluno deve atingir nota igual ou superior a 5,0 (cinco) para ser aprovado. Para ter direito à realização da AV4, o aluno deverá obter média igual ou superior a 3,0 (três).

O exercício da formação acadêmica profissional na Unijorge tem por objetivo propiciar ao graduando experiências que possibilitem a interação entre o conhecimento teórico e a realidade empírica do mundo do trabalho. Neste sentido, contempla-se uma base formativa pelo desenvolvimento de competências, na qual a fundamentação teórica tem o aporte de tecnologias informacionais e didáticas, visando à atuação integral dos sujeitos na vida profissional. Daí o papel relevante dos Núcleos de Formação Profissional que, na Unijorge, definem-se como espaços nos quais os estudantes atuam sob a orientação de professores especializados e onde se promove a interação entre a comunidade acadêmica e a comunidade local.

Trata-se de fomentar a experiência de aprender a fazer, o que permite ao estudante vivenciar, gradualmente, sua passagem para o lugar de profissional, em contato direto com o que é pertinente, sua organização, condições de funcionamento, especificidades. Aí o estudante, ao tornar-se sensível à escuta de outros sujeitos, apreende e efetiva a prática de sua responsabilidade social.

Compreendem os núcleos de formação profissional: Núcleo de Prática Jurídica, Instituto de Saúde, Clínica Odontológica, Núcleo de Pesquisa e Extensão em Relações Internacionais, Núcleo de Gestão Contábil, Núcleo de Práticas Audiovisuais e Comunicacionais, Galáxia: Agência Experimental de Comunicação Integrada, Núcleo de Prática em Empreendedorismo, Núcleo de Design, o Escritório Experimental de Arquitetura e Urbanismo e o Núcleo de Inovação e Tecnologia. Bem como os espaços multidisciplinares os quais propiciam a ação interdisciplinar e transdisciplinar.

METODOLOGIAS DE ENSINO

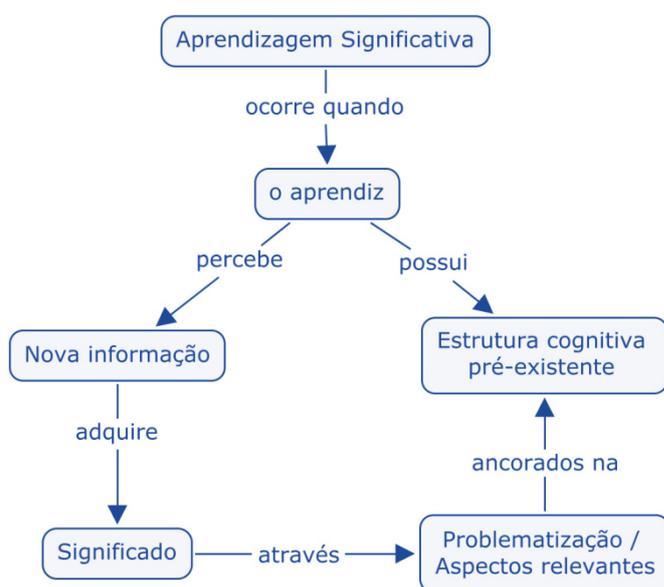
A UNIJORGE reconhece a necessidade de promover, contínua e progressivamente, a autonomia do estudante e elege a abordagem pedagógica humanista, o sociocognitívismo e o **trabalho colaborativo** para a construção do conhecimento, como pressupostos educativos que subsidiam e definem os processos de ensinar e aprender.

A UNIJORGE associou a experiência técnico-pedagógica de seus fundadores com a continuidade de seus atuais líderes educacionais e optou, como princípio epistemológico de suas diretrizes pedagógicas institucionais, pela conciliação de princípios filosóficos, teóricos e metodológicos contemporâneos pautados, principalmente, na *Teoria da Aprendizagem Significativa*, que tem seu foco na problematização do processo de ensino-aprendizagem e que considera a experiência de vida de cada estudante como ponto

de partida para a aprendizagem (AUSUBEL, 2000¹; MOREIRA, 2006²; PELIZZARI et. al., 2002³).

Assim, a aprendizagem é pautada nos princípios do cognitivismo de Ausubel (1980⁴, p. 5) que privilegia a aprendizagem significativa assimilada pela recepção e/ou descoberta do conhecimento.

Representação visual do processo de aprendizagem:



Mapa conceitual síntese do processo de aprendizagem significativa.

Fonte: elaboração própria, 2011.

A ideia do problema como mobilizador da necessidade da aprendizagem está pautada na premissa de que na *metodologia da problematização* o estudante se vê frente a um

¹ AUSUBEL, D. *Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva*. Lisboa: Paralelo, 2000.

² MOREIRA, M. A. *A teoria da aprendizagem significativa e sua implementação na sala de aula*. Brasília: EdUNB, 2006.

³ PELIZZARI, A. et. al. Teoria da aprendizagem significativa segundo Ausubel. *Revista Psicologia, Educação e Cultura*, Curitiba, v.2, n.1, p.37-42, jul. 2001-jul. 2002.

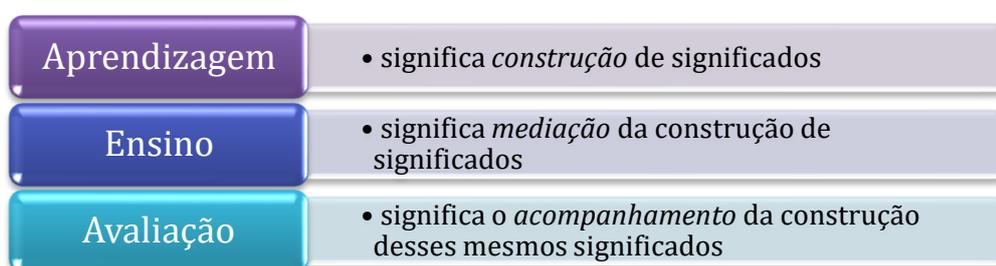
⁴ AUSUBEL, D. *Psicologia educacional*. Rio de Janeiro: Interamericana, 1980.

desafio, a um problema relacionado à vida em sociedade, que se converte em problema de conhecimento. Cria-se a necessidade de construir, investigar, mobilizando o desejo do outro para a aprendizagem. A existência de um problema socialmente relevante mobiliza cognitivamente o sujeito para a construção de soluções.

A existência do desafio coloca o estudante no lugar de sujeito, já que a solução de problemas possibilita a participação ativa, desfocando a função de transmissão mecânica e atribuindo um papel dialógico aos atores do processo. É imperiosa a necessidade de haver uma associação entre teoria e prática que consiga proporcionar novos desafios para o conhecimento significativo. A abordagem da **problematização** foi eleita numa tentativa de superar a aprendizagem mecânica e exigir dos estudantes aprendizados com significados mais complexos das relações que constituem a situação problemática (MORETTO, 2009⁵). Afinal, a cada dia a sociedade exige mais qualificação técnica para aumentar as possibilidades de empregabilidade, associada à consciência da necessidade de fortalecimento da cidadania e seus reflexos para o desenvolvimento social.

Deste modo, na medida em que o estudante consegue transformar-se em construtor de significados no seu processo educativo, mediado por docentes que favoreçam esse espaço e que consideram as experiências de vida do estudante, ele insere-se num universo simbólico de acomodação do conhecimento (PIAGET, 2002⁶).

Partindo da Teoria da Aprendizagem Significativa a UNIJORGE adotou os seguintes pilares para desenvolvimento do seu PPI:



⁵ MORETTO, V. P. *Planejamento: planejando a educação para o desenvolvimento de competências*. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2009.

⁶ PIAGET, J. *A construção do real na criança*. São Paulo: Ática, 2002.

Em se tratando de EAD, são aplicados os mesmos princípios, destacando-se:

- a) A composição dos cursos, que conta com conteúdos produzidos e estruturados de forma a conduzir o estudante ao desenvolvimento de sua autonomia, de modo que, mesmo lhe sendo apresentada uma linha de raciocínio para que o mesmo desenvolva seu curso, ele pode construir outro percurso de aprendizagem que lhe for mais apropriado. Esta autonomia se estabelece, também, no momento em que o estudante pode escolher o melhor horário e espaço de tempo para seus estudos e para a realização de atividades.
- b) O aprendizado herdado pelos estudantes, a partir de conhecimentos anteriores, os quais são trazidos à tona a partir da exposição dos conteúdos e da realização de tarefas.
- c) A problematização, que é uma constante na composição das atividades desenvolvidas ao longo dos cursos, e é uma das técnicas utilizadas pelo corpo docente, no intuito de trabalhar a construção do conhecimento junto ao corpo discente, durante o processo de mediação.

Pretende-se, portanto, que o egresso da UNIJORGE não tenha apenas as respostas ou resultados das situações apresentadas em sala de aula, mas, **sobretudo**, que saiba **lidar** com cenários diversos e tenha criatividade para construir procedimentos e participar dos processos decisórios.

LABORATÓRIOS

Os Laboratórios de Saúde e Engenharia da UNIJORGE destinam-se às atividades práticas de ensino, pesquisa e extensão dos Cursos das áreas de Saúde (Nutrição, Fonoaudiologia, Enfermagem, Psicologia e Fisioterapia); de Licenciatura (Ciências Biológicas e Educação Física); de Engenharia; e tecnológicos. Os principais laboratórios básicos que serão utilizados pelo curso de Odontologia estão descritos abaixo:

Laboratórios didáticos de formação básica

O Centro Universitário Jorge Amado, na Paralela, conta com 21 laboratórios de informática distribuídos nos dois prédios para atendimento das necessidades dos diferentes cursos da instituição, bem como para uso dos integrantes de seu corpo social. Os equipamentos possuem softwares correspondentes às necessidades dos alunos nas diferentes disciplinas, além de acesso à internet.

Os laboratórios de informática possuem monitores a disposição dos alunos e professores em aula ou não, e a manutenção preventiva é feita na própria instituição pelo setor responsável.

Os alunos dispõem de *login* e senha para acesso aos programas instalados e à internet, recebidos no ato da matrícula e tem a sua disposição espaço para armazenar seus arquivos. Cada laboratório de informática de uso geral tem uma impressora instalada (A4 e A3), sendo que cada aluno tem direito a uma cota semestral de impressão de 100 páginas, com papel e *tonner* fornecidos pela Instituição.

Os alunos podem realizar os seguintes procedimentos nos laboratórios de informática: trabalhos acadêmicos; acesso a webmail pessoal; acesso a listas discussão, fóruns e debates com propósitos acadêmicos; acesso aos projetos de ensino e textos das disciplinas; acesso ao acervo da biblioteca; e, ainda, consulta a informações acadêmicas pessoais.

A manutenção dos computadores dos laboratórios é baseada nas informações passadas pelos monitores do laboratório. Em cada turno (manhã, tarde e noite) é enviado um e-mail para a equipe de suporte, citando eventuais anomalias encontradas nas máquinas. De posse desse relatório, a equipe vai a campo solucionar os problemas. Os casos mais simples são resolvidos no local; outros, mais críticos, necessitam que o equipamento seja removido e encaminhado para a sala da manutenção. Nesse espaço existem algumas máquinas de backup, onde é feita a substituição temporária para aquelas que venham a permanecer por um tempo maior no conserto.

Além dos laboratórios utilizados pelo discente, a Instituição também possui laboratórios para a prática da atividade docente. Estes podem ser utilizados por diferentes cursos, desde que haja manifestação de demanda do professor.

Os laboratórios atendem de maneira excelente, considerando os aspectos: quantidade de equipamentos relativa ao número de usuários, velocidade de acesso à internet, política de atualização de equipamentos, softwares e adequação do espaço físico. As salas de aula e a área de convivência dispõem de wi-fi disponível a todos os alunos e colaboradores.

Com o objetivo de atender a todas as demandas acadêmicas, a Reitoria da UNIJORGE designa gerentes e supervisores que se reúnem periodicamente com a coordenação e professores do curso de Engenharia de Computação para levantamento das necessidades de equipamento e insumos, assim como definição da distribuição de aulas e marcação das atividades interdisciplinares, de pesquisa e de extensão.

Laboratórios didáticos de formação específica

Para a formação profissionalizante, o Curso de Engenharia de Computação dispõe dos seguintes ambientes específicos:

- a) Um laboratório denominado de Data Center. A proposta desse laboratório é a criação de um ambiente de T.I. com infraestrutura de Redes e Telecomunicação, onde os discentes possam colocar em prática o aprendizado de sala de aula através dos experimentos programados pelos docentes, ampliando os conteúdos teóricos apresentados nas disciplinas da grade vigente. Esse laboratório visa atender práticas específicas assim a utilização de atividades que envolvam publicação de sites, segurança da rede de dados e/ou infraestrutura e desenvolvimento de projetos que demandem a testagem de segurança, stress de servidor, níveis de segurança, integração de sistemas operacionais e demais requisitos de serviços da infraestrutura disponível.

- b) O núcleo de inovação e tecnologia - NITE - é um espaço formativo que contempla a realização de experiências para o desenvolvimento de competências e habilidades, cuja fundamentação teórica tem o aporte de tecnologias informacionais e didáticas, visando à atuação integral dos sujeitos na vida profissional. O papel relevante dos núcleos de formação profissional, que, na unijorge, definem-se como espaços nos quais os estudantes atuam sob a orientação de professores especialistas e onde se promove a interação entre a comunidade acadêmica e a comunidade local. Trata-se de fomentar a experiência de aprender a fazer, o que permite ao estudante vivenciar, gradualmente, com autonomia e segurança, sua passagem para o lugar de profissional, em contato direto com o que é pertinente a esse lugar, sua organização, condições de funcionamento, especificidades. Ao propor a organização dos núcleos de formação profissional, enquanto espaços acadêmicos de ensino, aprendizagem e aproximação dos campos de intervenção profissional possíveis, promove-se, em espaço privilegiado, para professores e estudantes desenvolverem a criatividade e a interdisciplinaridade através de atividades que relacionam o conhecimento desenvolvido em sala de aula nas diferentes disciplinas e que é fruto das atividades investigativas e problematizadoras. Assim, através do desenvolvimento de projetos que refletem as situações cotidianas da aplicação da tecnologia como solução de negócio, compreende-se o desenvolvimento das habilidades do egresso, formando um profissional competente para a realização das diversas tarefas esperadas pelo mercado de trabalho. O NITE, portanto, propicia a vivência prática da área de computação,

assegurando a abordagem interdisciplinar; promovendo o senso de responsabilidade social do corpo docente e discente, incentivando a participação dos alunos em projetos sociais. Desenvolver a cultura do empreendedorismo no corpo discente, bem como auxiliar o desenvolvimento das habilidades e competências previstos no PPC do curso de Engenharia de Computação é objetivo realizado no espaço físico do NITE, prezando sempre pela interlocução interdisciplinaridade e o dialogismo entre as diferentes disciplinas.

- c) A Sala de Metodologias Ativas utilizada para possibilitar o desenvolvimento de intervenções didáticas com metodologias diferenciadas com foco em inovação. A sala é composta por mesas moduladas, que permitem o deslocamento de várias formas no espaço, cadeiras móveis, lousas interativas e computadores.
- d) Laboratórios de informática, a UNIJORGE dispõe de laboratórios para atendimento das necessidades e dos projetos propostos entre os docentes durante as unidades curriculares. Os laboratórios de informática, dispõem de estrutura física e lógica e manutenções planejadas para que as aulas aconteçam sem qualquer impedimento. São desenvolvidos projetos de modelagem, algoritmos e banco de dados nestes locais simulando a prática cotidiana no ambiente profissional.