



CONSELHO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO

PRAÇA DA REPÚBLICA, 53 – CENTRO/SP - CEP: 01045-903
FONE: 2075-4500

PROCESSO	2019/07388
INTERESSADA	Universidade Municipal de São Caetano do Sul
ASSUNTO	Reconhecimento do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais para fins de registro e expedição de diplomas
RELATOR	Cons. Thiago Lopes Matsushita
PARECER CEE	Nº 232/2020 CES Aprovado em 15/07/2020

CONSELHO PLENO

1. RELATÓRIO

1.1 HISTÓRICO

O Reitor da Universidade Municipal de São Caetano do Sul encaminha a este Conselho, pelo Ofício Reit. 142/2019, protocolado em 30/09/2019, pedido de Reconhecimento do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, a ser analisado nos termos da Del. CEE 171/2019 - fls. 02.

O Prof. Dr. Marcos Sidnei Bassi é o Reitor da Universidade, com mandato de 01/03/17 a 28/02/21.

O **Recredenciamento** da Instituição se deu pelo Parecer CEE 230/2018 e Portaria CEE/GP 205/2018, publicada no DOE de 22/06/2018, pelo prazo de dez anos.

O Curso foi autorizado por meio da Deliberação CONSEPE 014/2017, de 27/10/17 e o protocolo do pedido foi realizado dentro do prazo determinado pelo art. 41 da Del. CEE 171/2019, ou seja, após decorrido período correspondente à metade da sua duração e, no máximo, até o final do primeiro trimestre do último ano de sua integralização pela primeira turma. De acordo com o § 1º do mesmo artigo: *o pedido de reconhecimento, quando efetuado no prazo estabelecido, autoriza a continuidade das atividades do curso até deliberação do CEE, ressalvados eventuais procedimentos administrativos e/ou judiciais que impeçam a continuidade das atividades Institucionais, independentemente da deliberação deste Colegiado acerca do pedido de recredenciamento.*

O Processo foi recebido na AT em 01/10/2019 e encaminhado à CES em 10/10/2019, onde foram designados os Especialistas, Professores Alex Sandro Romeo de Souza Poletto e André Franceschi de Angelis, para emitir Relatório circunstanciado sobre o Curso em pauta - fls. 164. A visita *in loco* foi agendada para o dia 08/11/2019. Em 09/12/2019 o Relatório dos Especialistas foi juntado aos autos. O Processo foi encaminhado à AT em 20/12/2019, para informar.

Foi baixada Diligência em 29/01/2020, por meio do Ofício AT 31/2020, para esclarecimentos sobre o corpo docente. A Instituição atendeu ao solicitado, encaminhando o Of. Reit. 038/2020, conforme fls. 171. Nesse ofício a Universidade esclarece que **o pedido de Reconhecimento em questão está atrelado aos estudantes ingressantes no 1º semestre de 2018 para fins de expedição e registro de diploma** e que, após realização de pesquisas de mercado, o Curso deixará de ser oferecido, já que não apresentou a demanda necessária em processos vestibulares posteriores a formação da primeira turma.

1.2 APRECIÇÃO

Com base na norma em epígrafe e nos documentos constantes dos autos, passamos à análise como segue:

Atos Legais

Recredenciamento da Instituição: Parecer CEE 230/2018 e Portaria CEE/GP 205/2018, publicada no DOE de 22/06/18, pelo prazo de dez anos.

Autorização para funcionamento do Curso: Deliberação CONSEPE 014/2017, de 27/10/2017.

Responsável pelo Curso: Prof. Mario Eugenio Longato, Mestre em Engenharia de Produção pela Universidade Paulista e Graduado em Engenharia Elétrica pela FEI, ocupa o cargo de Gestor do Curso.

Dados Gerais

Horários de Funcionamento: noite, de segunda a sexta, das 19h20 às 22h50.

Duração da hora/aula: 50 minutos.

Carga horária total do Curso: 2.100 horas.

Número de vagas oferecidas, por período: 40 vagas por semestre.

Tempo para Integralização do Curso: mínimo de 05 e máximo de 10 semestres.

Caracterização da Infraestrutura Física da Instituição reservada para o Curso
Salas de aula

Instalação	Quantidade	Capacidade	Especificações
Salas de aula	17	De 30 a 70	As salas possuem Projetor multimídia; Tela de projeção; Lousa; Computador do Docente; Ventiladores
Auditórios	2	120	Projetor multimídia; notebook; Sistema de áudio.
Salas de Apoio TCC	2	20	Mesa; cadeiras; notebook.

Laboratórios Didáticos / Laboratórios Temáticos

Laboratórios Didáticos	Quantidade	Capacidade	Observações
Laboratórios G (Grande)	2	48	Computadores Lenovo i3 - 10 TH GEN com 256 GB SSD, 8 GB RAM, Monitor 19in, em Rede, Acesso à Internet; Projetor Multimídia, Tela de projeção; Quadro branco.
Laboratórios M (Médio)	3	36	Computadores Lenovo i3 - 10 TH GEN com 256 GB SSD, 8 GB RAM, Monitor 19in, em Rede, Acesso à Internet; Projetor Multimídia, Tela de projeção; Quadro branco.
Laboratórios P (Pequeno)	2	20	Computadores Lenovo i3 - 10 TH GEN com 256 GB SSD, 8 GB RAM, Monitor 19in, em Rede, Acesso à Internet; Projetor Multimídia, Tela de projeção; Quadro branco.
Laboratórios Temáticos	Quantidade	Capacidade	Observações
Laboratório Hardware	1	18	Ativos de Hardware e PCs
Laboratório de Redes	1	16	Ativo de Rede e PCs
Laboratório Robótica	1	16	Robôs, Kits Arduino e PCs

Observações:

- Os computadores são dotados de um sistema de *Freezing (Comodo)*;
- Sistema Operacional *Windows 10 com Microsoft Office*;
- Diversos softwares de aplicações (Banco de Dados, Aplicações, Máquinas Virtuais).

Laboratórios de Pesquisa

Instalação	Quantidade	Capacidade	Observações
Laboratório de hiperímia	1	16	4 Computadores iMAC com 8 GB RAM, 1 TB de disco, softwares de edição de imagens padrão Adobe; 12 Computadores PC-Dell i5 com 8GB de RAM e 1 TB de disco.

Biblioteca

Tipo de acesso ao acervo	Livre Média de Empréstimos (anual): 22.689
Total de livros no geral	Acervo impresso: 84.887 títulos Exemplares impressos: 127.297 exemplares Acervo Biblioteca Digital: dinâmico https://www.evolution.com.br/ http://biblioteca.phorteeducacional.com.br/ https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/terms
Total de livros para o Curso (Campus Conceição)	Acervo impresso: 6.396 títulos Exemplares impressos: 12.170 exemplares
Periódicos	Geral: Portal da CAPES (base de dados, livros e periódicos Específico: Computação Brasil - on-line; Meio Digital Redes, Telecomunicação e instalações; PC World - on-line Revista de Informática Aplicada; LogWeb - on-line

Site: <http://www.uscs.edu.br/institucional/biblioteca/>

Corpo Docente

Nome	Maior Titulação	Regime de Trabalho	Disciplina	C/H Sem.
1.Andrea Zotovici	Mestrado em Engenharia Elétrica pela USP Especialização em Administração e Implantação de Sistemas Informatizados pela Universidade São Judas Tadeu Graduação em Bacharelado em Ciências da Computação e Programa Especial de Formação Pedagógica pelo Centro Universitário Claretiano	RHA	Programação para Jogos Digitais III Programação para Jogos Digitais IV	4 4
2.Alessandra Preto Bitante	Doutorado em Administração pela USCS Mestrado em Educação, Administração e Comunicação Multidisciplinar pela Universidade São Marcos Especialização MBA em Gestão de Negócios e Tecnologia da Informação pela FGV	RTI	Projetos em Jogos Digitais Projeto Integrado I, II, III, IV e V (Coordenação PI)	40

	Graduação em Bacharelado em Ciências da Computação pela USCS			
3. Antônio Eduardo Galhardo Gasques	Doutorado em Letras pela USP Mestrado em Letras pela USP Especialização em Literatura Brasileira pelas Faculdades São Marcos Graduação em Direito pela Universidade do Grande ABC, em Pedagogia pela Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de São Bernardo do Campo e em Letras pela Faculdade de Educação e Cultura do ABC	RHA	Produção Textual em Games	2
4. Aparecido Valdemir de Freitas	Doutorado em Engenharia da Computação pela USP Mestrado em Engenharia da Computação pela USP Especialização em Engenharia da Computação pela USP Graduação em Engenharia Civil pelo Instituto Mauá de Tecnologia e em Matemática pelo Centro Universitário Fundação Santo André	RTI	Programação para Jogos Digitais I	40
5. Carlos Eduardo Bogнар	Doutorado em Engenharia Eletrônica e Computação pelo ITA Mestrado em Engenharia Elétrica pela Universidade Presbiteriana Mackenzie Especialização em Metodologia do Ensino Superior e em Administração de Marketing pela USCS Graduação em Bacharelado em Matemática	RTI	Sistemas Computacionais Software	40
6. Carlos Gianfardoni	Mestrado em Educação Profissional pela USCS Especialização em Direito Tributário pela USCS Graduação em Direito pelas Faculdades Integradas de Guarulhos	RHA	Direito na Informática para Ambientes Digitais	2
7. Claudio Buranelo	Especialização em Sistemas Operacionais e Redes pela Universidade São Judas Tadeu Graduação em Ciências com habilitação em Matemática pela Sociedade de Cultura e Educação do Litoral Sul	RHA	Jogos Digitais para Dispositivos Móveis	4
8. Jairo Marciano Silva	Especialização em Análise de Sistemas pela Universidade Presbiteriana Mackenzie Graduação em Tecnologia em Processamento de Dados pela Universidade Presbiteriana Mackenzie	RHA	Banco de Dados	4
9. João de Paula Ribeiro Neto	Mestrado em Comunicação pela USCS Especialização em Comércio Eletrônico pela Escola Superior de Propaganda e Marketing, em Estratégia e Gestão Empresarial pela Universidade Federal do Paraná, em Marketing e Propaganda pela Escola Superior de Propaganda e Marketing em Análise de Sistemas pelas Faculdades Associadas de São Paulo Graduação em Licenciatura Plena em Eletrônica pela Universidade Federal de São Carlos	RTI	Empreendedorismo	40
10. Luciano de Souza	Mestrado em Comunicação pela USCS Graduação em Rádio e Televisão pela Universidade Metodista de São Paulo	RTI	Linguagem Audiovisual para Games Introdução aos Jogos Digitais e Gamificação Estudos Complementares em Jogos Digitais	40
11. Marina Jogue Chinem	Doutorado em Estética e História da Arte pela USP Mestrado em Educação, Arte e História da Cultura pela Universidade Presbiteriana Mackenzie	RHA	Design e Interface Visual	4
12. Mario Eugênio Longato	Mestrado em Engenharia de Produção pela Universidade Paulista Graduação em Engenharia Elétrica pela Fundação Educacional Inaciana Padre Sabóia de Medeiros	RTI	Sistemas Computacionais Hardware	40
13. Missila Loures Cardozo	Mestrado em Comunicação Social pela Universidade Metodista de São Paulo Especialização em Propaganda e Marketing pela Universidade Metodista de São Paulo Graduação em Publicidade e Propaganda pela Universidade Metodista de São Paulo	RHA	Mídias e Interatividade Tópicos Avançados em Game Design Roteirização para Jogos Estudo de Comportamento e Cognição para Jogos Digitais	10
14. Nelson Bertarello	Mestrado em Física Teórica pela UNESP	RHA	Lógica Aplicada à	4

	Graduação em Física pela Universidade Presbiteriana Mackenzie		Computação	
15.Oswaldo Ortiz Fernandes Junior	Mestrado em Educação Matemática pela Universidade Bandeirante de São Paulo Especialização em Design Instrucional para EaD Virtual: Tecnologias pela Universidade Federal de Itajubá, em Novas Tecnologias no Ensino de Matemática pela Universidade Federal Fluminense, em Gestão de Educação a Distância pela Universidade Federal Fluminense, em Ciências da Computação pela Universidade de Guarulhos Graduação em Pedagogia pela UNINOVE, em Bacharelado e Licenciatura em Física pela USP e em Licenciatura em Matemática pelas Faculdades Integradas de Guarulhos	RTI	Noções de Física com Aplicações em Jogos Digitais	40
16.Renato Carioca Duarte	Mestrado em Informática pela PUC/RJ Graduação em Engenharia da Computação pela PUC/RJ	RTI	Programação para Jogos Digitais II	40
17.Rui Luiz Ferreira Granado	Mestrado em Comunicação pela Universidade Paulista Especialização em Docência do Ensino Superior pela Universidade Bandeirante de São Paulo Graduação em Rádio e TV pela Universidade Metodista de São Paulo	RTI	Design de Áudio	40
18.Sergio Dassie Genciauskas	Mestrado em Comunicação Social pela Universidade Metodista de São Paulo Especialização em Design de Hipermídia pela Universidade Anhembi Morumbi Graduação em Publicidade e Propaganda pela Universidade Metodista de São Paulo	RHA	Modelagem 3D e Animação Práticas em Modelagem 3D e Animação Design de Personagem	8
19.Tiago Seneme Franco	Mestrado em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Presbiteriana Mackenzie Graduação em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Presbiteriana Mackenzie	RHA	Desenho e Ilustração I Desenho e Ilustração II	4

RHA - Horista

RTP- Tempo Parcial - 20h

RTI- Tempo Integral 40h

Classificação da Titulação segundo a Deliberação CEE 145/2016

Titulação	Quantidade	Porcentagem
Doutores	05	26%
Mestres	12	63%
Especialistas	02	11%
Total	19	100%

A Del. CEE 145/2016 estabelece que:

Art. 1º Estão autorizados a exercer a docência nos cursos superiores, os docentes que alternativamente:

I - forem portadores de diploma de pós-graduação stricto sensu, obtidos em programas reconhecidos ou recomendados na forma da lei;

II - forem portadores de certificado de especialização em nível de pós graduação, na área da disciplina que pretendem lecionar.

§ 1º Nos Cursos Superiores de Tecnologia, além do estabelecido nos incisos I e II, é requisito para ministrar aulas das disciplinas profissionais, experiência profissional relevante de pelo menos três anos na área em que irá lecionar.

§ 2º A equivalência da experiência profissional como requisito acadêmico para a docência, a que se refere o § 1º, deverá ser certificada pelo órgão colegiado competente da Instituição.

Quanto à titulação, o corpo docente do Curso atende à citada Deliberação. Em relação ao atendimento ao § 1º, de acordo com o Relatório dos Especialistas, há professores com experiência profissional não-docente nas áreas das respectivas disciplinas.

Sobre os percentuais docentes, o artigo 2º prevê:

Dos percentuais de docentes para os processos de credenciamento, recredenciamento, autorização de funcionamento, reconhecimento e renovação de reconhecimento

Art. 2º Nos processos de credenciamento e recredenciamento institucionais, os percentuais mínimos de docentes previstos no inciso I do artigo 1º são:

I - para as universidades: dois terços (2/3) do total de docentes da Instituição composto por mestres/doutores com, pelo menos, um terço (1/3) do total de docentes da Instituição com o título de doutor;

(...)

Art. 3º Os percentuais de docentes estabelecidos no artigo 2º desta Deliberação deverão ser aplicados a cada curso mantido pela Instituição, ressalvado o disposto no § 1º deste artigo.

§ 1º Em casos excepcionais e mediante justificativa fundamentada a instituição poderá apresentar cursos com até metade dos docentes estabelecidos no caput deste artigo, desde que comprove que o total de docentes da Instituição atende o estabelecido no artigo 2º.

§ 2º No caso previsto no § 1º deste artigo, deverá constar da documentação encaminhada a comprovação de que a Instituição atende ao artigo 2º desta Deliberação.

Conforme se verifica, o Corpo Docente não atende ao acima exposto e, em resposta à diligência, a IES informa que três docentes do Curso, atualmente Mestres, estão matriculados em programa de Doutorado, apresentando expectativa para obtenção da titulação até o ano vindouro e reafirma a constante preocupação em proceder com planejamento para aperfeiçoamento e reciclagem dos docentes vinculados ao Ensino Superior. Acrescenta que a USCS possui 619 docentes efetivos, sendo que 213 são portadores de diploma de Doutorado e/ou Pós-Doutorado, correspondendo a 34,4%, o que atende ao § 1º do artigo 3º. Por fim, conforme já pontuado, esclarece que devido à baixa demanda o Curso não será mais ofertado e solicita o Reconhecimento para fins de expedição e registro de diploma dos ingressantes em 2018.

Quanto ao regime de trabalho, são 47% dos docentes em regime integral e 53% horistas.

Corpo Técnico disponível para o Curso

Tipo	Quantidade
Apoio ao Curso (Jornada)	8
Secretaria de Curso	1
Monitores dos laboratórios	8
Atendimento ao aluno	2
Estágio, AACC, Extensão (Base no Barcelona)	6
Biblioteca	4
Ambulatório médico	1
Atendimento Psicológico (Base no Barcelona)	3
Áudio visual	1
Núcleo de acessibilidade	2
Suporte de informática	3

Demanda do Curso nos últimos Processos Seletivos

Período	Vagas	Candidatos	Relação Candidato/Vaga
	Noite	Noite	Noite
1s. 2018	40	41	1,02
2s. 2018	-	-	-
1s. 2019	40	25	0,62
2s. 2019	-	-	-

Demonstrativo de Alunos Matriculados e Formados no Curso

Período	Matriculados			Egressos
	Ingressantes	Demais séries	Total	
	Noite	Noite	Noite	
1s. 2018	17	-	17	-
2s. 2018	-	15	15	-
1s. 2019	-	13	13	-
2s. 2019	-	13	13	-

Matriz Curricular

Disciplina	CH total	LAB	H/R
Primeira Série			
Introdução aos Jogos digitais e Gameificação	80	40	-
Sistemas Computacionais Hardware	80	40	-
Produção Textual em Games	40	-	-
Lógica Aplicada à Computação	80	-	-
Programação para Jogos Digitais I	120	60	-
Projeto Integrado I	80	-	-
Atividades Acadêmicas Curriculares Complementares I	-	-	20
Segunda Série			

Sistemas Computacionais - Software	80	40	-
Noções de Física com Aplicações em Jogos Digitais	40	-	-
Programação para Jogos Digitais II	120	60	-
Design em Interface Visual	80	40	-
Roteirização para Jogos	80	-	-
Projeto Integrado II	80	-	-
Atividades Acadêmicas Curriculares Complementares II	-	-	20
Terceira Série			
Banco de Dados	40	20	-
Estudo de Comportamento e Cognição para Jogos Digitais	40	-	-
Desenho e Ilustração I	40	20	-
Programação para Jogos Digitais III	120	60	-
Modelagem 3D e Animação	80	40	-
Design de Áudio	40	20	-
Linguagem Audiovisual para Games	40	-	-
Projeto Integrado III	80	-	-
Atividades Acadêmicas Curriculares Complementares III	-	-	20
Quarta Série			
Desenho e Ilustração II	40	20	-
Design de Personagem	80	40	-
Programação para Jogos Digitais IV	120	60	-
Práticas em Modelagem 3D e Animação	80	40	-
Mídia e Interatividade	40	-	-
Tópicos Avançados em Game Design	40	-	-
Projeto Integrado IV	80	-	-
Atividades Acadêmicas Curriculares Complementares IV	-	-	20
Quinta Série			
Empreendedorismo	80	-	-
Direito na Informática para Ambientes digitais	40	-	-
Estudos Complementares em Jogos Digitais	40	-	-
Projetos em Jogos digitais	160	80	-
Jogos Digitais para Dispositivos Móveis	80	40	-
Projeto Integrado V	80	-	-
Atividades Acadêmicas Curriculares Complementares V	-	-	20

Resumo da Carga Horária

Carga Horária oferecida	Horas/aula 50'	Horas/relógio 60'
Disciplinas	2.400	2.000
Atividades Complementares	-	100
Carga horária total oferecida		2.100

A carga horária, acima demonstrada, atende ao mínimo exigido para o Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, de 2.000 horas, de acordo com o Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia, aprovado por meio da Portaria MEC 413, de 11 de maio de 2016. Também cumpre o que estabelece a Resolução CNE/CES 03/2007, que trata da hora-aula.

Projeto Integrado

O Projeto Integrado tem o objetivo de unir as várias disciplinas do semestre e apresentar aos estudantes temas relativos à área de Games, seja para diversão ou para cursos e ensino. O Projeto Integrado promoveu a confecção de vários aplicativos, que possuem apelo de lazer e aplicações no ensino, tendo como base o Colégio Universitário da USCS, com aprendizados na área da história, geografia e matemática.

Da Comissão de Especialistas

A Comissão de Especialistas analisou os documentos constantes dos autos e realizou visita *in loco*, elaborando Relatório circunstanciado, de fls. 149 a 162.

Inicialmente a Comissão de Especialistas expõe informações sobre a Contextualização do Curso e compromisso social:

A oferta do curso teve como base a experiência da USCS nas áreas ligadas à Computação e Tecnologia da Informação, que ofereceu condições para a abertura desta graduação, tanto em termos de quadro docente quanto em termos de infraestrutura, incluindo laboratórios e biblioteca.

A USCS atende a um público local e regional e apresenta-se como uma importante instituição de ensino superior para a cidade, em especial por absorver parte da demanda por cursos superiores que não é satisfeita por outras instituições públicas. A sua expansão corrente para o ensino de nível médio deve reforçar este caráter.

A justificativa do curso inclui o crescimento econômico e a mudança de perfil da região do ABC paulista em direção ao setor terciário. Em específico para o curso de Jogos Digitais, a USCS vê e prevê um "aumento das demandas por soluções envolvendo aplicativos, soluções em realidade aumentada, realidade virtual, realidade mista, gamificação e jogos de computador".

Na nossa apreciação, contextualização do curso, compromisso social e justificativa de oferecimento são coerentes e satisfatórias para efeitos de avaliação. A baixa demanda do curso não invalida automaticamente os argumentos apresentados pela instituição e parece dever-se a um conjunto maior de fatores, incluindo o momento econômico nacional, insuficiência de divulgação e um valor de mensalidade inicialmente acima do esperado. A continuidade da oferta do curso nos vestibulares e a redução da mensalidade mostram que a USCS se mantém convicta nos seus fundamentos e tem tomado ações no sentido de viabilizar a formação de novas turmas.

Objetivos Gerais e Específicos do Curso:

O PPC do curso apresenta diretrizes gerais da USCS que indicam a intenção de formar um profissional tecnicamente competente e que tenha uma visão humanística da área, com entendimento das consequências de seus atos na vida social. **Estas diretrizes são espelhadas nos objetivos gerais do curso coerentemente.**

Os objetivos específicos atendem muito bem ao perfil profissional definido no CNCST e adicionam uma abordagem acadêmica de produzir e difundir conhecimento, bastante adequada a uma Universidade.

Currículo, Carga Horária e DCNs:

O currículo do curso é adequado à formação tecnológica pretendida e atende minimamente às diretrizes humanísticas. A sequência das disciplinas é coerente e o sistema seriado utilizado pela instituição reduz percursos formativos fora da ordem prevista no PPC sem a necessidade de um sistema de pré-requisitos rígido.

Outrossim, algum aumento de flexibilidade nesse quesito poderia ser benéfico para o curso e seus alunos.

Há uma disciplina, Estudos Complementares em Jogos Digitais, que abre possibilidades para o estudo de assuntos emergentes ou de interesse temporário. A inclusão de mais disciplinas desse tipo é bem-vinda e poderia ser considerada pela USCS numa eventual alteração do currículo.

As bibliografias básicas e complementares estão coerentes. A instituição faz uso de bibliografia eletrônica (bibliotecas virtuais), cujo principal mérito é dar aos estudantes a edição mais recente de cada obra. No geral, as obras elencadas nas bibliografias estão um pouco envelhecidas e recomenda-se à USCS uma revisão periódica dos títulos, inclusive porque alguns deles estão fisicamente na biblioteca em edições mais novas. A carga horária total do curso, de 2.100h, excede a mínima apontada pelo CNCST, está dividida equilibradamente entre os semestres e atende ao disposto na CNE/CP 03/2007. Tempos mínimos e máximos de integralização são definidos no PPC e encontram-se adequados ao curso.

O PPC atende à CNE/CP 03/2002 - Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para Cursos Tecnologia e ao CNCST 2016 para o curso específico.

Matriz Curricular:

A matriz curricular do curso está alinhada às competências pretendidas, com as disciplinas básicas e técnicas concentradas nos 4 primeiros semestres e as humanísticas no 5º período. A transposição de conhecimentos teóricos para situações profissionais é incentivada em disciplinas integradoras, uma por semestre.

Inexistem percursos diferenciados por disciplinas eletivas. Não foram apresentados certificados profissionais atrelados à conclusão de cada série, como possibilitado pelo PPC.

Metodologias de Aprendizagem centradas no estudante:

As metodologias de ensino predominantes são a aula expositiva e o trabalho em laboratório (desenvolvimento de jogos). Uma disciplina em cada semestre trabalha com projetos, onde há potencial para trabalhar autonomia, desenvolvimento de senso crítico e trabalho em grupos.

As experiências de aprendizagem acontecem prioritariamente em salas de aula e laboratórios de informática. As disciplinas Projeto Integrador e Atividades Acadêmicas Curriculares Complementares, presentes em todos os semestres, oferecem maior flexibilidade e podem ser executadas inclusive fora do campus e em horários flexíveis.

A avaliação é definida institucionalmente como um conjunto de provas, com pouco espaço de manobra para inclusão de metodologias de ensino diversificadas. Em particular, o engessamento da avaliação impede o uso de metodologias ativas. Os projetos integradores contam com processo avaliativo próprio.

Atividades Práticas:

As atividades práticas estão vinculadas à disciplina Projeto Integrador e são avaliadas com metodologia própria, constituída de entrega de projetos de jogos adequados ao semestre, com avaliação por banca de professores do curso. Os Especialistas consideram essa metodologia adequada.

Vagas, Turnos, Matrícula e outros:

O curso prevê ingresso semestral por Concurso Vestibular, para 40 vagas/semestre (80 vagas/ano). A USCS abriu a primeira turma em 2018 e, posteriormente, não teve mais candidatos ou ingressantes para formar novas turmas. Consideramos que as vagas autorizadas são condizentes com a infraestrutura e condições de oferecimento da IES, mas elas não têm sido preenchidas.

O curso está sendo oferecido no período noturno, de 2ª a 6ª feira, das 19h20 às 22h50. O regime de matrícula é por "Série", cada uma correspondendo a um semestre letivo na sequência curricular.

Há apenas uma turma em funcionamento, de ingressantes do 1º. semestre de 2018 (1ª. turma), com efetivo de onze (11) alunos no curso.

A evasão registrada é de 55% (06 alunos em 17 ingressantes), mas este dado não permite análise concreta, já que refere-se a um curso que não teve turmas ingressantes em 03 de 04 vestibulares.

O prazo de integralização é de 05 (tempo mínimo) a 10 semestres (tempo máximo), condizente com a duração do curso.

Não há egressos do curso.

A USCS se posiciona em relação à baixa demanda do curso como descrito no item Contextualização, deste relatório.

Sistema de Avaliação do Curso:

O PPC preconiza, consoante às diretrizes gerais da Universidade, a avaliação por meio de provas escritas. As dimensões primordialmente avaliadas por esse sistema são a cognitiva, atitudinal e prática. Os especialistas entendem que uma maior liberdade de tipos de avaliação seria benéfica e mais adequada ao curso e possibilitaria adoção de metodologias de ensino diversificadas.

Conforme já citado, a avaliação das disciplinas Projeto Integrador segue metodologia própria.

Outras Atividades Relevantes:

A USCS mantém uma série intensa de atividades extracurriculares que inclui eventos, cursos extras, programas de capacitação, convênios e parecerias. Recebemos e pudemos verificar a extensa programação do "USCS Day 2019", que demonstra grande esforço e organização na realização de um evento de porte, aberto aos alunos e à comunidade em geral. Os alunos reportaram estar satisfeitos com a oferta de atividades extraclasse e indicaram efetiva participação nelas.

Outras iniciativas da Instituição, tais como pesquisa, grupos de pesquisa, programa de Iniciação Científica, publicações, atividades de extensão e representação estudantil não pareceram ter impacto significativo no curso.

Avaliações Institucionais:

A Comissão Própria de Avaliação (CPA) possui critério e qualidade técnica na condução da avaliação institucional e possui um Não foram apresentados ou discutidos resultados de avaliações institucionais internas referentes ao curso de Tecnologia em Jogos Digitais e este não participou de avaliações externas como, por exemplo, ENADE.

Recursos Educacionais de TI:

O curso avaliado é completamente imerso na área de TI, o que faz com que a maioria das atividades esteja ligada à informática de alguma forma, seja no conteúdo teórico, seja na prática laboratorial ou ainda nos trabalhos e projetos. Em relação aos laboratórios de informática, são disponíveis computadores, projetores, rede cabeada e sem fio em todas as instalações e os alunos reportaram uso intenso, coerente e continuado destes recursos. As disciplinas Projeto Integrador e Atividades Complementares fazem uso de tempo extraclasse, mas são ainda assim atividades presenciais.

Não se aplica ao curso a avaliação de atividades não-presenciais.

Coordenador do Curso:

A USCS denomina o coordenador de curso como "Gestor do Curso", uma nomenclatura incomum.

O Prof. Me. Mario Eugenio Longato é o gestor dos seguintes cursos da "Escola Politécnica": Engenharia da Produção, Ciência da Computação, Sistemas de Informação, Tecnologias em Gestão TI e Jogos Digitais. Sua formação em Exatas e experiências profissional e docente na área compõem um perfil adequado às responsabilidades da coordenação. O seu contrato na USCS é de regime de Dedicção Exclusiva de 40 horas semanais à administração do curso, ao ensino, à pesquisa e a extensão (...).

A condição do coordenador de curso atende plenamente à Deliberação CEE 145/2016. Não há auxiliares didáticos.

Alunos do Curso de Jogos Digitais relataram grande proximidade entre o coordenador e a turma. Informaram que o coordenador resolve os problemas, é aberto ao diálogo, tem um olhar cuidador, sabe conduzir o corpo docente, bem como os alunos. Tem uma visão acadêmica do curso, sabe agregar valores, toma boas decisões.

Plano de Carreira:

A USCS tem plano de carreira instituído, prevendo contratos em jornada e em regime de hora-aula, com níveis diferenciados por titulação e mérito. Os docentes reportaram que a implementação do plano de carreira é efetiva e adequada.

Constatou-se que os professores permanecem anos ou décadas ligados à IES, com rotatividade muito baixa, o que é um fator positivo na formação da identidade do curso.

Com relação ao corpo-técnico administrativo, constatou-se que são concursados, que o plano de carreira é aplicado, e que estão contentes por estarem na USCS.

Núcleo Docente Estruturante ou Colegiado do Curso:

A instituição conta com o Conselho de Curso, órgão colegiado composto pelo Gestor do Curso, seu presidente nato, por cinco professores, escolhidos por seus pares, em cada curso e por um representante discente, indicado pelo Centro Acadêmico, todos da respectiva unidade. Os representantes têm mandato de dois anos, coincidente com ano letivo, com direito a recondução, exceto o representante estudantil. Suas reuniões acontecem ordinariamente 01 vez por semestre letivo.

A USCS não define o NDE propriamente dito, substituído pelo Conselho de Curso.

O Conselho de Curso é presidido pelo coordenador do curso, tem atribuições deliberativas e consultivas e documenta suas reuniões por atas que foram apresentadas durante a visita dos especialistas, parece estar exercendo a contento suas funções.

Infraestrutura Física:

O CNCST 2016 determina que a infraestrutura do curso inclua biblioteca, acervo próprio a Jogos Digitais e laboratórios de TI. A USCS atende e supera esses requisitos.

As salas de aula são adequadas e atendem com folga ao número de alunos, contando com mobiliário novo e bem conservado, cadeiras confortáveis e ar-condicionado. Os laboratórios de informática têm equipamentos adequados à proposta pedagógica, são compatíveis com o número de alunos matriculados e atendem à legislação específica para a formação do egresso, além de possuírem ar-condicionado, cadeiras confortáveis, quadro branco, quadro de avisos, e racks.

A USCS dispõe de 17 salas de aula, 02 auditórios para 140 pessoas cada e 02 salas de apoio. Conta ainda com 02 laboratórios de informática com 48 máquinas, 03 laboratórios com 36 máquinas, 02 laboratórios com 12 máquinas e 01 laboratório de Hiperídia com 16 assentos. São disponíveis também laboratórios temáticos de Hardware, Redes e Robótica, com capacidade de 16 a 18 alunos, embora não sejam obrigatórios para as atividades previstas no currículo. Os equipamentos foram encontrados em novos, instalados e operacionais. Há um fablab para o campus, acessível pelos alunos do curso. Essa infraestrutura é compartilhada com outros cursos da chamada "Escola Politécnica", mas não se verificou qualquer prejuízo com este compartilhamento.

As dependências administrativas atendem de maneira adequada as necessidades do curso: sala de professores, sala para atendimento aos alunos, espaços reservados aos alunos, instalações sanitárias, auditórios e ambientes para a realização de eventos. Há espaços de convivência, alimentação e serviços de reprografia. A maior parte das instalações tem boas condições de acessibilidade, incluindo sanitários adaptados, rampas e elevador. Há sinalização tátil parcial.

O atendimento psicopedagógico está disponível em outro campus (campus Barcelona).

A comissão de avaliação constatou que as salas de aula, banheiros e demais espaços estavam limpos e bem conservados. Dispositivos de alarme e anti-incêndio existentes aparentavam estar em funcionamento.

O campus conta com tecnologia de internet wi-fi. Os alunos relataram cobertura adequada e funcionamento satisfatório.

Biblioteca:

A Biblioteca da USCS destinada ao curso é de acesso livre, ou seja, os alunos podem entrar e consultar as obras físicas. Há o processo de empréstimo de livros por meio de sistema informatizado.

O acervo impresso total da USCS abarca cerca de 45.000 títulos e 80.000 exemplares impressos.

A Biblioteca Digital é formada pelo Portal de Periódicos CAPES e pelos seguintes ambientes:

- <https://www.evolution.com.br/>,
- <http://biblioteca.phorteducacional.com.br>,
- <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/terms>.
- Computação Brasil - on-line;
- PC World - on-line
- Revista de Informática Aplicada
- LogWeb.

A biblioteca do campus Conceição conta com 04 colaboradores. Há espaço adequado para a pesquisa tanto individual como em grupo pelos alunos. Alguns puffs e mobiliário similar espalhados próximo ao acervo formam uma área de convivência agradável. O atendimento bibliotecário ocorre de segunda a sexta, das 10h30 às 22h, e aos sábados das 8h30 às 12h30. Possui regulamento impresso, mesas e cadeiras suficientes. Especificadamente nesse campus não há bibliotecária.

As Bibliografias Básica e Complementar de cada disciplina requerem maior atualização, com destaque às disciplinas mais técnicas que constantemente sofrem de obsolescência. Essas ações requerem uma atualização no próprio projeto pedagógico do curso.

Funcionários Administrativos:

A USCS mantém um corpo de funcionários administrativos e técnicos de cerca de 40 pessoas, compartilhado com demais cursos do campus. Funcionários, coordenação, professores e alunos indicaram que este quadro é adequado e que os atendimentos são feitos de maneira eficiente.

Durante a visita, foram presenciados atendimentos tranquilos nas seções administrativas e trabalho efetivo do setor de TI na manutenção de rede de computadores e elétrica.

Reuniões e Entrevistas:

Foram feitas reuniões formais com a coordenação de cursos, com representantes dos corpos docente e discente e com funcionários. O curso não tem Núcleo Docente Estruturante (NDE) constituído.

Reunião com a Coordenação

Compareceram os professores Mário Eugênio Longato (coordenador do curso) e Aparecido Valdemir de Freitas, que inicialmente fizeram uma breve apresentação da faculdade e seu contexto. Em seguida, os especialistas puderam conversar sobre o curso e resolver dúvidas e comentar pontos de interesse, como os listados a seguir:

- Por que a baixa demanda do curso? Conjunto de fatores que inclui momento econômico do país, valor inicial de mensalidade acima da expectativa e divulgação insuficiente.
- Quais as perspectivas do curso? Fechamento? A instituição está convicta de que a baixa demanda pode ser resolvida por ações em curso e tem a expectativa de manter o curso em funcionamento. Abertura de colégio em 2019 tem potencial de aumentar demanda.
- As provas são todas agendadas pela coordenação? Há provas agendadas institucionalmente, mas elaboradas pelos respectivos professores para suas turmas.
- Como funcionam as bolsas de Iniciação Científica? Cota por escola, em função do número de alunos. Não foram apresentados projetos específicos do curso Jogos Digitais.
- Projeto Integrado tem funcionado? Por que existe em todos os semestres? Segundo os presentes, tem funcionado adequadamente e faz parte da integração de conteúdos entre 02 disciplinas escolhidas a cada semestre.
- Projeto integrado: só jogos educacionais em temas do ensino médio? Não. Essa foi uma escolha circunstancial.
- Existem disciplinas eletivas? Não, inclusive em função de complicações no balanceamento de turmas e questões de viabilidade.
- Estão em andamento medidas para aumentar a flexibilidade e a interdisciplinaridade da grade curricular? Não. A coordenação considera suficiente os mecanismos implementados, com destaque ao Projeto Integrador.

Reunião com Docentes

Compareceram 06 docentes (...), sem a presença do coordenador de curso. Os professores se apresentaram e, numa conversa de aproximadamente 01 hora, destacaram os seguintes pontos:

- Coordenador é conhecido e acessível e há bom clima de trabalho na faculdade;
- A coordenação tem uma visão acadêmica do curso, comunicação rápida e descentraliza processo decisório;
- Os professores em geral permanecem longo tempo no quadro da IES, alguns dos presentes contando com mais de 30 anos de serviço na USCS;
- Há professores com experiência profissional não-docente nas áreas das respectivas disciplinas;
- Há Plano de Carreira efetivamente implementado;
- A estrutura curricular é boa;
- Abertura de Colégio no mesmo campus tem potencial de gerar demanda para o curso;
- Alunos do curso formam uma turma unida e dedicada;
- Biblioteca, praça de alimentação e redes são adequadas;
- Os laboratórios de informática são adequados e suficientes;
- Um fablab ou área maker foi aberto no campus e está à disposição da comunidade.

Reunião com Discentes

Compareceram todos os 11 alunos matriculados no curso. A reunião ocorreu sem a presença do coordenador ou de outros professores e durou aproximadamente 02 horas. Os alunos apresentaram seus trabalhos em andamento, mostrando portfólios de artes e roteiros, jogos completados e desenvolvimentos em progresso, indicando fortemente a interação entre eles, o trabalho em grupo e a valorização das diferentes e complementares habilidades individuais. Eles destacaram os seguintes pontos:

- Os serviços acadêmicos são eficientes, incluindo atendimento de secretaria, acesso à Internet, rede sem fio e biblioteca;
- Há portal da USCS para acesso a material e serviços;

- Os laboratórios têm equipamentos novos e atendem muito bem às necessidades dos alunos;
- A relação entre alunos e docentes é boa;
- A coordenação é presente, facilmente acessível e fornece apoio muito bom ao curso.??????

Reunião com Funcionários

Estiveram presentes 05 funcionários selecionados pela instituição, dos seguintes departamentos: Atendimento a Alunos (02), Biblioteca (01), Manutenção (01) e TI (01). De maneira geral, são funcionários com longo tempo de casa (até 17 anos), alguns ex-alunos, e apresentaram-se satisfeitos com as condições de trabalho. Indicaram que o quadro funcional é suficiente e tem prestado serviços de qualidade em apoio ao curso em exame e aos demais da USCS. O representante da biblioteca enfatizou que o acervo físico e digital é bom e tem atendido plenamente a demanda, há bom espaço para as atividades e há um processo anual de compras. O representante da Manutenção afirmou que dispõe de 05 funcionários que prestam atendimento desde às 07h até o final do expediente noturno, em regime de escala. O representante de TI apontou que só existe um analista de suporte para o campus, o que ele considera pouco, e não há um sistema de helpdesk que poderia aumentar a eficiência do atendimento.

Manifestação Final dos Especialistas

Recomendações:

Os avaliadores recomendam à USCS atenção aos seguintes pontos:

- tomar ações que aumentem a demanda do curso e viabilizem a formação de novas turmas;
- empregar esforços para o atendimento pleno à CEE 145/2016 Título II, Art. 3º;
- tornar frequente a revisão do PPC para atualização da bibliografia;
- fazer a Iniciação Científica, a pesquisa e a extensão universitária mais presentes no curso;
- rever a exigência de provas escritas em função do seu potencial de inibição do uso de metodologias diversificadas de ensino;
- considerar a introdução de mecanismos de flexibilização do currículo.

Conclusão da Comissão

Com base na avaliação feita, os avaliadores, em comum acordo, **manifestam-se favoráveis e sem restrições ao Reconhecimento do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais da Universidade Municipal de São Caetano do Sul.**

2. CONCLUSÃO

2.1 Aprova-se, com fundamento no art. 45 da Deliberação CEE 171/2019, o Reconhecimento do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, da Universidade Municipal de São Caetano do Sul para fim único e específico de registro e expedição de diplomas **dos estudantes ingressantes no 1º semestre de 2018**, uma vez que o Curso deixou de ser oferecido, já que não apresentou a demanda necessária em Processos Seletivos posteriores à formação dessa primeira turma.

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

São Paulo, 08 de julho de 2020.

a) Cons. Thiago Lopes Matsushita
Relator

3. DECISÃO DA CÂMARA

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

O Conselheiro Marcos Sidnei Bassi declarou-se impedido de votar.

Presentes os Conselheiros Cláudio Mansur Salomão, Décio Lencioni Machado, Eliana Martorano Amaral, Francisco de Assis Carvalho Arten, Iraíde Marques de Freitas Barreiro, Luís Carlos de Menezes, Marcos Sidnei Bassi, Maria Cristina Barbosa Storópoli, Roque Theophilo Júnior, Rose Neubauer e Thiago Lopes Matsushita.

Reunião por Videoconferência, em 08 de julho de 2020.

a) Cons. Roque Theophilo Júnior
Presidente

DELIBERAÇÃO PLENÁRIA

O CONSELHO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO aprova, por unanimidade, a decisão da Câmara de Educação Superior, nos termos do Voto do Relator.

O Cons. Marcos Sidnei Bassi declarou-se impedido de votar.

Reunião por Videoconferência, em 15 de julho de 2020.

Cons. Hubert Alquéres
Presidente