PROCESSO	2021/00005
INTERESSADOS	Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza / FATEC Ourinhos
ASSUNTO	Renovação do Reconhecimento do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais
RELATOR	Cons. Roque Theophilo Junior
PARECER CEE	Nº 318/2022 CES "D" Aprovado em 21/09/2022 Comunicado ao Pleno em 21/09/2022

CONSELHO PLENO

1. RELATÓRIO

1.1 HISTÓRICO

A Diretora Superintendente do Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza encaminha a este Conselho, pelo Ofício 242/2020 – GDS, protocolado em 23/12/2020, pedido de Renovação do Reconhecimento do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, oferecido pela FATEC Ourinhos, nos termos da Deliberação CEE 171/2019 – fls. 3.

Último recredenciamento da Instituição	Parecer CEE 123/2019, Portaria CEE-GP 191/2019, publicada no DOE de 04/05/2019, pelo prazo de sete anos
Direção	Diretora Superintendente: Profa. Laura Laganá
Última renovação de reconhecimento	Parecer CEE 279/2016 e Portaria CEE-GP 315/2016, publicada no DOE de 30/09/2016, pelo prazo de cinco anos
Horários de Funcionamento	Matutino: 08h20 às 12h00, de segunda-feira aos sábados.
Hora/aula	50 minutos
CH total do Curso	2800 horas, sendo 2880 aulas = 2400 horas + 240 de Estágio Supervisionado e 160 horas de Trabalho de Graduação.
Número de vagas oferecidas	Matutino: 40 vagas, por semestre Noturno: 40 vagas, por semestre
Tempo para integralização	Mínimo: 6 semestres Máximo: 10 semestres
Forma de Acesso	Classificação em Processo Seletivo - Vestibular.
Responsável pelo Curso	Guilherme Orlandini (coordenador e docente do curso). Possui graduação em Processamento de Dados pela Faculdade de Tecnologia de Ourinhos (2002). Especialização em Engenharia de Componentes Java pelas Faculdades Integradas de Ourinhos (2008). Mestrado em Ciência da Computação pela Unimep - Piracicaba. Certificado Pentester pela Desec Security. Professor na Unifio desde 2006. Professor na Fatec Ourinhos desde 2007. Atua principalmente nos seguintes temas: linguagens de programação, desenvolvimento de jogos, visão computacional, engenharia de software.

Encaminhado à CES em 27/02/2021, os Especialistas, Profs. Marco Dimas Gubitoso e Norian Marranghello foram designados para emitir Relatório circunstanciado sobre o Curso em pauta – fls.113. A visita *in loco* foi substituída por videoconferência. O Relatório dos Especialistas foi juntado aos autos em 04/06/2021, sendo encaminhado em 27/07/2022 à AT para informar.

1.2 APRECIAÇÃO

Com base na norma em epígrafe e nos dados do Relatório Síntese, permite analisar os autos como segue:

Caracterização da Infraestrutura Física da Instituição Reservada para o Curso

Instalação	Quantidade	Capacidade	Observações
Salas de aula	6	35	
Laboratórios	3	30	03 laboratórios - Específicos de Jogos
Outros (listar)	12	3 (para cada sanitário)	Sanitários: 6 masculinos e 6 femininos
	1	2 por período	Reprografia
	1	6	Administração da Rede
	1	150(4 funcionários)	Biblioteca
	1	1	Central de Estágio
	1	20	Sala de Reunião

	1	20	Sala dos professores
	1	6	Coordenação
	1	6	Diretoria
	1	30	Espaço de Conveniência dos Professores
	4	8	Sala de Apoio (atendimento de alunos)
	1	200	Auditório
	1	-	Cantina
	1	¤ 20	Refeitório
	1	4	Apartamento dos Professores
	1	10	Vestiário
	1	-	Almoxarifado
	1	¤ 500	Quadra poliesportiva
	1	20	Núcleo de Apoio Psicopedagógico
	1	4	Núcleo de Pesquisa e Estatística-NEPE

Biblioteca

Tipo de acesso ao acervo	Livre
É específica para o curso	Não
Total de livros para o curso	Títulos: 110 Volumes: 499

www.fatecourinhos.edu.br

Corpo Docente

Docente	Titulação Acadêmica	Disciplinas
1. Adalberto Cesar Crispim	**Especialista** em Tecnologia em Internet e Graduado em Processamento de Dados.	- Projeto Trabalho de Graduação II - Programação I
2. Adriana Carvalho Conde	**Doutora** e Graduada em Letras	- Inglês V - Inglês VI
3. Andre Luis Orlandi Favaro	**Especialista** em Engenharia de Software e Graduado em Tecnologia em Processamento de Dados	- Linguagem de Programação para Jogos - Level Design - Princípios de Jogos Digitais - Jogos Digitais para Web - Game Design - Estudos Avançados em Jogos Digitais - Interação Humano Computador
4. Cristian Paternez Amaral Mello	**Especialista** e Graduado em Letras e Graduado em Processamento de Dados	- Inglês II - Inglês III
5. Christovam Castilho Junior,	**Mestre** em Direito	- Direito e Ética Profissional na Sociedade da Informação
6. Eduardo Alves Moraes	**Mestre** em Ciência da Computação e Graduado em Processamento de Dados.	- Engines de Jogos II
- 7. Eunice Corrêa Sanches Belloti	**Mestre** e Graduada em Psicologia	- Empreendedorismo - Comportamento e Cognição em Jogos Digitais
8. Fernanda Reis da Silva	**Mestre** e Graduada em Administração	- Gestão Empresarial em Tecnologia da Informação
9. Guilherme Orlandini	**Mestre** em Ciência da Computação e Graduado em Processamento de Dados.	- Texturização, Iluminação e Shader - Introdução a Sonorização
10. Jean Daniel Henri Merlin Andreazza	**Especialista** em Tecnologia Java e Graduado em Tecnologia em Informática	- Jogos Digitais para Dispositivos Móveis
11. João Maurício Hypólito	**Mestre** em Ciência da Computação e Graduado Engenharia Civil	- Banco de Dados para Engine de Jogos
12. Juliana Leopoldino de Souza Cruz	**Doutora** e Graduada em Letras	- Português I - Português II
13. Luan Martins de Araujo Silva	**Especialista** em Mídias Digitais Interativas e Graduado em Tecnologia em Jogos Digitais	- Computação Gráfica em Jogos Digitais - Modelagem Tridimensional - Gestão de Projetos para Jogos - Engines de Jogos III
14. Luciano Paternez Amaral Mello	**Especialista** e Graduado em Letras e Graduado em Processamento de Dados	- Inglês I - Inglês IV

15. Marcela Aparecida Penteado Rossini	**Doutora** em Educação Para a Ciência e Graduada em Matemática	- Matemática Discreta
16. Marcos Antônio Martuchi	**Especialista** em Redes de Computadores e Graduado em Tecnologia em Informática	- Arte Digital I
17. Marcos Danilo Graciano	**Mestre** e Graduado em Letras	- Arte Digital II - Projeto Trabalho de Graduação I - Roteirização e Storyboard - Concept Art - Ficção Interativa
18. Maurício Gonçalves Saliba	**Doutor** em Educação e Graduado em História	- Metodologia de Pesquisa Cientifica-Tecnológica
19. Rodrigo Moura Juvenil Ayres	**Mestre** e Graduado em Ciência da Computação	- Inteligência Artificial em Jogos Digitais
20. Rogério Lazanha	**Mestre** em Ciência da Computação e Graduado em Processamento de Dados.	- Engines de Jogos I
21. Rosemeiry de Castro Prado	**Doutora** em Educação Para a Ciência e Graduada em Pedagogia	- Cálculo Diferencial e Integral Aplicado a Tecnologia da Informação
22. Sérgio Roberto Delfino	**Mestre** e Graduado em Ciência da Computação	- Jogos Digitais para Consoles - Escultura Digital - Ferramentas de Desenvolvimento para Web

Classificação da Titulação segundo a Deliberação CEE 145/2016

Titulação	Quantidade	Porcentagem
Especialistas	7	31,82%
Mestres	9	46,45%
Doutores	5	22,73%
Total	**22**	**100%**

Nesses termos, o Corpo Docente está composto de modo a atender a Deliberação CEE 145/2016.

Corpo Técnico Disponível para o Curso

Tipo	Quantidade
Diretor	1
Coordenador do curso	1
Diretoria de Serviço Acadêmico	
Diretoria de Serviço Administrativo	1
Auxiliar administrativo	7
Auxiliar Docente	8
Técnico de Laboratório de Química	1

Demanda do Curso nos últimos Processos Seletivos

Semestre	Vagas	Candidatos	Relação candidato / vaga
	Matutino	Matutino	Matutino
2020/2	40	44	1,10
2020/1	40	82	2,05
2019/2	40	70	1,75
2019/1	40	75	1,88
2018/2	40	70	1,75
2018/1	40	70	1,75
2017/2	40	72	1,80
2017/1	40	72	1,80
2016/2	40	72	1,80
2016/1	40	107	2,68
2015/2	40	55	1,38
2015/1	40	65	1,63
2014/2	40	-	-
2014/1	40	45	1,13
2013/2	40	41	1,03
2013/1	40	61	1,53
2012/2	40	37	0,93

Demonstrativo de Alunos Matriculados e Formados no Curso

Semestre	Matriculados		
	Ingressantes	Demais séries	Total
	Matutino	Matutino	Matutino
2020/2	31	113	144
2020/1	40	119	159
2019/2	23	129	152
2019/1	40	122	162
2018/2	25	127	152
2018/1	40	113	153
2017/2	23	101	127
2017/1	40	83	123
2016/2	20	92	112
2016/1	41	70	111
2015/2	22	111	133
2015/1	40	95	135
2014/2	-	155	155
2014/1	22	114	136
2013/2	31	77	108
2013/1	39	67	106
2012/2	22	65	87

Semestre	Egressos
	Matutino
2020/1	19
2019/2	9
2019/1	12
2018/2	13
2018/1	7
2017/2	1
2017/1	2
2016/2	12
2016/1	4
2015/2	5
2015/1	5
2014/2	2
2014/1	4

Matriz Curricular

DISCIPLINA	CARGA HORÁRIA
1º SEMESTRE	
Princípios de Jogos Digitais	40
Arte Digital I	80
Engines de Jogos I	80
Programação	80
Metodologia da Pesquisa Científico-Tecnológica	40
Matemática Discreta	80
Português I	40
Inglês I	40
TOTAL DO SEMESTRE	**480 (400 horas)**
2º SEMESTRE	
Arte Digital II	80
Concept Art	40
Engines de Jogos II	80
Linguagem de Programação para Jogos	80
Introdução à Sonorização	40
Cálculo Diferencial e Integral aplicado à Tecnologia da informação	80
Português II	40
Inglês II	40
TOTAL DO SEMESTRE	**480 (400 horas)**
3º SEMESTRE	
Ficção Interativa	40

GameDesign	80
Banco de Dados para Engines de Jogos	80
Engines de Jogos III	80
Modelagem Tridimensional	80
Roteirização e StoryBoard	80
Inglês III	40
TOTAL DO SEMESTRE	**480 (400 horas)**
4º SEMESTRE	
Gestão de Projetos para Jogos	80
Level Design	40
Empreendedorismo	40
Escultura Digital	80
Ferramentas de Desenvolvimento para Web	80
Texturização, Iluminação e Shader	40
Jogos Digitais para Web	80
Inglês IV	40
TOTAL DO SEMESTRE	**480 (400 horas)**
5º SEMESTRE	
Realidade Virtual e Aumentada	80
Animação	80
Laboratório Virtual de Física	80
Estrutura de Dados para Jogos	80
Matemática Aplicada para Jogos	80
Projeto Multidisciplinar I	40
Inglês V	40
TOTAL DO SEMESTRE	**480 (400 horas)**
6º SEMESTRE	
Tópicos Especiais em Jogos Digitais	80
Inteligência Artificial em Jogos Digitais	80
Jogos Digitais para Dispositivos Móveis	80
Comportamento e Cognição em Jogos Digitais	40
Direito e ética profissional	80
Projeto Multidisciplinar II	40
Marketing Digital e Monetização para Jogos	40
Inglês VI	40
TOTAL DO SEMESTRE	**480 (400 horas)**
Estágio Supervisionado	240
Trabalho de Graduação de Curso	160

Totais do Curso	**Carga Horária Total**	**Porcentagem**
Disciplinas	2400	85,72%
Estágio Supervisionado	240	8,57%
Trabalho de Graduação	160	5,71
Total	**2800**	**100%**

O Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, conforme o Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia (CNCST), pertence ao Eixo Tecnológico Informação e Comunicação, que propõe carga horária total de 2000 horas.

Da Comissão de Especialistas

Os Especialistas analisaram os documentos constantes dos autos e realizaram visita *in loco*, elaborando Relatório circunstanciado, de fls. 114 a 125.

A Comissão inicia descrevendo o Perfil do Curso e considera que:

> *"A Fatec Ourinhos está em atividades há três décadas atuando, entre outras, na área de tecnologia da informação. Sob um aspecto institucional, a Fatec Ourinhos possui o perfil adequado para formação de profissionais de nível superior tecnológico, com formação ética, competência e adaptabilidade para o atendimento de demandas específicas regionais. Levando em conta a região em que Ourinhos está inserida, considerou-se extremamente pertinente o oferecimento de cursos tecnológicos da área de informação e comunicação pela Fatec. Em especial, entendemos que o curso de Jogos Digitais pode contribuir de forma importante para a expansão dos dois principais setores econômicos da região, quais sejam, comercial e agrícola."*

Os Especialistas relatam, sobre o Projeto Pedagógico:

"A Composição Curricular do curso avaliado atende às Diretrizes Curriculares Nacionais. Pelo Catálogo Nacional dos Cursos Superiores de Tecnologia (CNCST) de 2006, pertence ao Eixo Tecnológico Informação e Comunicação e apresenta uma carga horária total de 2800 horas. A carga horária de 2800 aulas corresponde a um total de 2400 horas de atividades (equivalente a 2.000 horas relógio), mais 240 horas de Estágio Supervisionado (equivalente a 200 horas-relógio) e 160 horas de Trabalho de Graduação (equivalente a 133 1/3 horas-relógio), perfazendo um total de 2800 horas, contemplando a Portaria nº 10, de 28 de julho de 2006, que aprova em extrato, o CNCST. Esta comissão entende que as atividades de Trabalho de Graduação e Estágio Curricular Supervisionado atendem ao Parecer CNE/CES nº 239/2008, à Lei Federal nº 11.788/2008 e à Deliberação CEE nº 87/2009. A Composição Curricular do curso está 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. Esta comissão analisou a sequência de oferecimento e as ementas das disciplinas para os seis semestres do Curso e concluiu que estão em conformidade com os objetivos do plano pedagógico. As disciplinas são apresentadas no PPC com objetivos e ementas claras e seu encadeamento é consistente com os conteúdos que apresentam. A bibliografia básica associada às disciplinas é adequada à organização pedagógica proposta, bem como ao perfil profissional pretendido pela instituição.

O ingresso no curso é normalmente feito por vestibular, contudo, durante a pandemia esse critério tem sido substituído pela análise do histórico escolar do ensino médio. O curso funciona no período matutino, admitindo quarenta (40) novos alunos por semestre. Questionados sobre a participação do CST em Jogos Digitais no ENADE, fomos informados que o curso não participa do ENADE porque o MEC ainda não definiu a forma de participação desses cursos.

O curso admite 40 alunos por semestre e forma, atualmente, um pouco menos da metade deste número. Esta é uma taxa de egressos melhor do que há alguns anos, mas ainda relativamente baixa.

O NDE do CST em Jogos Digitais foi estabelecido pela Portaria Fatec Ourinhos nº 22, de 06 de agosto de 2018. O Núcleo é composto por cinco docentes, presididos pelo coordenador do curso. Suas principais atuações, nos últimos cinco anos, foram referentes à reestruturação do CST em JD e à implantação dos projetos integradores. Vale destacar esta iniciativa do curso, cujo objetivo é fazer com que os alunos apliquem os conhecimentos adquiridos em todas as disciplinas de um semestre de forma integrada em um projeto semestral.

O CPS tem uma CPA geral, responsável pela coordenação da avaliação institucional em todas as unidades do Centro. Já, a Fatec Ourinhos tem uma CPA local, cujos integrantes atuais foram designados pela portaria da direção nº 01, de 17 de janeiro de 2021, e é composta por oito (8) membros, sendo dois (2) representantes de cada um dos seguintes segmentos: quadro docente, corpo discente, quadro técnico-administrativo e sociedade civil. Esta comissão é bastante ativa e tem suas atividades divulgadas no portal da Fatec Ourinhos (https://www.fatecourinhos.edu.br/nucleo/CPA/). Todas as atividades avaliativas no âmbito do CPS são realizadas utilizando-se sua plataforma de avaliação institucional denominada WebSAI (https://www.cps.sp.gov.br/websai/), a qual é utilizada, também, para o acompanhamento dos egressos.

A Fatec Ourinhos submete-se ao plano de carreira docente do CPS, regulamentado por leis. A carreira docente é composta por cinco classes e sendo facultada a opção pelo Regime de Jornada Integral. Este regime é caracterizado pelo cumprimento da jornada de quarenta horas semanais de trabalho, vedado o exercício de qualquer outra atividade remunerada. Isso posto, considera-se que o plano de carreira está bem definido. O corpo docente tem formação acadêmica adequada às disciplinas que ministram. O ingresso na carreira se dá por concurso público mediante a realização de provas e efetiva comprovação acadêmica e profissional, conforme estabelecido pela Deliberação CEETEPS-6/1997 (DOE de 29/08/97, pág.51). No que se refere à experiência docente, esta deliberação estabelece que o candidato deve atender ao exigido pela Deliberação CEE 145/2016, art. 1º, §2º. No tocante ao inciso III, do art. 2º, da Deliberação CEE 145/2016, o quadro abaixo mostra que 68,75% dos docentes das disciplinas profissionalizantes (50% do total de docentes do curso) têm mestrado ou doutorado e que 12,5% dos docentes das disciplinas profissionalizantes (9,09%) do total têm doutorado.

Vale ressaltar que um docente das disciplinas profissionais e outra das disciplinas básicas estão com seus doutorados em andamento.

Foi possível constatar diversos convênios regionais que atendem às demandas do curso. O CST em Jogos Digitais também incentiva a participação de alunos em eventos acadêmicos e ligados à indústria e fomenta publicações de jogos e conteúdo digital envolvendo professores e alunos, bem como o oferecimento de minicursos por professores, auxiliados por alunos do curso, e a criação de canais em redes sociais. O CPS mantém convênios e programas, inclusive de cunho internacional, que possibilitam aos alunos conseguirem estágios no exterior. Essas viagens estão suspensas, por conta da pandemia que nos assola.

O número de funcionários do corpo técnico-administrativo é adequado ao bom funcionamento do curso."

Tipo de disciplina	Distribuição docente conforme titulação e tipo de disciplina ministrada								
(nº de docentes)	Graduação		Especialização		Mestrado		Doutorado		Percentis
Profissionalizantes (16)	0	—	5	31,25% (22,73%)	9	56,25% (40,91%)	2	12,50% (9,09%)	100% (72,75%)
Suplementares (6)	1	16,67% (4,54%)	2	33,33% (9,09%)	0	—	3	50,00% (13,64%)	100% (27,25%)
Total (22 docentes)	1	4,54%	7	31,82%	9	40,91%	5	22,73%	100%

Sobre a Infraestrutura, relatam:

"A comissão considera as instalações bastante adequadas, com espaço suficiente para a permanência e circulação. Todo o campus tem acesso à rede de computadores, seja na forma cabeada ou sem fio. As salas de aula e os laboratórios são em quantidade e qualidade adequadas, com equipamentos que atendem às demandas do curso. Contudo, é recomendável a aquisição de alguns equipamentos de multimídia ou TVs redundantes, para suprir as necessidades no caso de eventuais quebras. Foi verificada a existência de suporte à acessibilidade. A sala de professores é adequada. A lanchonete oferece lanches, bebidas e salgados. O estacionamento é amplo e comporta os carros dos usuários do campus."

Sobre a Biblioteca:

"A biblioteca fica no prédio da administração. Suas dependências são boas e seu acervo é bem organizado.

A biblioteca atende às necessidades dos alunos, entretanto, não há espaço isolado para estudos em grupo. As mesas disponíveis ficam no espaço lateral do acervo, o que potencialmente gera o ruído ambiente. As baias disponíveis no espaço ao lado do acervo são usadas por docentes, para supervisionar seus orientados, o que também pode gerar ruído ambiente. A contabilização dos títulos e exemplares disponíveis foi realizada conforme arquivo enviado pela Instituição. Os títulos duplicados foram contabilizados uma única vez e aqueles que constavam como bibliografia básica para uma disciplina e complementar para outra, foram contabilizados na bibliografia básica. Constatamos que vinte e duas (22) disciplinas não possuem nenhum exemplar da bibliografia básica, quatorze (14) das quais também não tem nenhum exemplar da bibliografia complementar. A explicação que nos foi dada para esta lacuna é que foi feita uma reestruturação curricular em 2019 e que não houve tempo para comprar a nova bibliografia indicada."

Ações Relativas ao último Reconhecimento:

"Não é possível calcular com precisão a taxa de evasão a partir dos dados fornecidos no Relatório Síntese, visto que não há o número de matrículas canceladas por semestre. Todavia, foi-nos fornecido um relatório do CPS que apresenta a evolução dessa taxa ao longo dos últimos seis (6) semestres.

A questão de compras de livros e de equipamentos é recorrente e sistêmica no âmbito das Fatecs. O processo de licitação via CPS é moroso, como só acontece nas IES estaduais, e torna-se mais complexo quando o CPS espera aglutinar as demandas de todas as unidades com cursos iguais. Entretanto, dever-se-ia agilizar esse procedimento, pois, mormente em cursos da área de informática as referências obsolescem rapidamente. A cada ano surgem novos títulos, com novas tecnologias. Não é possível esperar que um curso de tecnologia aguarde dois ou mais anos para substituir títulos, sob pena de obsolescência dos ensinamentos.

Por outro lado, atualmente, há vários casos em que os livros eletrônicos podem substituir os livros em papel com vantagens econômicas e práticas. Sendo assim, seria bom que o CPS considerasse uma reformulação no seu procedimento para atualização do seu acervo bibliográfico.

No Relatório Síntese encontram-se argumentos de que a pandemia tem atrapalhado compras e atividades. Contudo, essas explicações só são aceitáveis em certa medida. Há que se ressaltar que as recomendações analisadas nesta seção foram apresentadas em meados de 2016, portanto, três anos e meio antes de iniciar a pandemia, tempo suficiente para a aquisição e implementação de muitas coisas.

Por ocasião da última renovação de reconhecimento, ocorrida em junho de 2016, o curso graduava cinco ou menos alunos por semestre. Entre 2016/1 e 2020/1 a média dobrou e se olharmos para os dados dos quatro últimos semestres disponíveis (2018/2 a 2020/1) ela triplicou, o que mostra uma evolução importante no número de egressos. Contudo, deve-se ressaltar que as ações que levaram a esta melhoria devem continuar, pois, o número de egressos ainda está um pouco aquém da metade do número de ingressos."

Ao final, a Comissão tece as seguintes Considerações:

"1. Pontos mais críticos

(a) Renovação do acervo da biblioteca. Este ponto é um dos mais críticos encontrados, posto que há disciplinas sem qualquer item da bibliografia, seja básica, seja complementar. É imperioso que se adquira a bibliografia mínima necessária para o curso, o mais brevemente possível.

(b) Compra de equipamentos. Este ponto é crítico também, uma vez que há já cinco anos havia-se notado falta de equipamentos, tais como, consoles, sensores de movimento, equipamentos para gravação de vídeo e áudio, mesas digitalizadoras, entre outros.

(c) Substituição de docentes. Há casos de docentes que se desligam de disciplinas do curso deixando essas disciplinas sem cobertura. É importante criar algum mecanismo para agilizar sua substituição e evitar que os alunos fiquem sem aulas por um longo período.

2. Pontos menos críticos

(a) Taxas de egressos e de evasão. Embora as taxas de evasão e de egressos tenham melhorado desde a última avaliação, elas ainda não atingiram um nível bom.

(b) Espaço físico O ambiente da biblioteca não tem locais reservados para estudos em grupo e o ambiente do acervo é utilizado para orientações. O ruído no ambiente da biblioteca prejudica os estudos. Os coordenadores também não dispõem de uma sala reservada para atendimento a alunos, o que pode constranger tanto docente quanto aluno, dependendo do caso a ser tratado. É importante a criação de salas para estudos em grupos na biblioteca, para atendimentos de docentes a seus orientados e para atendimento reservado da coordenação.

(c) Currículos docentes. Deve-se incentivar os docentes a manterem seus currículos atualizados, incluindo suas respectivas experiências profissionais fora da Academia. Além disto, faz-se necessário, para atender o §1º, do art. 1º, da resolução 145/2016, que o Órgão Colegiado da IES certifique essa experiência para os docentes das disciplinas profissionais.

(d) Formalização do NDE Embora nos tenha parecido bastante atuante, o mandato dos membros do NDE expirou em 05 de agosto de 2020 e não tivemos acesso a uma portaria renovando-o."

Conclusão da Comissão

"A comissão de especialistas, com base na análise da documentação fornecida pelo CEE (processo n° 2021/00005) e da legislação pertinente, com base na análise da documentação disponível fornecida pela Fatec Ourinhos, e com base neste relatório, manifesta-se favoravelmente à renovação de reconhecimento do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, mas ressalta a importância do atendimento às recomendações desta comissão."

Considerações Finais

Uma série de pontos evidenciados pelos especialistas foram sanados quando se baixou em diligência junto à Instituição para complementação e atualização das informações prestadas. De todos os pontos elencados, o único que ainda não obteve atendimento satisfatório foi a aquisição de equipamentos (consoles, sensores de movimento, equipamentos para gravação de vídeo e áudio, mesas digitalizadoras, entre outros), condição que já havia sido apontada na última renovação de reconhecimento (em 2016, portanto) e persiste até o momento. Nesse sentido, apesar do atendimento aos demais quesitos apontados com presteza e a boa qualidade geral do Curso, este Relator entende caber redução do prazo a ser concedido renovação de reconhecimento em face do problema relativo à inexistência de equipamentos necessários, algo que pode evidentemente comprometer a qualidade do Curso oferecido.

2. CONCLUSÃO

2.1 Aprova-se, com fundamento na Deliberação CEE 171/2019, o pedido de Renovação do Reconhecimento do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, oferecido pela FATEC Ourinhos, do Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza, pelo prazo de quatro anos.

2.2 A Instituição deverá observar as recomendações dos Especialistas, como oportunidades de melhoria das condições de oferecimento do Curso.

2.3 A IES deverá atender à Resolução CNE/CES 07/2018, que estabelece as Diretrizes para a Extensão na Educação Superior Brasileira.

2.4 A presente renovação do reconhecimento tornar-se-á efetiva por ato próprio deste Conselho, a partir da homologação do presente Parecer pela Secretaria de Estado da Educação.

São Paulo, 17 de setembro de 2022.

a) Cons. Roque Theophilo Junior
Relator

3. DECISÃO DA CÂMARA

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

Presentes os Conselheiros Cláudio Mansur Salomão, Décio Lencioni Machado, Eduardo Augusto Vella Gonçalves, Eliana Martorano Amaral, Iraíde Marques de Freitas Barreiro, José Adinan Ortolan, Roque Theophilo Junior e Rosângela Aparecida Ferini Vargas Chede.

Sala da Câmara de Educação Superior, 21 de setembro de 2022.

a) Consª Iraíde Marques de Freitas Barreiro
no exercício da presidência nos termos do Art. 11 da Deliberação CEE 17/1973

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 21 de setembro de 2022.

Consª Ghisleine Trigo Silveira
Presidente

PARECER CEE 318/2022 - Publicado no DOE em 23/09/2022 - Seção I - Página 29
Retificado no DOE em 27/09/2022 - Seção I - Página 32
Res. Seduc de 28/09/2022 - Publicada no DOE em 29/09/2022 - Seção I - Página 15
Portaria CEE-GP 426/2022 - Publicada no DOE em 30/09/2022 - Seção I - Página 41