



### Caracterização da infraestrutura física da Instituição reservada ao Curso

Instalação	Quantidade	Capacidade	Observações
Salas de aula	14	60	Bloco II e III
	3	40	Bloco I
Laboratórios	4	40	Laboratório de Informática
	2	30	Laboratório de Informática
	2	60	Laboratório de Gestão
Salas Projetos	1	20	Laboratório de Computação Embarcada
	2	30	Projetos e Orientações de TG
Anfiteatro	1	400	
Apoio	2	-	Sala de Docentes

### Biblioteca

Tipo de acesso ao acervo	Livre
É específica para o Curso	Não
Total de livros para o Curso	Títulos: 91 Volumes: 492

### Corpo Docente

Docentes	Titulação Acadêmica	HA	Disciplinas
Adriana de Bortoli	Mestre	10	Matemática Discreta
			Metodologia da Pesquisa Científico-Tecnológica
			Cálculo Diferencial e Integral Aplicado à TI
Adriano Bezerra	Mestre	4	Matemática Aplicada a Jogos Digitais
		6	Interação Humano Computador em JD
			Animação e Som em JD
Alexandre Ponce de Oliveira	Mestre	10	Tecnologias de Redes de Computadores
			Sistemas Operacionais
			Projeto e Trabalho de Graduação I
Alexandre Teso	Mestre	4	Probabilidade e Estatística
Anderson Pazin	Mestre	12	Ferramentas de Desenvolvimento p/ Web
			Jogos Digitais p/ Web
			Jogos Digitais p/ Dispositivos Móveis
Dílson César Devides	Mestre	4	Português I e II
		6	Ficção Interativa
			Roteirização para Jogos Digitais
Euclides Reame Junior	Mestre	4	Gestão Empresarial em Tecnologia da Informação
Fábio Lúcio Meira	Mestre	8	Engenharia de Software em Jogos Digitais I
			Engenharia de Software em Jogos Digitais II
Gisele Molina Becari	Mestre	4	Programação I
Julio Fernando Lieira	Mestre	4	Física Aplicada aos Jogos Digitais
Luciane Noronha do Amaral	Mestre	12	Inglês I, II, III, IV, V e VI
Luiz Fernando de Oliveira Silva	Mestre	4	Persistência e Bancos de Dados em Jogos Digitais
Maiko Galdino Arantes	Mestre	4	Tecnologia da Informação nas Organizações
Mario Henrique S. Pardo	Mestre	2	Laboratório de Programação
Paulo Augusto Nardi	Doutor	16	Princípios de Jogos Digitais
			Programação Orientada a Objetos
			Programação Avançada
			Comportamento e Cognição em Jogos Digitais
			Computação Gráfica em Jogos Digitais

Rodrigo Moura Juvenil Ayres	Mestre	4	Arquitetura e Organização de Computadores
Rogério Pinto Alexandre	Mestre	8	Diagnóstico e Solução de Problemas de Tecnologia da Informação Programação II

**OBS:** Todos os docentes possuem currículos cadastrados na Plataforma *Lattes*.

A carreira docente está regulamentada na Lei Complementar nº 1.044, de 13/05/2008, alterada pela Lei Complementar nº 1240, de 22 de abril de 2014 e Lei Complementar nº 1252, de 03 de julho de 2014, que Instituiu o Plano de Carreiras, de Empregos Públicos e Sistema Retributório dos Servidores do Centro Estadual de Educação Tecnológica "Paula Souza" – CEETEPS.

### **Classificação segundo a Deliberação CEE 50/2005 para os Cursos Superiores de Tecnologia ou Deliberação CEE 55/2006 para as disciplinas básicas**

<b>Docentes</b>		
<b>Titulação</b>	<b>Quantidade</b>	<b>Porcentagem</b>
Mestre	16	94,12
Doutor	01	5,88
<b>Total</b>	<b>17</b>	<b>100</b>

### **Corpo técnico disponível para o Curso**

<b>Tipo</b>	<b>Quantidade</b>
Diretor	01
Coordenador do Curso	01
Diretoria de Serviço Acadêmico	01
Diretoria de Serviço Administrativo	01
Auxiliar administrativo	07
Bibliotecária	01
Auxiliar de Biblioteca	01
Auxiliar Docente	01
Multimídia (apoio)	01
Estagiário	03

### **Demanda do Curso nos últimos processos seletivos, desde a Autorização**

<b>Semestres</b>	<b>Vagas</b>	<b>Candidatos</b>	<b>Relação candidato/vaga</b>
	<b>Manhã</b>	<b>Manhã</b>	<b>Manhã</b>
2013/1	40	70	1.75
2013/2	40	32	0.8
2014/1	40	43	1.08
2014/2	40	20	0.5
2015/1	40	47	1.17

### Demonstrativo de alunos matriculados no Curso desde a Autorização

Semestre	Matriculados			Egressos
	Ingressantes	Demais séries	Total	
	Manhã	Manhã	Manhã	Manhã
2013/1	40	-	40	-
2013/2	24	26	50	-
2014/1	32	37	69	-
2014/2	0	52	52	-

### Matriz Curricular do Curso

A composição curricular do Curso acha-se regulamentada na Resolução CNE/CP nº 03/2002, que institui as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a organização e o funcionamento dos cursos superiores de tecnologia.

A carga horária estabelecida para o Curso atende a Portaria MEC nº 10, de 28 de julho de 2006, que aprova, em extrato, o Catálogo Nacional dos Cursos Superiores de Tecnologia (CNCST).

O Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, pelo CNCST, pertence ao Eixo Tecnológico da Informação e Tecnologia e, propõe uma carga horária mínima de 2000 horas. A carga horária de 2.880 aulas corresponde a um total de 2.400 horas de atividades, mais 240 horas de Estágio Supervisionado e 160 horas de Trabalho de Graduação, perfazendo um total de 2.800 horas, contemplando assim o disposto na legislação.

## Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais

1º Semestre	2º Semestre	3º Semestre	4º Semestre	5º Semestre	6º Semestre
Princípios de Jogos digitais (2)	Diagnóstico e Solução de Problemas de Tecnologia da Informação (4)	Ficção interativa (2)	Roteirização para jogos digitais (4)	Animação e som em jogos digitais (4)	Jogos digitais para console (4)
Tecnologia da Informação nas organizações (4)	Sistemas Operacionais (4)	Persistência e bancos de dados em jogos digitais (4)	Engenharia de software para jogos digitais II (4)	Interação humano computador em JD (2)	Estudos avançados em jogos digitais (2)
Arquitetura e Organização de Computadores (4)	Tecnologias de Redes de computadores (4)	Engenharia de software para jogos digitais I (4)	Laboratório de programação (2)	Comportamento e cognição em JD (2)	Jogos digitais para dispositivos móveis (4)
Metod da pesquisa científico tecnológica (2)	Programação II (4)	Programação orientada a objetos (4)	Programação avançada (4)	Computação gráfica em jogos digitais (4)	Inteligência artificial para jogos (4)
Programação I (4)	Programação I (4)	Matemática aplicada a jogos digitais (4)	Ferramentas de Desenvolvimento para Web (4)	Jogos para web (4)	Empreendedorismo (2)
Matemática Discreta (4)	Cálculo diferencial e Integral aplicado à TI (4)	Probabilidade e Estatística (4)	Física aplicada a jogos digitais (4)	Gestão Empresarial em Tecnologia da formação (4)	Direito e Ética Profissional na Sociedade da Informação (4)
Português I (2)	Português II (2)			Projeto de trabalho de graduação I (2)	Projeto de trabalho de graduação II (2)
Inglês I (2)	Inglês II (2)	Inglês III (2)	Inglês IV (2)	Inglês V (2)	Inglês VI (2)
Aulas: Semanais 24 Semestrais 480	Aulas: Semanais 24 Semestrais 480	Aulas: Semanais 24 Semestrais 480	Aulas: Semanais 24 Semestrais 480	Aulas: Semanais 24 Semestrais 480	Aulas: Semanais 24 Semestrais 480

Estágio Curricular (a partir do 3º semestre) - 240 h - Trabalho de Graduação (a partir do quinto semestre) - 160 h

DISTRIBUIÇÃO DAS AULAS POR EIXO FORMATIVO					
Disciplinas BÁSICAS	Aulas	%	Disciplinas PROFISSIONAIS	Aulas	%
Comunicação em Língua estrangeira	240	8,3	Ciência da computação - infraestrutura de TI	400	13,8
Comunicação em Língua portuguesa	80	2,8	Ciência da computação - engenharia de software e programação	400	13,8
Matemática e Estatística	240	8,3	Ciência da computação - Jogos digitais	1200	41
			Gestão de Negócios e empreendedorismo	120	4,1
			Transversais - Interdisciplinares	200	7
Totais	560	19,4	Totais	2,320	79,7

**RESUMO DE CARGA HORÁRIA:** 2880 aulas --> 2400 horas (atende CNCST) + (240 horas de ESTÁGIO CURRICULAR + \*160 horas do Trabalho de Graduação) = **2800 HORAS**

## Da Comissão de Especialistas

Os Professores Doutores Andréa Carla Gonçalves Vianna e Ronaldo Celso Messias Correia, elaboraram Relatório circunstanciado sobre o Reconhecimento do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, anexado de fls. 12 a 25 do Processo, do qual destacamos:

**Biblioteca:** *o espaço físico destinado à biblioteca é adequado. A biblioteca possui computadores para pesquisa e nove mesas para estudos em grupo. Não são disponibilizados espaços para estudos individuais. O acervo é aberto e está informatizado.*

*O acervo não está adequado em quantidade e atualização, principalmente com relação as disciplinas específicas de Jogos Digitais. Consideramos importante que o Centro Paula Souza e FATEC implemente uma política mais eficaz de aquisição coordenada de obras para a atualização permanente do acervo bibliográfico específico para cada curso, que possa garantir a qualidade do acervo necessária para a manutenção do Curso analisado (fls. 16).*

**Laboratórios:** *a FATEC-Lins dispõe de seis laboratórios didáticos de informática para a realização das aulas práticas pelos alunos do Curso avaliado. A IES também possui dois laboratórios para desenvolvimento de projetos e pesquisa. Segundo a Direção e Coordenação do Curso, está previsto a instalação de um novo laboratório para aulas iniciais de programação, com os computadores que foram substituídos (fls. 17).*

*Esta comissão destaca a necessidade de aquisição de softwares específicos para o desenvolvimento de jogos. O assunto foi apresentado pelos docentes e discentes durante as reuniões.*

**Corpo docente e Projetos:** *os projetos desenvolvidos pelos professores em regime de jornada integral referem-se à pesquisa, desenvolvimento tecnológico, extensão de serviços à comunidade e administração acadêmica e a sua instituição, já anteriormente à carreira, permitiu a criação de vários grupos de estudos e projetos, com trabalhos de pesquisa tecnológica consistentes, muitos em parceria com empresas, que dão base tecnológica aos cursos de graduação e de pós-graduação do Centro Paula Souza*

*Em reunião com o corpo docente pode-se observar que os mesmos estão bastante motivados envolvidos com a Instituição. Os docentes que desenvolvem projetos de pesquisa e extensão apresentaram os resultados já obtidos, que consideramos ser pertinentes e adequados, podendo servir de base para o desenvolvimento de outros projetos relacionados ao curso sob análise.*

*O corpo docente possui formação adequada para a condução do Curso. A maioria pretende continuar investindo na formação acadêmica (fls. 21 e 23).*

## Conclusão

*Esta comissão, com base na análise da documentação fornecida pelo CEE e da legislação pertinente, bem como na análise da documentação fornecida pelo Centro Paula Souza e pela Direção da FATEC-Lins e no descrito neste Relatório, considera como justificada a recomendação favorável ao Reconhecimento do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais da FATEC-Lins (fls. 25).*

## 2. CONCLUSÃO

**2.1** Aprova-se, com fundamento na Deliberação CEE nº 99/2010, o pedido de Reconhecimento do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, oferecido pela FATEC Lins, do Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza, pelo prazo de três anos.

**2.2** Recomenda-se à Instituição atenção ao Relatório da Comissão de Especialistas.

O presente Reconhecimento tornar-se-á efetivo por ato próprio deste Conselho, após homologação deste Parecer pela Secretaria de Estado da Educação.

São Paulo, 30 de junho de 2015.

**a) Cons. Mário Vedovello Filho**

Relator

## 3. DECISÃO DA CÂMARA

A CÂMARA DE EDUCAÇÃO SUPERIOR adota, como seu Parecer, o Voto do Relator.

Presentes os Conselheiros: Bernardete Angelina Gatti, Guiomar Namó de Mello, Hubert Alquéres, João Cardoso Palma Filho, José Rui Camargo, Maria Cristina Barbosa Storopoli, Maria Helena Guimarães de Castro, Nina Beatriz Stocco Ranieri e Rose Neubauer.

Sala da Câmara de Educação Superior, em 01 de julho de 2015.

**a) Cons<sup>a</sup> Rose Neubauer**

Presidente

## DELIBERAÇÃO PLENÁRIA

O CONSELHO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO toma conhecimento, da decisão da Câmara de Educação Superior, nos termos do Voto do Relator.

Sala “Carlos Pasquale”, em 08 de julho de 2015.

**Cons. Francisco José Carbonari**

Presidente

PARECER CEE Nº 334/15 – Publicado no DOE em 09/07/2015	- Seção I - Página 34
Res SEE de 16/7/15, public. em 17/7/15	- Seção I - Página 43
Portaria CEE GP nº 299/15, public. em 18/7/15	- Seção I - Página 29