



CONSELHO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO

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

PROCESSO	CEESP-PRC-2024/00139		
INTERESSADOS	Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza / FATEC Carapicuíba		
ASSUNTO	Renovação de Reconhecimento do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais		
RELATORA	Consª Nina Beatriz Stocco Ranieri		
PARECER CEE	Nº 261/2025	CES "D"	Aprovado em 22/10/2025 Comunicado ao Pleno em 29/10/2025

CONSELHO PLENO

1. RELATÓRIO

1.1 HISTÓRICO

Trata-se de pedido do Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza – FATEC Carapicuíba, solicitando a Renovação de Reconhecimento do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, oferecido por essa unidade, nos termos da Deliberação CEE 171/2019, por meio do Ofício 140/2024-CEETEPS-GDS, protocolado em 30/04/2024 (fls. 03 a 04).

Previamente à entrada dos autos acima referidos, foi emitido, em 15/02/2024, o Ofício 103/2024 da Presidência da Câmara de Educação Superior, informando que, em reunião realizada em 07/02/2024, discutiu-se a necessidade de adequação dos cursos das FATECs à Deliberação CEE 216/2023. Diante disso, os processos em trâmite neste Conselho foram sobrestados até a apresentação da devida curricularização (fls. 92).

A IES respondeu por meio do Ofício 564/2024-CEETEPS-GDS, protocolado em 02/12/2024, encaminhando sua manifestação, incluindo o novo Projeto Pedagógico do Curso Superior de Tecnologia, com a devida curricularização, conforme documentado às fls. 94 a 190.

Os autos deram entrada neste Conselho em 30/04/2024 e, na mesma data, foram encaminhados à Assistência Técnica para análise. Após verificação da documentação, foram remetidos à Câmara de Educação Superior para a designação da Comissão de Especialistas.

A Portaria CEE-GP 69, de 12/03/2025, designou os Professores Belmiro do Nascimento João e Norian Marranghello, que realizaram a visita in loco no dia 02/04/2025. O Relatório Circunstanciado (fls. 199 a 222) foi juntado ao processo em 28/04/2025.

Por fim, os autos retornaram à Assistência Técnica em 08/07/2025, para elaboração da presente Informação, nos termos das Deliberações CEE 171/2019, 216/2023 e demais normas vigentes

1.2 APRECIÇÃO

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

Histórico Institucional

Recredenciamento	Parecer CEE 123/2019, Portaria CEE-GP 191/2019, DOE 04/05/2019, por 7 anos
Diretora-Superintendente	Prof. Clóvis de Souza Dias é o Diretor-Superintendente – mandato quatro anos

Dados do Curso

Última Renovação do Reconhecimento	PARECER CEE 03/2020 - Portaria CEE-GP 43/2020 - Publicada no DOESP em 30/01/2020.
Horários de Funcionamento:	Matutino: das 07:40 às 13:00 horas, de segunda a sexta-feira Noturno: das 19:00 às 22:30 horas, de segunda a sexta-feira Sábados das 07:40 às 17:20 horas
Duração da hora/aula:	50 minutos
Carga horária 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 por período:	Matutino: 40 vagas, por semestre Noturno: 40 vagas, por semestre
Tempo para integralização:	Mínimo: 6 semestres Máximo: 10 semestres
Forma de Acesso:	O ingresso se dá pela classificação em Processo Seletivo Vestibular, que é realizado em uma única fase, com provas dos componentes do núcleo comum do Ensino Médio ou equivalente, em forma de testes objetivos e uma redação ou processo classificatório mediante análise de rendimento escolar no Ensino Médio.



CEESP/PC/202500281

	Processo para preenchimento de vagas remanescentes por discentes formados na Instituição ou transferência de discentes de outra Fatec ou Instituição de Ensino Superior (processo seletivo composto de duas fases: processo seletivo classificatório por meio de Edital, com número de vagas, seguido pela análise da compatibilidade curricular).
Responsável pelo PPC	Prof.Me. Carlos Alberto Paiva -Mestre em Engenharia Elétrica, Escola Politécnica da Universidade de São Paulo, EPUSP -Especialista em MBA em Inteligência Competitiva e Inovação em Marketing, Inteligência Artificial e Machine Learning, Psicologia Organizacional, pelo Centro Universitário Anhanguera de São Paulo - Vila Mariana, UNIBERO-VM, Centro Universitário Anhanguera de São Paulo - Vila Mariana, UNIBERO-V. -Especialista em Projetos e Desenvolvimento de Jogos Digitais, Universidade Cruzeiro do Sul, UNICSUL Especialização em Docência no Ensino Superior, Centro Universitário Senac, SENAC/SP - Graduado em Análise e Desenvolvimento de Sistemas, Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza, CEETEP - Graduado em Análise de Sistemas e Tecnologias da Informação. Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza, CEETEPS

Caracterização da Infraestrutura Física da Instituição reservada para o Curso

Instalação	Quantidade	Capacidade	Observações
Salas de aula	6	40	-
Laboratórios	13	520	De uso comum entre cursos
Apoio	2	25	Laboratório de Jogos e Sala Maker
Outros (listar)	11	200	Área Convivência
			Biblioteca
			Diretoria
			Refeitório
			Sala dos Coordenadores
			Sala de Diplomas
			Sala de Reuniões
			Sala dos Professores
			Salas Administrativas (RH, Apoio Docente)
			Secretaria Acadêmica

Biblioteca

Tipo de acesso ao acervo	(X) Livre (X) Através de funcionário
É específica para o curso	() Sim (X) Não () Específica da área
Total de livros para o curso	Impressos: Títulos: 93 Volumes: 480
Indicar endereço do sítio na WEB que contém detalhes do acervo	http://biblio.cps.sp.gov.br/

Relação do Corpo Docente

A relação dos trinta e quatro docentes que ministram aulas no curso consta de fls.64 a 65.

Classificação dos Docentes por Titulação

Titulação	Quantidade	Percentual
Especialista	2	5,88
Mestre	19	55,88
Doutor	13	38,24
Total	34	100%

Quanto à titulação, o Corpo Docente atende, à Deliberação CEE 145/2016,

A Carga Horária estabelecida para o Curso, na Portaria nº 413, de 12 de maio de 2016, que aprova, em extrato, o Catálogo Nacional dos Cursos Superiores de Tecnologia (CNCST).

O Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, do programa A.M.S pelo CNCST, pertence ao Eixo Tecnológico Gestão e Negócios e propõe carga horária total de 1867 horas e 2.240 aulas.

Corpo Técnico disponível para o Curso

Tipo	Quantidade
Diretor	1
Coordenadores de Curso	7
Diretoria de Serviço Acadêmico	5
Diretoria de Serviço Administrativo	4
Auxiliar administrativo	2
Bibliotecária	1
Auxiliar de Biblioteca	1
Auxiliar Docente	1
Estagiário	3

Demanda do Curso desde a Autorização (Processos seletivos vestibulinho)

Semestre	Vagas		Candidatos		Relação candidato/vaga	
	Matutino	Noturno	Matutino	Noturno	Matutino	Noturno
2024/1*	12	12	317	180	26,42	15,00
2024/1	28	28	85	77	3,04	2,75
2023/2	40	40	55	72	1,38	1,80
2023/1	40	40	94	98	2,35	2,45
2022/2	40	40	50	62	1,25	1,55
2022/1	40	40	122	118	3,05	2,95



2021/2	40	40	120	151	3,00	3,78
2021/1	40	40	104	114	2,60	2,85
2020/2	40	40	121	149	3,03	3,73
2020/1	40	40	155	137	3,88	3,43
2019/2	40	40	96	137	2,40	3,43
2019/1	40	40	152	178	3,80	4,45

Demonstrativo de alunos Matriculados no Curso

Semestre	Matriculados					
	Ingressantes		Demais séries		Total	
	Matutino	Noturno	Matutino	Noturno	Matutino	Noturno
2024/1	40	40	215	281	255	321
2023/2	40	40	200	276	240	316
2023/1	40	40	207	288	247	328
2022/2	40	40	231	289	271	329
2022/1	40	40	222	278	262	318
2021/2	40	40	256	282	296	322
2021/1	40	40	230	276	270	316
2020/2	40	40	247	266	287	306
2020/1	40	40	241	276	281	316
2019/2	40	40	209	287	249	327
2019/1	40	40	211	267	251	307

Semestre	Egressos	
	Matutino	Noturno
2023/2	17	23
2023/1	11	21
2022/2	9	19
2022/1	15	25
2021/2	12	27
2021/1	18	22
2020/2	19	18
2020/1	13	19
2019/2	15	20

Matriz Curricular

Sem.	Nº	Sigla	Componente	Oferta	Quantidade de aulas semestrais					
					Presenciais		On-line		Total	Atividade Curricular de Extensão
					Sala	Lab.	Sala	Lab.		
1º	1	IJD-001	Princípios de Jogos Digitais	Presencial	40	-	-	-	40	8
	2	ITI-010	Tecnologia da Informação nas organizações	Presencial	80	-	-	-	80	24
	3	IAC-001	Arquitetura e organização de computadores	Presencial	40	40	-	-	80	24
	4	ILP-200	Programação I	Presencial	40	40	-	-	80	16
	5	TTG-001	Metodologia da pesquisa científico-tecnológica	Presencial	40	-	-	-	40	4
	6	MMD-001	Matemática discreta	Presencial	80	-	-	-	80	-
	7	LPO-100	Português I	Presencial	40	-	-	-	40	-
	8	LIN-100	Inglês I	Presencial	40	-	-	-	40	-
Total de aulas do semestre .					400	80	-	-	480	76

Sem.	Nº	Sigla	Componente	Oferta	Quantidade de aulas semestrais					
					Presenciais		On-line		Total	Atividade Curricular de Extensão
					Sala	Lab.	Sala	Lab.		
2º	1	IRC-010	Tecnologias de redes de computadores	Presencial	40	40	-	-	80	16
	2	ITI-011	Diagnóstico e solução de problemas de tecnologia da informação	Presencial	40	40	-	-	80	8
	3	ISO-001	Sistemas operacionais	Presencial	40	40	-	-	80	16
	4	ILP-201	Programação II	Presencial	40	40	-	-	80	16
	5	MCA-023	Cálculo Diferencial e Integral aplicado à Tecnologia da informação	Presencial	40	40	-	-	80	8
	6	LPO-200	Português II	Presencial	40	-	-	-	40	-
	7	LIN-200	Inglês II	Presencial	40	-	-	-	40	-
Total de aulas do semestre .					280	200	-	-	480	64

Sem.	N	Sigla	Componente	Oferta	Quantidade de aulas semestrais					
					Presencial		On-line		Total	Atividade Curricular de Extensão
					Sala	Lab.	Sala	Lab.		
3º	1	IES-006	Engenharia de Software em Jogos Digitais I	Presencial	40	40	-	-	80	16
	2	IJD-010	Processamento paralelo em Jogos digitais	Presencial	40	40	-	-	80	-
	3	IBD-004	Persistência e Bancos de Dados em Jogos Digitais	Presencial	40	40	-	-	80	24



4	ILP-007	Programação Orientada a Objetos	Presencial	40	40	-	-	80	24
5	MJD-00	Fundamentos de Matemática para Jogos Digitais	Presencial	40	-	-	-	40	-
6	MET-00	Probabilidade e estatística	Presencial	40	40	-	-	80	8
7	LIN-300	Inglês III	Presencial	40	-	-	-	40	4
Total de aulas do semestre .				280	20	-	-	480	76

Sem.	Nº	Sigla	Componente	Oferta	Quantidade de aulas semestrais					
					Presenciais		On-line		Total	Atividade Curricular de Extensão
					Sala	Lab.	Sala	Lab.		
4º	1	IJD-002	Roteirização para Jogos Digitais	Presencial	80	-	-	-	80	16
	2	IJD-011	Ferramentas para Desenvolvimento de Jogos digit	Presencial	40	40	-	-	80	16
	3	ILP-013	Introdução ao desenvolvimento para web	Presencial	20	20	-	-	40	8
	4	IES-007	Engenharia de Software em Jogos Digitais II	Presencial	40	40	-	-	80	24
	5	ILP-202	Programação Avançada	Presencial	40	40	-	-	80	24
	6	FJD-002	Física Aplicada aos Jogos Digitais	Presencial	80	-	-	-	80	-
7	LIN-400	Inglês IV	Presencial	40	-	-	-	-	40	4
	Total de aulas do semestre .				340	140	-	-	480	92

Sem.	Nº	Sigla	Componente	Oferta	Quantidade de aulas semestrais					
					Presenciais		On-line		Total	Atividade Curricular de Extensão
					Sala	Lab.	Sala	Lab.		
5º	1	IJD-002	Animação e Som em Jogos Digitais	Presencial	40	40	-	-	80	16
	2	IJD-012	Projeto de jogos digitais (design)	Presencial	20	20	-	-	40	4
	3	IJD-004	Computação Gráfica em Jogos Digitais	Presencial	40	40	-	-	80	24
	4	IHC-001	Interação Humano Computador em Jogos Digitais	Presencial	40	-	-	-	40	4
	5	IJD-005	Jogos Digitais para Web	Presencial	40	40	-	-	80	24
	6	AGI-100	Gestão empresarial em tecnologia da informação	Presencial	80	-	-	-	80	16
	7	TTG-101	Projeto de trabalho de graduação I	Presencial	40	-	-	-	40	4
	8	LIN-500	Inglês V	Presencial	40	-	-	-	40	4
Total de aulas do semestre					340	140	-	-	480	96

Sem.	Nº	Sigla	Componente	Oferta	Quantidade de aulas semestrais					
					Presenciais		On-line		Total	Atividade Curricular de Extensão
					Sala	Lab.	Sala	Lab.		
6º	1	IJD-009	Estudos avançados em jogos digitais	Presencial	20	20	-	-	40	4
	2	IJD-008	Inteligência Artificial em Jogos Digitais	Presencial	40	40	-	-	80	8
	3	IJD-007	Jogos Digitais para Consoles	Presencial	40	40	-	-	80	24
	4	IJD-006	Jogos Digitais para Dispositivos Móveis	Presencial	40	40	-	-	80	24
	5	CEE-002	Empreendedorismo	Presencial	40	-	-	-	40	4
	6	DDI-002	Direito e ética profissional na sociedade da informação	Presencial	80	-	-	-	80	8
	7	TTG-102	Projeto de trabalho de graduação II	Presencial	40	-	-	-	40	4
	8	LIN-600	Inglês V I	Presencial	40	-	-	-	40	4
Total de aulas do semestre .					340	140	-	-	480	80

Total de AULAS do curso				1980	900	-	-	2880	484
Total de HORAS do curso				1650	750	-	-	2400	403,3

Distribuição da carga horária dos componentes complementares

No CST em Design de Mídias Digitais há previsão de componentes complementares.

Aplicável ao CST	Componente Complementar	Total de horas	Obrigatoriedade
[x]	Trabalho de Graduação -	160 horas	Obrigatório a partir do 5º Semestre
[x]	Estágio Curricular Supervisionado -	240 horas	4º Semestre
XXX	Atividades Acadêmico-Científico-Culturais	240 h	

Resumo De Carga Horária

RESUMO DE CARGA HORÁRIA:
 -Matriz Curricular com 2400 horas (ou 2880 aulas de 50 minutos),
 Sendo 405 horas destinadas à Atividade Curricular de Extensão;
 -Trabalho de Graduação com 160 horas;
 -Estágio Curricular Supervisionado com 240 horas;
 -Total do curso: 2800 horas;
 -Total de Atividades Curriculares de Extensão para este curso: 403,3 horas.

Atividades de Extensão

Orientações para definição de programas ou projetos das atividades de extensão:

Título	SMAUG – Sistema Maximizado de Avaliação Unificada em Games
Temática	Tecnologia e Inovação



Descrição	Este projeto visa fomentar entre os alunos a produção e criação de seus estúdios de games. Desde o 1º semestre, os alunos são instigados a produzirem um jogo em equipe, aproveitando a heterogeneidade de saberes particulares dos envolvidos. Durante a execução do projeto, que possui como produto, um jogo viável acadêmica ou comercialmente, semestralmente são realizadas análises de mercado, desenvolvimento de pitching e apresentações em simpósios e eventos da área, além de ampla divulgação em redes sociais. Os alunos irão trabalhar com a simulação de problemas reais de empresas na área de desenvolvimento de games, aplicando os conhecimentos adquiridos em sala de aula para solucionar desafios. O projeto será desenvolvido com um enfoque na aplicabilidade e usabilidade de jogos em diversas áreas do conhecimento humano, além do "simples" entretenimento. A produção semestral possui forte adesão dos alunos, em áreas que combatem o preconceito e a segregação. Jogos com foco em inclusão social, racial, de gênero, neuro divergências e PCDs, são desenvolvidos refletindo muitas vezes, a realidade do próprio grupo de alunos. O projeto traz, com o desenvolvimento e uso desses jogos digitais, conscientização sobre temas tão importantes socialmente, garantindo que as soluções propostas sejam práticas e aplicáveis. Cerca de 70 jogos são desenvolvidos ou implementados a cada semestre, e disponibilizados em plataforma gratuita de download (Itch.io), para otimizar sua divulgação e uso.
Objetivos	Possibilitar que os alunos desenvolvam um portfólio apresentável de jogos, que facilitará seu ingresso no mercado de games ou em empreendedorismo próprio, que se concretiza na criação de seus próprios estúdios de desenvolvimento de games.
Carga horária	404 horas, distribuídas entre as disciplinas participantes do projeto
Público-alvo	Pequenas e médias empresas e empreendedores de jogos digitais
Ações/Etapas de execução	1. Entendimento do contexto do projeto; 2. Formação de equipes, com heterogeneidade de competências 3. Definição das metas ao longo de cada semestre; 4. Início do desenvolvimento e design das entregas, sob supervisão de um docente que acompanhará os alunos a cada semestre; 5. Estratégias de apresentação e divulgação do projeto; 6. Entrega final das entregas do semestre, indicadas em Calendário Acadêmico
Entregas	• Game Design Documento (GDD): Documento técnico sobre a elaboração e criação do jogo • Pitching de apresentação do projeto: vídeo de até 5 minutos, apresentando o "estúdio" desenvolvedor, seus integrantes e sua metodologia de divulgação do jogo. • Jogo completo e "buildado", disponibilizado digitalmente em canais internos ou pela plataforma de download gratuita: Itch.io (https://sijoga.itch.io)
Instrumentos e procedimentos de avaliação	Aluno – eficácia de desenvolvimento e concretização, ao longo das 404 horas de trabalho no projeto. Projeto Final – resultados obtidos, como também, se os requisitos definidos em cada fase do projeto foram aplicados de forma correta, avaliados em formulário digital, semestralmente disponibilizado a todos os docentes participantes.
Componente(s) curricular(es) envolvidos	É importante destacar que os componentes curriculares abaixo descritos, são trabalhados semestralmente, durante o cumprimento da disciplina por cada aluno: 1º Semestre: • Princípios de Jogos Digitais • Tecnologia da Informação nas Organizações • Arquitetura e Organização de Computadores • Programação I • Metodologia da Pesquisa Científico-Tecnológica 2º Semestre: • Tecnologia de Redes de Computadores • Diagnóstico e Solução de Problemas em Tecnologia da Informação • Sistemas Operacionais • Programação II • Cálculo Diferencial e Integral Aplicado à Tecnologia da Informação 3º Semestre: • Engenharia de Software em Jogos Digitais I • Persistência e Banco de Dados em Jogos Digitais • Programação Orientada a Objetos • Probabilidade e Estatística • Inglês III 4º Semestre: • Roteirização para Jogos Digitais • Ferramentas para Desenvolvimento de Jogos Digitais • Introdução ao Desenvolvimento para Web • Engenharia de Software em Jogos Digitais II • Programação Avançada • Inglês IV 5º Semestre: • Animação e Som em Jogos Digitais • Projeto de Jogos Digitais (Design) • Computação Gráfica em Jogos Digitais • Interação Humano Computador em Jogos Digitais • Jogos Digitais para Web • Gestão Empresarial em Tecnologia da Informação • Projeto de Trabalho de Graduação I • Inglês V 6º Semestre: • Estudos Avançados em Jogos Digitais • Inteligência Artificial em Jogos Digitais



	• Jogos Digitais para Consoles • Jogos Digitais para Dispositivos Móveis • Empreendedorismo • Direito e Ética Profissional na Sociedade da Informação • Projeto de Trabalho de Graduação II • Inglês VI
Formas de evidência	Jogos disponibilizados nos canais internos da unidade (equipe SMAUG do Teams) Jogos disponibilizados nos canais de visibilidade externa da unidade: GameJams, eventos na área; além da plataforma de download gratuita Itch.io: https://sijoga.itch.io. Formulário de avaliação docente sobre os jogos desenvolvidos semestralmente.

Da Comissão de Especialistas (fls. 199 a 223)

O Relatório Circunstanciado elaborado pelos especialistas consta de fls. 199 às 223.

Recomendações realizadas no último Parecer:

1) "O CST-JD teve seu reconhecimento renovado pela última vez pela portaria CEE- GP nº 43, publicada no DOE-SP de 30 de janeiro de 2020, por um período de cinco anos. Naquela ocasião, a comissão de especialistas que realizou a visita in loco sugeriu algumas ações para a melhoria das condições do curso, as quais são comentadas pela instituição entre as págs. 34 e 35 da documentação encaminhada ao CEE-SP para a renovação em curso, as quais passamos a analisar Obtenção do Auto de Vistoria do Corpo de Bombeiros (AVCB) e adequação das instalações às normas de segurança, com ênfase na questão das saídas de emergência. Segundo observado durante a reunião com os gestores do curso, estão sendo tomadas ações, relatadas na documentação enviada ao CEE-SP, para a renovação do AVCB, vencido em 08 de agosto de 2022 (pág. 59 da documentação encaminhada ao CEE-SP). Porém, devido a problemas remanescentes nas instalações hidráulicas e no sistema de refrigeração, o AVCB ainda não foi renovado.

2) Manutenção, aprimoramento e monitoramento do SMAUG, com especial foco nas questões de diminuição de prazo de integralização efetivo e de evasão. Durante a reunião com a equipe de gestão e, também, na reunião com o corpo docente foi mencionado que o SMAUG é um ponto forte do curso, ao qual tem sido dada bastante ênfase e atenção, tendo produzido 911 jogos entre 2016, quando foi iniciado, e dezembro de 2024. Os jogos produzidos pelos alunos são apresentados no Simpósio de Jogos Digitais e Analógicos (SIJOGA) evento promovido pelo CST-JD da FATEC-Carapicuíba, no qual são premiados os melhores jogos. Esses jogos também formam um portfólio que os alunos podem usar ao se graduarem.

3) Implementação de mecanismo que permita mais agilidade na atualização ou na revisão dos projetos pedagógicos de curso, incluindo a atualização de bibliografia. Esta é uma questão difícil no contexto das FATECs, uma vez que o CEETEPS exige que as matrizes curriculares de todos os cursos de mesma denominação não diverjam em mais do que 10% de sua estrutura. Se, por um lado, esta diretriz é benéfica, posto que mantém os cursos coerentes; por outro lado, ela dificulta muito a reorganização curricular, necessária para atender especificidades locais e atualizações no escopo das disciplinas. Nas reuniões com o corpo docente, bem como com o NDE, diversas foram as manifestações pela necessidade de ajustes na matriz curricular do CST-JD. Todavia, é também fácil notar certa angústia por conta dessa dificuldade em fazer os ajustes necessários."

Manifestação Final dos Especialistas:

No decorrer do processo de avaliação do referido curso, entende-se que algumas ações sejam necessárias para que se tenha maior qualidade dos cursos implantados na FATEC Carapicuíba:

- instalação de cortinas para as salas de aula;
- instalação de aparelhos de ar condicionado nas salas e, em especial, nos laboratórios de informática que não os tenham;
- complementação, pelo menos, dos títulos das bibliografias básicas no acervo disponível para o CST JD;
- melhoria do plano de internet da FATEC-Carapicuíba e expansão em todo o *campus*, destinando assim o acesso aos alunos, visando a pesquisa;
- recomenda-se que a instituição diligencie junto ao poder público a análise e implementação de medidas mitigadoras para o risco de inundações decorrentes da proximidade do rio Tietê;
- Uma política para implementação ou uso de *engines* de games

Considerando essas duas últimas ações combinadas, uma possível solução para o acervo da biblioteca, que atenderia melhor a docentes e discentes, bem como traria uma relação custo/benefício melhor para o CEETEPS, seria a adoção de uma biblioteca virtual, desde que fosse adquirido um número de licenças (exemplares) para cada título compatível com o número de usuários em todos os cursos atendidos pelo



mesmo título.

Conclusão da Comissão

A Comissão, de forma unânime, com base na análise da documentação fornecida por este Conselho Estadual de Educação (Processo 2024/00139) e da legislação pertinente, com base na análise da documentação disponível, fornecida pelo Centro Paula Souza e pela FATEC-Carapicuíba, com base no que foi descrito neste relatório e com base nas informações obtidas durante a visita *in loco* e as contidas no material analisado é FAVORÁVEL à renovação do reconhecimento do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, oferecido pela FATEC-Carapicuíba.

Considerações Gerais

O curso atende à legislação aplicável e o pedido de renovação de reconhecimento do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, oferecido pela FATEC-Carapicuíba, recebeu manifestação favorável da comissão de especialistas. Não obstante, tanto no que se refere à infraestrutura física e digital como no que diz respeito à bibliografia básica do curso, foram feitas recomendações que a Instituição deverá atender antes da próxima avaliação para novo reconhecimento. Chama particular atenção a necessidade de que sejam adotadas medidas mitigadoras para o risco de inundações decorrentes da proximidade do rio Tietê.

Por essas razões, recomendo a aprovação do pedido de reconhecimento do curso sob análise,

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 pelo FATEC Carapicuíba, do Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza, pelo prazo de três anos.

2.2 A IES deverá atender as recomendações dos Especialistas, com vistas à próxima avaliação.

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

São Paulo, 15 de outubro de 2025.

a) Consª Nina Beatriz Stocco Ranieri
Relatora

3. DECISÃO DA CÂMARA

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

Presentes os Conselheiros Décio Lencioni Machado, Eliana Martorano Amaral, Hubert Alquéres, Marcos Sidnei Bassi, Mário Vedovello Filho, Nina Beatriz Stocco Ranieri, Roque Theophilo Junior e Rose Neubauer.

Sala da Câmara de Educação Superior, 22 de outubro de 2025.

a) Cons. Hubert Alquéres
Presidente da Câmara de Educação Superior

DELIBERAÇÃO PLENÁRIA

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

Sala "Carlos Pasquale", em 29 de outubro de 2025.

a) Consª Maria Helena Guimarães de Castro
Presidente

PARECER CEE 261/2025	-	Publicado no DOESP em 30/10/2025	-	Seção I	-	Página 17
Res. Seduc de 30/10/2025	-	Publicada no DOESP em 03/11/2025	-	Seção I	-	Página 23
Portaria CEE-GP 374/2025	-	Publicada no DOESP em 04/11/2025	-	Seção I	-	Página 16

