



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

PROCESSO	CEESP-PRC-2024/00092
INTERESSADA	Universidade Municipal de São Caetano do Sul
ASSUNTO	Reconhecimento do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais
RELATORA	Consª Marlene Aparecida Zanata Schneider
PARECER CEE	Nº 312/2024 CES Aprovado em 21/08/2024

CONSELHO PLENO

1. RELATÓRIO

1.1 HISTÓRICO

O Reitor da Universidade Municipal de São Caetano do Sul, por meio do Ofício 056/2024, protocolado em 01/04/2024 solicita junto a este egrégio Conselho, o Reconhecimento do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, nos termos da Deliberação CEE 171/2019 (fls. 02).

O Curso é oferecido no *Campus* Barcelona da USCS, situado na Avenida Goiás, 3.400, Bairro Barcelona, São Caetano do Sul.

Foram encaminhados os documentos: • Relatório Síntese – fls.06 a 17. • Projeto Pedagógico - fls.18 a 118. • Relatório de Atividades Relevantes – fls.119 a 144. • Outros Documentos – fls. 145 a 307.

Os autos deram entrada na Assessoria Técnica deste Conselho em 02/04/2024 (fls. 309) para verificação da documentação e foram enviados para a CES no mesmo dia (fls.310).

A Portaria CEE-GP 141, de 17/04/2024, designou os professores Alessandro Marco Rosini e Norian Marranghello para emissão do Relatório Circunstanciado sobre o curso (fls. 312).

O Relatório dos Especialistas encontra-se em fls. 314 a 329 e os autos retornaram a AT em 04/06/2024.

Através do Ofício AT 145/2024, os autos foram baixados em diligência solicitando detalhamento das atividades de extensão, confirmação de legislação e do *campus* em que é oferecido o Curso (fls.335 e 336). A manifestação da IES foi enviada no dia 11/07/2024 e consta em fls.338 e 344.

1.2 APRECIÇÃO

Com base na norma em epígrafe e nos documentos incluídos aos autos, passo a relatar:

Atos Legais em relação ao Curso

Redeclamação	PARECER CEE 230/18; Portaria CEE GP nº 205/18 em 22/06/2018, por dez anos.
Reitor	Prof. Dr. Leandro Campi Prearo, mandato 01/03/2021 a 28/02/2025

Dados do Curso

Autorização	Deliberação CONSEPE 136/21 de 20 de dezembro de 2021.
Carga Horária	2280 horas
Duração h/a	50 minutos
Período	Matutino e Noturno
Horário	Período Matutino: das 08h às 11h40, de segunda a sexta-feira Período Noturno: das 19h20 às 22h50, de segunda a sexta-feira.
Vagas por semestre	Período matutino: 60 vagas Período noturno: 60 vagas
Integralização	Tempo mínimo de integralização: 2 (dois) anos Tempo máximo de integralização: 4 (quatro) anos
Coordenador	Luciano de Souza Mestrado em Comunicação pela USCS, Brasil. Graduação em Rádio e Televisão. Universidade Metodista de São Paulo, UMESP, Brasil

Em 2017 o Curso foi autorizado pela Deliberação CONSEPE 014/2017, para início de em 2018. Foi reconhecido pelo Parecer CEE 232/2020, exclusivamente para registrar e emitir diplomas aos estudantes que começaram o Curso no primeiro semestre de 2018. Após, o Curso não deixou de ser oferecido, mas não atraiu alunos suficientes nos processos seletivos depois da formação da primeira turma.



A IES solicita novamente reconhecimento de curso, após nova autorização cf. Deliberação CONSEPE 136/21. O pedido foi protocolado dentro do prazo previsto pela legislação.

INFRAESTRUTURA FÍSICA ESPECÍFICA DE APOIO DA ESCOLA DA INDÚSTRIA CRIATIVA			
INSTALAÇÃO	QUANTIDADE	CAPACIDADE	OBSERVAÇÕES
Salas de aula	16	960	Todas equipadas com computador no formato de totem, com tela touchscreen e acesso à Internet, projetor multimídia com áudio integrado, ventilador e ar condicionado.
Laboratórios	19	450	Áudio, vídeo, switchers, fotografia, informática e agência experimental
Apoio	06	60	Sala dos professores, almoxarifado técnico, camarim, sala da coordenação dos estúdios, secretaria e gestão da Escola e dos cursos

Biblioteca

Tipo de acesso ao acervo	<input checked="" type="checkbox"/> Livre acesso <input type="checkbox"/> Por meio de funcionário
É específica para o curso	<input type="checkbox"/> sim <input checked="" type="checkbox"/> não
Total de livros específicos para o curso (nº), na Biblioteca Física	Bibliografia Básica: 185 títulos / 1.295 exemplares Bibliografia Complementar 1.547 títulos / 3.237 exemplares
Total de livros da área de Comunicação Social	6.066 títulos / 8.835 exemplares
Periódicos	6 títulos específicos
Multimídia / DVDs	28 Títulos / 47 exemplares
Teses	43 títulos / 43 exemplares
Bibliotecas Virtuais	Minha Biblioteca – 8.000 Títulos Portal de Periódicos Capes – 45.000 Títulos

Corpo Docente

Danuza Pessoa Polistchuk http://lattes.cnpq.br/2085584631106744	Mestre	I	Estratégias de Mercado para Jogos Digitais (EaD) Empreendedorismo (EaD)	40
Gilson Torres Dias http://lattes.cnpq.br/4114782925157297	Especialista	H	Noções de Física Aplicadas em Jogos Digitais (EaD)	2
Luciano de Souza http://lattes.cnpq.br/0428058111126906	Mestre	I	Design de Vídeo	40
Mariada de Jesus Almeida http://lattes.cnpq.br/5843249623285049	Mestre	I	Leitura e Interpretação de Textos (EaD)	40
Nome	Titulação	Regime de Trabalho	Disciplina(s)	H/a semanais no curso
Missila Loures Cardozo http://lattes.cnpq.br/7875277261974585	Doutora	I	Introdução aos Jogos Digitais e Gamificação Projeto de Extensão I Projeto de Extensão IV Jogos Multiplataforma	40
Paulo Victor Trajano Mathias Duarte http://lattes.cnpq.br/0931697325588835	Mestre	H	Projeto de Extensão III Modelagem 3D e Animação Design de Personagem Introdução à Metodologia de Estudo e Pesquisa (EaD)	16
Roberto Araújo Silva http://lattes.cnpq.br/2297777945517396	Mestre	I	Marketing (EaD)	40
Roberto Bazanini http://lattes.cnpq.br/0166946863505823	Doutor	H	Filosofia e Ética (EaD)	2
Rui Luiz Ferreira Granado http://lattes.cnpq.br/8098155435798600	Mestre	I	Design de Áudio	40



Thiago Mittermayer http://lattes.cnpq.br/2705457149856227	Doutor	H	Design de Cenários Level Design Game Design Jogos Digitais Para Dispositivos Móveis Inteligência Artificial para Jogos HUD	18
Vitor Mizael Rubinatti Dias http://lattes.cnpq.br/6459824199788372	Mestre	H	Desenho e Ilustração	8

Classificação dos Docentes por Titulação

Em termos de titulação, o corpo docente atende o disposto na Deliberação CEE 145/2016 que exige a titulação mínima de especialistas.

TITULAÇÃO	Nº	%
Especialistas	1	7
Mestres	9	60
Doutores	5	33
TOTAL	15	100

Corpo Técnico Disponível para o Curso

TIPO	QUANTIDADE
Edição de áudio e vídeo Estúdios de TV e Rádio	06
Laboratórios de informática	
Secretaria	01

Os laboratórios de informática também contam com o apoio de 5 monitores selecionados a cada semestre, dentre os alunos de graduação, para colaborar na zeladoria e manutenção dos equipamentos, além de auxiliar os professores durante atividades práticas nos laboratórios de informática.

Demanda do Curso nos últimos Processos Seletivos

Período	VAGAS			CANDIDATOS			Relação Candidato/Vaga		
	Manhã	Tarde	Noite	Manhã	Tarde	Noite	Manhã	Tarde	Noite
2018/1	--	--	40	--	--	41	--	--	1,02
2018/2	--	--	40	--	--	11	--	--	0,27
2019/1	--	--	40	--	--	25	--	--	0,62
2019/2	--	--	40	--	--	--	--	--	--
2020/1	--	--	40	--	--	--	--	--	--
2020/2	--	--	40	--	--	--	--	--	--
2023/1	60	--	60	--	--	23	0	--	0,38
2023/2	60	--	60	--	--	12	0	--	0,2
2024/1	60	--	60	--	--	32	0	--	0,53

Demonstrativo de Alunos Matriculados no Curso

Período	MATRICULADOS									Egressos		
	Ingressantes			Demais séries			Total			M	T	N
	Manhã	Tarde	Noite	Manhã	Tarde	Noite	Manhã	Tarde	Noite			
2018/1	--	--	16	--	--	--	--	--	16	--	--	--
2018/2	--	--	--	--	--	14	--	--	14	--	--	--
2119/1	--	--	--	--	--	15	--	--	15	--	--	--
2019/2	--	--	--	--	--	11	--	--	11	--	--	--
2020/1	--	--	--	--	--	9	--	--	9	--	--	9
2020/2	--	--	--	--	--	2	--	--	2	--	--	2
2021/1	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
2021/2	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
2022/1	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
2022/2	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
2023/1	--	--	14	--	--	--	--	--	14	--	--	--
2023/2	--	--	3	--	--	16	--	--	16	--	--	--
2024/1	--	--	17	--	--	15	--	--	32	--	--	--



Matriz Curricular do Curso

A matriz curricular do curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais está organizada de maneira a contemplar 4 (quatro) semestres.

As disciplinas são apresentadas na matriz com suas cargas em horas efetivas.

As tabelas a seguir apresentam a matriz, aprovada pelo Conselho Superior de Ensino e Pesquisa da Universidade Municipal de São Caetano do Sul, em 22 de dezembro de 2022 e a composição das disciplinas por semestre letivo.

A organização curricular adotada visa organizar as disciplinas por temas, de modo a valorizar os diálogos entre as disciplinas do curso e aprofundar a relação dialética prática teoria-prática.

Matriz Curricular - a partir de 2023/1

Módulo Design	CARGA HORÁRIA	
Desenho e Ilustração	160	h/a
Introdução aos Jogos Digitais e Gamificação	80	h/a
Game Design	40	h/a
Narrativa e Storytelling	40	h/a
Game Engines	80	h/a
Marketing (EAD)	80	h/r
Leitura e Interpretação de Textos (EAD)	40	h/r
Projeto de Extensão I	80	h/a
Atividades Acadêmicas Curriculares Complementares I	80	h/r

Módulo 2D	CARGA HORÁRIA	
Programação para Jogos Digitais 2D	120	h/a
Banco de Dados	80	h/a
Design de Personagem	40	h/a
Roteirização para Jogos	80	h/a
Design de Vídeo	80	h/a
Noções de Física Aplicadas em Jogos Digitais (EAD)	40	h/r
Matemática para a Vida Cotidiana (EAD)	40	h/r
Projeto de Extensão II	80	h/a
Atividades Acadêmicas Curriculares Complementares II	80	h/r

Módulo 3D	CARGA HORÁRIA	
Programação para Jogos Digitais 3D	120	h/a
Modelagem 3D e Animação	160	h/a
Design de Áudio	40	h/a
Level Design	40	h/a
Design de Cenários	40	h/a
Empreendedorismo (EAD)	40	h/r
Filosofia e Ética (EAD)	40	h/r
Projeto de Extensão III	80	h/a
Atividades Acadêmicas Curriculares Complementares III - Língua Inglesa I	30	h/r
Atividades Acadêmicas Curriculares Complementares III	50	h/r



Módulo Multiplayer	CARGA HORÁRIA	
Programação para Jogos Digitais Multiplayer	120	h/a
Jogos Digitais para Dispositivos Móveis	120	h/a
Inteligência Artificial para Jogos	80	h/a
Jogos Multiplataforma	40	h/a
Hud	40	h/a
Estratégias de Mercado para Jogos Digitais (EAD)	40	h/r
Introdução a Metodologia de Estudo e Pesquisa (EAD)	40	h/r
Projeto de Extensão IV	80	h/a
Atividades Acadêmicas Curriculares Complementares IV - Língua Inglesa II	30	h/r
Atividades Acadêmicas Curriculares Complementares IV	50	h/r

Quadro Síntese

	HORAS AULA	HORAS RELÓGIO
Disciplinas presenciais	1.600	1.333,33
Disciplinas EaD		360
Projeto de Extensão	320	266,67
Atividades Acadêmicas Curriculares Complementares		320
Carga horária total oferecida pela USCS		2.280

Proposta Pedagógica do Curso (fls.339 a 344)

O Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais da Universidade Municipal de São Caetano do Sul é um curso de nível superior de graduação tecnológica, com foco no domínio e na aplicação de conhecimentos científicos tecnológicos na área de informação de comunicação, com finalidade de desenvolver capacidades profissionais que permitam tanto a correta utilização e aplicação da tecnologia, quanto ao entendimento e implicações destes propósitos com relação ao processo produtivo, a pessoa humana e a sociedade.

O curso tem, portanto, o objetivo básico de desenvolver qualificações capazes de permitir ao egresso analisar as necessidades e demandas do mercado, construindo projetos de interesse da sociedade, sejam eles educativos, culturais, informativos, institucionais, publicitários ou de entretenimento, com ética, responsabilidade, conforme dispõe a legislação vigente.

Para isso, a Proposta Pedagógica do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais da USCS e fundamentada na Resolução CNE/CP 01/2021, que define as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Profissional e Tecnológica e no Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia, conforme descrito no próprio documento, a saber:

“O desenvolvimento desta proposta segue as determinações e diretrizes do Catálogo Nacional dos Cursos Superiores de Tecnologia, dentro do Eixo Tecnológico de Informação e Comunicação, publicados na Portaria MEC nº413, de 11 de maio de 2016. Está alinhado a Lei de Diretrizes e Bases da Educação, as Diretrizes Curriculares Nacionais para os cursos de graduação tecnológica e as demais normas vigentes para a área profissional e educacional referentes aos jogos digitais. Este documento também segue os objetivos e parâmetros delineados pela Universidade no Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI) vigente. (USCS, 2024, p.8)

A referida fundamentação legal pode ser identificada no item 2 da Proposta Pedagógica (USCS, 2024, pp. 8-17), que versa especificamente sobre os objetivos gerais e específicos do curso, o perfil de egresso, além da relação das competências e habilidades a serem desenvolvidas pelo futuro profissional ao longo do curso. Para isso, destaca-se a matriz curricular devidamente organizada por eixos e composta por disciplinas (USCS, 2024, pp. 24-26) e suas respectivas ementas e referências bibliográficas (USCS, 2024, pp. 27-63) que atendem integralmente a legislação em vigor, as necessidades formativas dos estudantes e do mercado de trabalho, conforme determina artigo 20 da DCN, a saber:

Art. 2º A Educação Profissional e Tecnológica e modalidade educacional que perpassa todos os níveis da educação nacional, integrada as demais modalidades de educação e as dimensões do trabalho, da ciência, da cultura e da tecnologia, organizada por eixos tecnológicos, em consonância com a estrutura sócio



ocupacional do trabalho e as exigências da formação profissional nos diferentes de observadas as leis e normas vigentes. (BRASIL, 2012, níveis desenvolvimento, p.1)

8º Entende-se por eixo tecnológico a estrutura de organização da Educação Profissional e Tecnológica, considerando as diferentes matrizes tecnológicas nele existentes, por meio das quais são promovidos os agrupamentos de cursos, levando em consideração os fundamentos científicos que as sustentam, de forma a orientar o Projeto Pedagógico do Curso (PPC), identificando o conjunto de conhecimentos, habilidades, atitudes, valores e emoções que devem orientar e integrar a organização curricular, dando identidade aos respectivos perfis profissionais." (BRASIL, 2021, P.3)

Projeto de Extensão

Em consonância com a Deliberação CEE 216/2023, na Universidade Municipal de São Caetano do Sul, a extensão compõe a carga horária dos cursos de graduação no formato de componentes curriculares. Dessa forma, integram as matrizes curriculares, somando 10% da carga horária total dos cursos, conforme dispõe a Resolução CNE 07/2018. Desse modo, o Projeto de Extensão caracteriza-se por uma atividade acadêmica curricular orientada por docente, de caráter formativo, que se transmuta a cada semestre letivo. As atividades realizadas pelos estudantes junto ao docente orientador ocorrem durante a semana em horários estabelecidos em grade horária de aulas, sempre buscando entender e atender as necessidades da comunidade externa a instituição.

O Projeto de Extensão adota como princípios básicos o protagonismo do estudante e a articulação com ensino e a pesquisa e visa proporcionar vivências formativas conectadas a realidade que levam em conta os saberes e fazeres populares e a garantia dos valores democráticos de igualdade de direitos, respeito a pessoa e sustentabilidade ambiental e social.

No Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, os componentes curriculares Projeto de Extensão somam 320 horas (trezentas e vinte horas), distribuídas nos quatro períodos do curso e são devidamente nomeados Projeto de Extensão I, Projeto de Extensão II, Projeto de Extensão III e Projeto de Extensão IV. Considerando que o curso é composto por 4 (quatro) períodos, não há Projeto de Extensão V, conforme apontado no ofício. Para cada um desses componentes curriculares é designado um professor com atribuição definidas: elaborar e desenvolver Plano de Ensino de Extensão a luz da Proposta Pedagógica do curso, planejar e acompanhar o desenvolvimento das atividades extensionistas a serem realizadas pelos estudantes e articular a contribuição dos demais professores, de modo a garantir a articulação entre ensino-pesquisa e extensão, na perspectiva interdisciplinar. As atividades práticas do Projeto de Extensão são realizadas em contextos pertinentes a área de formação dos estudantes, em interação direta com um público-alvo, cujas necessidades e interesses podem ser identificadas e pautadas tanto em observações, como em entrevistas, reportagens e/ou em dados científicos, realizadas pelos estudantes. As informações gerais sobre o funcionamento dos Projetos de Extensão como objetivos, disciplinas envolvidas, atribuições do professor designado para os Projetos de Extensão, etapas de realização do projeto e o sistema de avaliação estão descritos no "REGULAMENTO DAS ATIVIDADES EXTENSIONISTAS DO CURSO DE JOGOS DIGITAIS DA UNIVERSIDADE MUNICIPAL DE SAO CAETANO DO SUL", presente no Anexo 2 da referida Proposta Pedagógica do curso protocolada em época oportuna

O Projeto de Extensão I (1º período do curso), é dedicado a produção de um jogo de tabuleiro com a possibilidade de conversão para um módulo digital, com foco em uma das causas dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Agenda 2030 da ONU. Neste caso, o público-alvo do projeto são estudantes do Ensino Médio, matriculados em escolas públicas e/ou privadas da região. Em 2024, os estudantes selecionados como público-alvo são alunos do Colégio Universitário USCS e alunos de um curso preparatório para vestibulares (Ohmori Vestibulares), cujas necessidades e interesses identificados são voltados as provas do ENEM e dos vestibulares tradicionais. Para eles, os estudantes do curso de Tecnologia em Jogos Digitais criam um jogo com questões do ENEM relacionadas as ODS, de modo a atender as necessidades formativas deste público, considerando a linguagem e sua forma de aprender

O Projeto de Extensão II (2º período do curso) desenvolve um jogo 2D com roteiro e a narrativa voltado a algum conceito ou tema específico de uma disciplina do Ensino Fundamental ou Médio (História, Geografia, Biologia, etc). O público-alvo deste projeto também são os estudantes de escolas públicas ou privadas da região, com interesse e necessidade de aprender de forma lúdica e interativa. Assim, é possível superar a função primária de entretenimento de um jogo e identificar a importância dos sérios games, uma categoria de jogos que são desenvolvidos com um propósito educacional.



O Projeto de Extensão III (3º período do curso) é dedicado a criação de um jogo eletrônico 3D, do gênero plataforma, com temática baseada na cultura e história brasileira relacionada a ODS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentável). Fortalecer esforços para proteger e salvaguardar o patrimônio cultural e natural do mundo, presente na Agenda 2030. O objetivo consiste em fortalecer a identidade, cultura e história brasileira dentro dos jogos digitais, fugindo dos estereótipos presentes em muitos jogos criados para as grandes plataformas do mercado. O público-alvo deste projeto é o público jovem devendo ser identificado e contatado pelos próprios estudantes do curso de Tecnologia em Jogos Digitais, seja em associações, escolas, locais de trabalho dos estudantes, grupos específicos, entre outros, desde que integram a comunidade externa a USCS.

O Projeto de Extensão IV (4º período do curso) é dedicado a criação de um jogo multiplataforma (dispositivos móveis e videogames). Os estudantes deverão selecionar o público-alvo do jogo baseando-se em pesquisas, levando em conta o ambiente regional e a possibilidade de expansão para outros mercados, tendo em vista o processo de globalização que envolve também a produção e divulgação de um jogo digital.

Todos os Projetos de Extensão do curso de Tecnologia em Jogos Digitais são desenvolvidos em grupos, levando em conta as várias áreas de produção de um jogo como programação, design, narrativa, pesquisa, ilustração, arte conceitual e animação 2D e 3D. Os manuais relativos a cada Projeto de Extensão, bem como as evidências da realização dos mesmos como: fotos das situações de validação e apresentação dos projetos (pré-bancas e bancas), fotos da construção e aplicação dos jogos, os jogos desenvolvidos e demais atividades dos alunos, bem como a apresentação e exposição dos jogos em eventos da uscs, como UPABC! (evento regional do cenário geek, realizado duas vezes no ano dentro da própria USCS, e podem ser encontrados no link: https://drive.google.com/drive/folders/10NnEqF2qWDpoWUxXOEc8BNtREzULxi?usp=drive_link.

DA COMISSÃO DE ESPECIALISTAS (de fls.314 a 329)

A Comissão de Especialistas designada para análise da solicitação de Reconhecimento do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, da *Universidade Municipal de São Caetano do Sul*, encaminha seu Relatório circunstanciado conforme previsto pela Deliberação CEE 171/2019. O Relatório dos Especialistas foi entregue à CES em 23/05/2024.

Abaixo trechos do relatório Circunstanciado do Curso:

- **Analisar a Contextualização do Curso, do Compromisso Social e da Justificativa** apresentada pela Instituição.

"(...) A ofertado Curso Superior de Tecnologia em JOGOS DIGITAIS (doravante CST–JOGOS DIGITAIS) da UNIVERSIDADE SÃO CAETANO DO SUL–USCS apresenta quadro docente adequado e compatível com a necessidade do curso, incluindo infraestrutura do curso, laboratórios e biblioteca.

A USCS está localizada na Avenida Goiás,3.400 - Cidade São Caetano do Sul/SP-CEP:09550-051. A USCS possui sete campi, sendo o localizado na Av. Goiás denominado campus Barcelona. Este campus é sede da Reitoria da IES, bem como hospeda o CST—Jogos Digitais.

A USCS para a oferta desse curso atende a um público local e regional e apresenta-se como uma importante instituição de ensino superior (IES) para a cidade de São Caetano do Sul e de seu entorno-cidades próximas, em especial por absorver parte da demanda por cursos superiores que não é satisfeita por outras instituições públicas. Essa condição foi apresentada pela equipe Gestora do Curso.

O Relatório Síntese apresenta a inserção do curso na região e no município de São Caetano do Sul na página 11.

O IDH Municipal de São Caetano do Sul apresenta o valor de 0,862, índice considerado muito bom.

O curso teve seu início em 2021. A Deliberação CONSEPE nº 136/2021, de 20 de dezembro de 2021, aprovou a criação do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais. O Curso está focado na área de informação e comunicação.

O CST—Jogos Digitais está liberado para oferecer, anualmente, um total de 120 vagas no período matutino e outras 120 vagas no período noturno. Por questões administrativas e estratégicas, até o momento foram oferecidas apenas vagas no período noturno. Atualmente, há 32 alunos matriculados no curso no período noturno.

O CST–JOGOS DIGITAIS contribui com o atendimento da oferta de trabalho à região da cidade de São Caetano do Sul e das cidades ao seu entorno, contando inclusive com a cidade de São Paulo e região.

O corpo docente do CST–JOGOS DIGITAIS atua de forma compartilhada com outros cursos existentes na USCS, sendo esses professores engajados com os cursos de Publicidade e Propaganda, Marketing e Comunicação.



Na apreciação por parte da comissão dessa avaliação, a contextualização do curso, o compromisso social e a justificativa de oferecimento são coerentes e satisfatórias, tendo como características o curso de CST—JOGOS DIGITAIS 50% de práticas de programa e 50% em práticas de design.”

- Avaliar os Objetivos Gerais e Específicos do curso e sua adequação para formar graduados capazes de atuar segundo as competências esperadas.

“O objetivo geral do curso está contido na página 12 do relatório Síntese do curso, atendendo dessa forma ao perfil profissional definido no CNCST.

Segundo o relatório síntese, o curso tem como “objetivo básico de desenvolver qualificações capazes de permitir ao egresso analisar as necessidades e demandas do mercado, construindo projetos de interesse da sociedade, sejam eles educativos, culturais, informativos, institucionais, publicitários ou de entretenimento, com ética, responsabilidade e de acordo com a legislação vigente.”

Destacam-se ainda os objetivos gerais e específicos do curso no relatório síntese, também na página 12 e demais.”

- Avaliar o Currículo pleno oferecido, com Ementário e Sequência das disciplinas/atividades e Bibliografias

“O currículo do curso é adequado à formação tecnológica pretendida e coerente com o CNCST. A carga horária total do curso, de 2.280h, excede a mínima apontada pelo CNCST (2.000h), estando dividida de forma equilibrada entre os semestres letivos. Os períodos mínimos e máximos de integralização são definidos no PPC e encontram-se adequados ao curso.

O Projeto de Extensão foi incorporado à carga horária do curso, totalizando ao longo dos 4 semestres 267 horas de relógio. As disciplinas de Projeto de Extensão (Projeto de Extensão I, II, III e IV) são destinadas às atividades de planejamento, coordenação, orientação e integração entre as disciplinas do semestre.

As atividades do projeto de extensão baseiam-se no 1o semestre na confecção de jogos em tabuleiros; atividades voltadas aos eixos das ODS, objetivo 17 e em questões relacionadas com o social no 2º e 3º semestres do curso.

Vale ressaltar que, a despeito das disciplinas serem intituladas Projeto de Extensão, elas não têm caráter extensionista, mas têm por objetivo integrar os ensinamentos ministrados nas demais disciplinas dos semestres correspondentes.

Constatou-se que dez por cento (10%) da matriz curricular tem disciplinas com atividades extensionistas.

As Atividades Acadêmicas Curriculares Complementares do curso somam 320 horas de relógio.

As disciplinas EaD utilizadas no curso contemplam a carga horária de 360 horas de relógio.

Não há TCC no curso.

Essa comissão de avaliação sugere que as ementas das disciplinas possam ser escritas de forma mais detalhada, para que o aluno possa entender na prática o que será trabalhado em seu conteúdo, conectando com o produto gerado (seu artefato) realizado ao final da disciplina com o seu respectivo aprendizado.

Sugere-se ainda que os trabalhos produzidos e apresentados nos projetos de extensão sejam disponibilizados em mídia eletrônica tornando essas evidências mais acessíveis e disponíveis à comunidade acadêmica.

Os mesmos estão em conformidade, respeitando as CNCST.

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

- Avaliar se a Matriz Curricular implantada está alinhada às competências esperadas para atingir o perfil do egresso descrito nas DCN, utilizando-se de metodologias pertinentes e de transposição do conhecimento para situações reais da vida profissional.

“As metodologias de ensino utilizadas no CST—JOGOS DIGITAIS ocorrem no formato de aulas expositivas e são realizados trabalhos práticos nos laboratórios existentes. Os alunos realizam atividades tanto individuais como em grupos.

As experiências de aprendizagem ocorrem prioritariamente em salas de aula e nos laboratórios de aprendizagem e informática.

A avaliação do curso utiliza instrumentos tradicionais, como provas, trabalhos em grupos e realização de projetos e seminários.

Em reunião realizada com os alunos do curso, eles afirmam ter algumas dificuldades, como 1) a realização de atividades complementares; 2) o uso de softwares específicos como banco de dados, por conta de morosidade na instalação do mesmo e 3) conteúdo da disciplina de Física que deveria ser voltada aos jogos digitais.”

- Avaliar se o PPC evidencia a utilização de Metodologias de Aprendizagem centradas no estudante, visando a autonomia do aprendiz e o desenvolvimento do perfil crítico e reflexivo, e se estão previstas Experiências de aprendizagem diversificadas em variados cenários, que incluem pequenos e grandes grupos, ambientes simulados, laboratórios, de maneira a promover a responsabilidade de autonomia crescente desde o início da graduação.

“O curso CST—JOGOS DIGITAIS conforme o relatório síntese na página 29, utiliza estratégias pedagógicas - metodologias ativas e imersivas para interagir com os conteúdos teóricos e práticos das disciplinas do curso.



CEESP/PC/2024/00303



Conforme é visto na página 29 do relatório síntese, “A elaboração de um jogo digital que atenda às diferentes mídias e tecnologias é um aspecto que exerce maior atração dentre todos, revestindo-se de um sentido desafiador ao profissional, principalmente na busca por algo inovador e criativo.”

- Avaliar se o curso oferece disciplinas na modalidade a distância, conforme § 1º, do Art. 3º, da Deliberação CEE nº 170/2019, se as condições de oferta são adequadas e respeitam as melhores práticas e se o percentual de carga horária está de acordo com o previsto na norma.

“O CST—JOGOS DIGITAIS oferece as seguintes disciplinas na modalidade a distância. Elas não excedem a aos 40% permitidos pelas normas brasileiras até o momento. Todas elas são assistidas pelos alunos através da plataforma Moodle.

Marketing (EAD) 80

Leitura e Interpretação de Textos (EAD) 40

Noções de Física Aplicadas em Jogos Digitais (EAD) 40 Matemática para a Vida Cotidiana (EAD) 40 Empreendedorismo (EAD) 40

Filosofia e Ética (EAD) 40

Estratégias de Mercado para Jogos Digitais (EAD) 40 Introdução a Metodologia de Estudo e Pesquisa (EAD) 40.

As disciplinas EaD utilizadas no curso contemplam a carga horária de 360 horas de relógio.”

- Avaliar o projeto de estágio supervisionado, quando houver, quais as condições de sua realização, quem o supervisiona, a existência de vínculo institucional formalizado com a Instituição de Ensino Superior e sua adequação às DCNs e legislação pertinente a cada curso, nas esferas Municipal, Estadual e Federal, especialmente a Lei Federal nº 11.788, de 25/09/2008, e Deliberação CEE nº 87/2009.

“O Estágio Supervisionado obrigatório não está previsto no PPC do CST—JOGOS DIGITAIS, porém, o aluno pode desenvolver essa atividade em caráter facultativo.”

- Avaliar, se o curso prevê um Trabalho de Conclusão de Curso.

“O Trabalho de Graduação não é componente curricular obrigatório no CST—JOGOS DIGITAIS”.

- Avaliar o Número de Vagas, Turnos de Funcionamento, Regime de Matrícula, Formas de Ingresso, Taxas de Continuação no tempo mínimo e máximo de integralização e Formas de Acompanhamento dos Egressos.

“O CST—JOGOS DIGITAIS na USCS considera:

Número de vagas oferecidas por período

Período matutino: 60 vagas

Período noturno: 60 vagas

Tempo mínimo de integralização: 2 (dois) anos Tempo máximo de integralização: 4 (quatro) anos

Considera-se que as vagas autorizadas são condizentes com a infraestrutura e condições de oferecimento da IES.

Conforme o relatório síntese do curso, na página 17, o egresso do Curso de Tecnologia em Jogos Digitais é um profissional com ampla formação na área de informação e comunicação, com habilidades técnicas, visão crítica e sensibilidade estética, não devendo possuir apenas o conhecimento relacionado ao aprendizado prático.

Conforme o relatório síntese do PPC do curso, o mecanismo sistemático institucionalizado para o acompanhamento de egressos incentiva o egresso na manutenção do vínculo com a instituição através do acesso às suas dependências, bem como aos materiais da biblioteca.”

- Avaliar se o PPC prevê um Sistema de Avaliação do Curso, incluindo avaliação dos processos ensino-aprendizagem que contemplem as dimensões cognitiva, psicomotora e afetiva/atitudinal, utilizando-se de sistemas de avaliação que incluam avaliação formativa e somativa, com feedback ao estudante, compondo uma avaliação programática.

“Conforme o Relatório Síntese do CST—Jogos Digitais, na pág. 72, o processo de avaliação e aprendizagem apresenta as seguintes regras.

A média final do(a) aluno(a) em cada disciplina é obtida somando-se as notas N1 e N2, e dividindo as por dois: Média Final = $(N1 + N2) / 2$.”

- Avaliar as outras atividades relevantes promovidas pelo curso, como por exemplo, atividades de extensão desenvolvidas pela comunidade acadêmica ligada ao curso; iniciação científica; produção científica; promoção de congressos e outros eventos científicos

“As atividades de extensão desenvolvidas no CST—JOGOS DIGITAIS, estão contidas em regulamento próprio apresentado no anexo 02, na página 2 do referido documento. Constam desse documento, esses objetivos. Desse documento, destacamos os seguintes objetivos:

- Estimular uma formação geral sólida, humanística, holística e socialmente contextualizada;
- Proporcionar a estudantes condições para consolidação de habilidades e competências inter, múltiplas e transdisciplinares;



- Estimular os estudantes à prática cotidiana dos estudos independentes individuais e coletivos;
- Incentivar a produção e disseminação do conhecimento científico, voltado ao desenvolvimento social sustentável e equitativo;
- Promover o desenvolvimento de habilidades técnicas, éticas e socioemocionais.

Em reunião com os alunos e professores, essa comissão de avaliação identificou que a comunidade do curso participa de eventos relacionados com ele."

- Analisar resultados relativos a avaliações institucionais e outras avaliações a que o curso ou seus alunos ou docentes tenham sido submetidos;

"Trata-se de processo do primeiro reconhecimento do curso, portanto, esse curso ainda não passou por processo de avaliação pelo ENADE."

- Avaliar se o PPC prevê utilização de Recursos Educacionais de Tecnologia da Informação

"O CST—JOGOS DIGITAIS utiliza recursos tecnológicos compatíveis com um curso moderno de tecnologia da informação, apresentando forte presença de equipamentos e recursos de laboratórios de rádio, televisão e de publicidade."

- Avaliar o perfil dos Docentes Coordenador do Curso, considerando a Titulação (Graduação e Pós-Graduação); o Regime de Trabalho; as Disciplinas nas quais participa e sua responsabilidade e a aderência de sua formação com as mesmas, nos termos da Deliberação CEE nº 145/2016. Analisar, se houver, contribuição de auxiliares didáticos.

"O coordenador do CST—JOGOS DIGITAIS é o Prof. Prof. Me. Luciano de Souza. O professor apresenta Mestrado em Comunicação. É Gestor dos Cursos de Produção Audiovisual e Jogos Digitais. Seu cv lattes: <http://lattes.cnpq.br/042805811126906>. O professor Luciano apresenta forte experiência como docente e como profissional da área de comunicação.

*O curso conta com 15 docentes, sendo desses: Especialistas 1, Mestres 9, Doutores 5, dos quais, um mestre e dois doutores atuam especificamente em disciplinas básicas e os demais atuam em, pelo menos uma, disciplina considerada profissionalizante. Analisando a documentação apresentada constatou-se que os professores do curso possuem experiência em suas respectivas áreas de atuação. **Todavia, embora o Prof. Adriano Valente tenha 20 anos de experiência na indústria química, não atende os requisitos de experiência na área exigidos pelo §1º, do art. 1º, da Deliberação CEE-S 145/2016."***

- Avaliar o Plano de Carreira instituído, outros regimes de trabalho e de remuneração do corpo docente.

"O plano de carreira da Universidade está previsto em legislação municipal, Lei nº 3842 de 14 de outubro de 1999, com alterações instituídas pela Lei nº 4033 de 07 de fevereiro de 2002, Lei nº 4581 de 26 de dezembro de 2007, Lei nº 4613 de

09 de abril de 2008 e Lei nº 4834 de 10 de dezembro de 2009.

O plano de carreira pressupõe progressão tanto horizontal como vertical. A progressão horizontal decorre da avaliação da produção científica e da dedicação a outras atividades no curso, como participação no conselho ou em comissões, coordenação de grupos de estudos ou de laboratórios de pesquisa. Já, a progressão vertical decorre da avaliação de títulos e do tempo de serviço na instituição.

Ambos os eventos de progressão na carreira são devidamente normatizados, quando abertas inscrições, com expedição de portaria da reitoria, disseminando condições a todo grupo de docentes, para conhecimento e participação, assim como publicação dos atos no portal E-SIC (Sistema Eletrônico de Informações ao Cidadão), disponível na URL: <https://esic.uscs.edu.br/>."

- Avaliar a Composição e Participação do Núcleo Docente Estruturante (NDE) ou estrutura similar e Colegiado do Curso

"O NDE do CST—JOGOS DIGITAIS atua diretamente nas questões referentes ao curso, seu currículo e o andamento de suas atividades, e é presidido pelo coordenador do curso, conforme identifica-se na página 97 do relatório síntese.

A composição atual do NDE consta da Portaria da Reitoria nº 356, de 31 de outubro de 2023, e atende ao que dispõe a Deliberação CONSEPE nº 141/2021.

Os membros do NDE têm mandatos de dois anos, podendo ser reconduzidos uma vez, por igual período."

- Avaliar a Infraestrutura Física, dos Recursos e do acesso a Redes de Informação (Internet e Wi-fi) utilizados pelo curso ou habilitação propostos, laboratórios/espços para atividades práticas

"Durante a visita às instalações, esta Comissão verificou que o campus Barcelona possui 16 salas de aulas, com aproximadamente 60 lugares cada uma, todas climatizadas, com computadores e acesso à internet. As salas de aulas, são compartilhadas por todos os cursos da Escola da Indústria Criativa e, atualmente, o curso em avaliação ocupa duas dessas salas de aula. Vale destacar que a Escola da Indústria Criativa da USCS abriga cursos oferecidos pela instituição que têm a criatividade como elemento fundamental para a geração de propriedade intelectual. Dentre esses cursos a USCS inclui o CST—Jogos Digitais

A IES possui sete laboratórios de informática no campus Barcelona, compartilhados pelos cursos da Escola da Indústria Criativa, de acordo com agenda e reserva antecipada por parte dos professores junto à coordenação de Estúdios e Laboratórios. No curso em avaliação, os alunos podem utilizar qualquer um dos laboratórios, tendo em vista que em todos estão instalados os softwares de programação (Godot e Unity)



e de design (Adobe Creative Cloud e Blender), que são os mais utilizados no CST—Jogos Digitais. Os computadores dos laboratórios de informática estão distribuídos da seguinte forma: B1 - 29 computadores; B2 - 12 computadores; B3 - 28 computadores; B6 - 38 computadores; C1 - 33 computadores; C2 - 31 computadores; C3 - 35 computadores. Todos têm acesso à internet.

A rede do campus Barcelona é servida por duas operadoras com links de fibra óptica com redundância, a saber:

- Hostfiber link dedicado: Download 750Mbps - Upload 750Mbps; e

- Vivo link de contingência: Download 600Mb - Upload 300Mbps.

A camada de segurança da rede é composta por firewall interligado, com sistema de detecção e prevenção de intrusão. A infraestrutura de WiFi está composta por controladora e access point, operando nas frequências 2,4Ghz e 5Ghz.

O campus Barcelona dispõe também de dois estúdios de TV e Rádio e duas ilhas de edição de áudio e vídeo, cuja utilização é efetuada por meio de reserva antecipada destes espaços, tanto por professores como alunos.

Importa destacar que toda a estrutura de estúdios e laboratórios da Escola da Indústria Criativa está sob a coordenação do Prof. Rui Granada, que tem contrato em jornada integral.

Observou-se que a sala destinada aos docentes é espaçosa e climatizada, comportando adequadamente o corpo docente, contando com armários individuais para cada docente, mesa de reuniões, computadores com conexão à internet e impressora para trabalhos dos docentes, bem como uma secretaria para assessoramento didático-administrativo, além de espaço reservado para café, congeladeira e pia.

A coordenação do curso dispõe de espaço compartilhado com outros dois coordenadores que atuam no campus Barcelona. O ambiente inclui mesas individuais para cada coordenador, secretaria para apoio às coordenações e sala para atendimento aos alunos. Deve-se destacar que o espaço para atendimento aos alunos não é muito reservado, portanto, quando se faz necessário tratar de assunto que requeira privacidade, o atendimento é feito em outra sala que deve ser reservada ocasionalmente, para o fim específico.

O auditório, na ocasião de nossa visita, estava em reforma. Porém, tem boa qualidade tanto no que concerne ao conforto, quanto sob o aspecto operacional. A capacidade do auditório é de 240 pessoas sentadas e o ambiente possui acessibilidade.

O campus Barcelona possui três cantinas na área de alimentação e uma externa, que funciona em um container adaptado para esta atividade. Todas as cantinas fornecem salgados e outros alimentos e duas das cantinas da área de alimentação disponibilizam, também, refeições completas."

- Avaliar a Biblioteca quanto a instalações físicas, com espaços para estudo e pesquisa individual e em grupo, tipo de acesso ao acervo e sistema de empréstimo, recursos computacionais e acesso virtual disponíveis, atualização e número de livros e periódicos do acervo (impressos e eletrônicos) total e da área de conhecimento no qual será oferecido o curso, considerando a bibliografia básica e complementar indicada na ementa de cada disciplina.

"O espaço físico destinado à biblioteca é bem amplo e adequado. O acervo é de livre acesso aos estudantes, professores e corpo técnico da USCS.

A maior parte do acervo destinado ao curso é utilizado de forma digital, por meio do software Minha Biblioteca: Minha Biblioteca – 8.000 Títulos; Portal de Periódicos Capes – 45.000 Títulos.

Total de livros para o curso (específicos para Jogos Digitais) 185 títulos no Acervo / 1295 exemplares.

O regulamento da biblioteca está disponível no site da USCS: <https://www.uscs.edu.br/institucional/biblioteca>.

As Bibliotecas contam com amplo espaço e mesas para estudo individual, disponibilizando salas para estudo em grupos, terminais de consulta para o catálogo on-line, computadores de pesquisa e rede Wi-Fi.

Acesso ao Tutorial de pesquisa ao catálogo: <https://drive.google.com/file/d/1IBmfUjrHKtiPLmkEdzKXod0vb4i4Bx/view>

A USCS disponibiliza os seguintes recursos ao seu público:

PORTAL DE PERIÓDICOS CAPES

BIBLIOTECA DIGITAL - MINHA BIBLIOTECA

A **Minha Biblioteca** é uma biblioteca digital bastante completa e permite acesso simultâneo de diversos alunos ao mesmo livro. Nela são disponibilizados mais de 85% dos itens da bibliografia básica atinente ao CST—Jogos Digitais. Para cerca de 20% dos livros da bibliografia básica que não estão disponíveis nessa biblioteca, é possível encontrar livros similares. Entretanto, há que se registrar uma ressalva, qual seja: nenhum dos itens da disciplina "Desenho e Ilustração" está disponível nessa biblioteca, nem os livros da bibliografia básica, nem os da complementar.

REPOSITÓRIO DIGITAL DA USCS – o Repositório Digital USCS, desenvolvido na plataforma OpenSource DSPACE - Disponível em: <http://repositorio.uscs.edu.br/>

PORTAL DE PERIÓDICOS DA USCS – o portal disponibiliza textos integrais dos periódicos publicados pela USCS: Revista Brasileira de Ciências da Saúde USCS; Revista de Informática Aplicada; Revista Gestão e Regionalidade; Direitos e Humanidades; Revista Comunicação e Inovação. Disponível em: <https://seer.uscs.edu.br/>."



- Avaliar a adequação da quantidade e formação de Funcionários Administrativos (auxiliares de laboratórios, bibliotecária e outros) disponíveis para o Curso.

"O curso conta com equipe administrativa de apoio composta por uma secretária da gestão do curso e seis técnicos que auxiliam na organização e no apoio técnico nos estúdios e laboratórios. Todo o pessoal técnico-administrativo tem formação e experiência sólida em suas respectivas áreas de atuação. Além disso, estão disponíveis seis monitores técnicos, escolhidos entre alunos da Universidade, os quais recebem bolsas integrais em seus respectivos cursos para atuarem vinte horas semanais nos laboratórios de informática, para manter a organização dos espaços e apoiar os docentes durante as aulas.

Além de uma bibliotecária, a biblioteca do campus Barcelona dispõe de três auxiliares administrativos nos períodos matutino e vespertino, bem como, dois auxiliares administrativos e um monitor nos períodos vespertino e noturno."

- Avaliar o atendimento às recomendações realizadas no último Parecer de Renovação do Curso.

"Trata-se do primeiro processo de reconhecimento do CST—JOGOS DIGITAIS"

Manifestação Final dos Especialistas:

"Esta comissão de avaliação sugere que as ementas das disciplinas sejam revisadas, conforme indicado no item 3, deste relatório.

Sugere-se ainda que os trabalhos produzidos e apresentados nos projetos de extensão sejam disponibilizados em mídia eletrônica tornando essas evidências mais acessíveis e disponíveis à comunidade acadêmica.

Sugere-se ainda uma adequação do conteúdo curricular da disciplina de Física para que possa considerar a abordagem de jogos digitais. Esta sugestão, aliás, vem ao encontro de uma demanda do corpo discente, durante nossa reunião.

Sugere-se ainda um planejamento mais preciso em relação à disponibilidade dos softwares necessários para os alunos no curso.

*Vale destacar que, apesar de não fornecer acesso a 100% da bibliografia do curso, a biblioteca digital **Minha Biblioteca** nos pareceu funcionar muito bem e acreditamos que seja um excelente caminho para a disponibilização do acervo aos estudantes."*

Conclusão da Comissão

*"A comissão de avaliação, de forma unânime, com base na análise da documentação fornecida pela USCS no Processo CEE Nº 2024/00092, nas informações obtidas durante a visita in loco, realizada em 02 de maio de 2024, na análise da documentação fornecida pela USCS durante e posteriormente à visita, considerando a legislação pertinente e com base no que foi descrito neste relatório, **manifesta-se FAVORAVELMENTE ao reconhecimento do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais da Universidade Municipal de São Caetano do Sul.**"*

Considerações Finais

Trata-se de solicitação de Reconhecimento do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, da Universidade Municipal de São Caetano do Sul, com 60 vagas no período matutino e noturno.

O Relatório detalhado que os Especialistas apresentaram concluiu pela indicação de Reconhecimento deste Curso. Em função dos dados analisados, esta Relatora conclui na mesma direção, destacando sua boa organização, atendimento à legislação, corpo docente e técnico envolvido de qualidade. Devem observar as sugestões e disponibilizar em mídia eletrônica os trabalhos produzidos e apresentados nos projetos de extensão tornando essas evidências mais acessíveis e disponíveis à comunidade acadêmica.

A IES atende a curricularização da Extensão, conforme Resolução do CNE/CES 07/2018 e a Deliberação CEE 216/2023.

Finalmente destaca-se que para o Sistema de Ensino de São Paulo, o Conselho Estadual definiu o máximo de 20% para atividades à distância o que é cumprido pelo currículo apresentado.

2. CONCLUSÃO

2.1 Aprova-se, com fundamento na Deliberação CEE 171/2019, o pedido de Reconhecimento do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, da Universidade Municipal de São Caetano do Sul, pelo prazo de três anos.

2.2 Recomenda-se observar as sugestões dos Especialistas.

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

São Paulo, 12 de agosto de 2024.



a) Consª Marlene Aparecida Zanata Schneider
Relatora

3. DECISÃO DA CÂMARA

A CÂMARA DE EDUCAÇÃO SUPERIOR adota, como seu Parecer, o Voto da Relatora.

Presentes os Conselheiros Bernardete Angelina Gatti, Cláudio Mansur Salomão, Décio Lencioni Machado, Eduardo Augusto Vella Gonçalves, Eliana Martorano Amaral, Hubert Alquéres, Marco Aurélio Ferreira, Marcos Sidnei Bassi, Marlene Aparecida Zanata Schneider, Rose Neubauer e Wilson Victório Rodrigues.

Sala da Câmara de Educação Superior 14 de agosto de 2024.

a) Consª Eliana Martorano Amaral
Presidente da Câmara de Educação Superior

DELIBERAÇÃO PLENÁRIA

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

Sala "Carlos Pasquale", em 21 de agosto de 2024.

Cons. Roque Theophilo Junior
Presidente

PARECER CEE 312/2024 - Publicado no DOESP em 22/08/2024 - Seção I - Página 540
Res. Seduc de 22/08/2024 - Publicada no DOESP em 26/08/2024 - Seção I - Página 17
Portaria CEE-GP 306/2024 - Publicada no DOESP em 27/08/2024 - Seção I - Páginas 52 - 53

