



CONSELHO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO

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

PROCESSO	2105230/2018 (Proc. CEE 248/2015)		
INTERESSADOS	Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza / FATEC Carapicuíba		
ASSUNTO	Renovação do Reconhecimento do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais		
RELATOR	Cons. Francisco de Assis Carvalho Arten		
PARECER CEE	Nº 03/2020	CES "D"	Aprovado em 18/12/2019 Comunicado ao Pleno em 22/01/2020

CONSELHO PLENO

1. RELATÓRIO

1.1 HISTÓRICO

A Diretora Superintendente do Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza/CEETEPS encaminha a este Conselho, pelo Ofício Nº 682/18, protocolado em 10-12-18, pedido de Renovação de Reconhecimento do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, da FATEC Carapicuíba, nos termos da Deliberação CEE Nº 142/16, vigente à época (fls. 62 e 63).

O Parecer CEE Nº 123/19 recredenciou o CEETEPS, por um prazo de sete anos. A Diretora Superintendente é a Profª Laura Laganá.

Os autos deram entrada na AT, deste Conselho, em 19/12/18 para verificar os arquivos gravados no CD, às fls. 63, e foram encaminhados à CES para indicação dos Especialistas no mesmo dia.

Os Professores André Franceschi de Angelis e Rogério Eduardo Garcia foram designados para emitir Relatório circunstanciado sobre o Curso, em pauta, pela Portaria CEE/GP Nº 20, de 23/01/19 (fls. 66). O Relatório da Comissão de Especialistas foi juntado aos autos em 11-03-19 e somente em 13-08-19 foram encaminhados à AT, para informar.

Em 02/09/19, a AT baixou os autos em diligência (fls. 81 e 82). A resposta da IES encontra-se de fls. 85 a 92).

1.2 APRECIÇÃO

Com base na norma em epígrafe, nos dados do Relatório Síntese e Projeto Pedagógico e na resposta à diligência feita pela AT e no Relatório da Comissão de Especialistas, passamos à análise dos autos.

Atos Legais

Renovação do Reconhecimento: Parecer CEE Nº 273/16 e Portaria CEE/GP Nº 304/16, publicada em 22-09-16, pelo prazo de 3 anos. Observe-se que a Instituição protocolou o pedido 9 meses antes do vencimento do prazo, conforme previsto no art. 47 da Deliberação CEE Nº 142/16.

Responsável pelo Curso: Carlos Alberto Paiva, Especialização em Docência no Ensino Superior pelo SENAC, Graduação em Análise e Desenvolvimento de Sistemas pelo CEETEPS, Graduação em Análise e Desenvolvimento de Tecnologias da Informação pelo CEETEPS. É Coordenador e Docente do Curso.

Dados Gerais

Horários de Funcionamento: matutino, de segunda a sexta-feira, das 7h40min às 13h e aos sábados, das 7h40min às 17h20min.
noturno, de segunda a sexta-feira, das 19h às 22h30min e aos sábados, das 7h40min às 17h20min.

Duração da hora/aula: 50 minutos.

Carga horária total do Curso: 2.800 horas.

Número de vagas oferecidas, por semestre: 40 vagas/matutino e 40 vagas/noturno.

Tempo para integralização: mínimo de 6 semestres e máximo de 10 semestres.

Caracterização da Infraestrutura Física da Instituição reservada para o Curso

Instalação	Quantidade	Capacidade	Observações
Salas de aula	20	800	Em uso por todos os Cursos
Laboratórios	11	385	
Apoio	1	5	
Outros	1	140	Auditório
	1	35	Laboratório Robótica
	1	35	Laboratório Games
	1	40	Sala de Estudos
	1	35	Núcleo de Iniciação Científica

Biblioteca

Tipo de acesso ao acervo	Livre
É específica para o curso	Não
Total de livros para o curso	93 Títulos 40 Volumes
Teses	47
Outros	Minha Biblioteca com 6658 Títulos

“**Minha Biblioteca**”: Acervo digital, disponibilizado pela Instituição, abrangendo diversas áreas de conhecimento e em parceria com diversas editoras, como Grupo A, Grupo Editora Nacional (GEN), Atlas, Manole e Saraiva.

Relação do Corpo Docente

Docente	Titulação	Disciplina
1. Adriana Marroni Zaniol Palombo Rossini	Doutora	Inglês III
2. Alvaro Gabriele Beto Rodrigues Junior	Mestre	Princípios de Jogos Digitais
		Computação Gráfica em Jogos Digitais
3. Anderson da Silva Vieira	Doutor	Cálculo Diferencial e Integral Aplicado à TI
		Probabilidade e Estatística
4. Antonio Rodrigues Carvalho Neto	Mestre	Programação II
		Introdução ao Desenvolvimento para Web
5. Bernalda Messias da Silva	Mestre	Direito e Ética Profissional na Sociedade da Informação
		Projeto de Jogos Digitais (Design)
6. Carlos Alberto Paiva	Especialista	Jogos Digitais para Consoles
		Animação e Som em Jogos Digitais
7. Franklin Portela Correia	Mestre	Estudos Avançados em Jogos Digitais
		Roteirização para Jogos Digitais
8. Gabriel Simões Ferry	Especialista	Probabilidade e Estatística
9. Gaspar Alfredo Salas Pachó	Mestre	Português I
10. Helena Damélio	Doutora	Inglês I, II, V
11. Inês Teixeira Barrancos	Mestre	Processamento Paralelo em Jogos Digitais
12. Jean Marcos Laine	Doutor	Arquitetura e Organização de Computadores
13. João Eduardo Aparecido Vieira	Especialista	Programação I
		Programação Orientada a Objetos
14. José Luiz Barbosa Lobianco	Mestre	Inglês IV, V, VI
15. Ligia Razera Gallo	Mestre	Persistência e Bancos de Dados em Jogos Digitais
16. Luiz Henrique Jacy Monteiro Filho	Graduado	Inteligência Artificial para Jogos Digitais
17. Luiz Sérgio de Souza	Doutor	Tecnologia da Informação nas Organizações
18. Magali Amorim Mata	Mestre	Arquitetura e Organização de Computadores
19. Magali Andreia Rossi	Doutora	Diagnóstico e Solução de Problemas de TI
		Empreendedorismo
20. Márcia Aparecida Oliveira Idalgo da Silva	Especialista	Engenharia de Software em Jogos Digitais II
		Tecnologias de Redes de Computadores
21. Marcio João de Sousa Lima	Especialista	Projeto de Trabalho de Graduação I, II
22. Maria Cristina Vendrameto	Mestre	Gestão Empresarial em Tecnologia da Informação
23. Mauro Yuji Ohara	Mestre	Sistemas Operacionais
24. Nicolas Kassalias	Mestre	Programação Avançada
		Física Aplicada aos Jogos Digitais
25. Olímpio Murilo Capeli	Doutor	Interação Humano Computador em Jogos Digitais
		Direito e Ética Profissional na Sociedade da
26. Renata Giovanoni di Mauro	Doutora	

		Informação
27. Rosana Maria Cesar Del Picchia de Araujo Nogueira	Doutora	Português I, II Metodologia da Pesquisa Científico-Tecnológica
28. Rosângela Toledo Kulcsar	Doutora	Cálculo Diferencial e Integral Aplicado à TI
29. Sabrina Saito	Mestre	Matemática Discreta Fundamentos de Matemática para Jogos Digitais
30. Sandra Bianca Henriques Geroldo	Mestre	Engenharia de Software em Jogos Digitais I Programação Orientada a Objetos
31. Sullivan Silk Pouza	Mestre	Inglês I, II, III, IV, VI
32. Thiago Xavier de Farias	Especialista	Ferramentas para Desenvolvimento de Jogos Digitais

Sobre o docente com a titulação de graduado, o CEETEPS informou:

O professor foi contratado em 2008, por concurso público, por prazo indeterminado, para as disciplinas: Persistência e Bancos de Dados em Jogos Digitais

Formação

1970 – Instituto Mauá de Tecnologia - Graduado em Engenharia Elétrica

Experiência Profissional

De 2008 à atual - Faculdade de Tecnologia de Carapicuíba: Professor no Curso de Jogos Digitais, Análise e Desenvolvimento de Sistemas e Sistemas para Internet. Disciplinas: Persistência e Banco de Dados (Jogos Digitais); Inteligência Artificial (ADS); Banco de Dados (ADS) e Banco de Dados e Internet I (SI)

De 1989 a 2005 – Universidade Paulista (UNIP): Cargo: Professor Titular / Coordenador Geral, Área: Ciência da Computação

De 1986 a 1987 – Editora Abril: Cargo: Líder de Projetos

De 1983 a 1986 – ItauData: Cargo: Analista de Suporte de Sistemas

De 1982 a 1983 – Telecomunicações de SP (Telesp): Cargo: Engenheiro

De 1973 a 1980 – Instituto Mauá de Tecnologia: Cargo Instrutor

De 1971 a 1973 – Instituto de Pesquisas Energéticas e Nucleares da USP: Cargo: Engenheiro Eletrônico

O Parecer CEE Nº 123/19, que aprovou o recredenciamento do CEETEPS, apreciou a evolução da titulação do corpo docente das FATECs e registrou que de um universo de 3.128 professores, apenas 9 docentes não estão se movimentando, o que significa 0,28% do total do corpo docente do CEETEPS.

Na ocasião da última Renovação do Reconhecimento, constavam 3 docentes graduados no Curso, o que demonstra o esforço dos docentes do CEETEPS em aperfeiçoar sua qualificação e titulação.

Classificação da Titulação segundo a Deliberação CEE nº 145/2016

Titulação	Quantidade	Percentual
Graduado	1	3,13
Especialista	6	18,75
Mestre	15	46,87
Doutor	10	31,25
Total	32	100%

A Deliberação CEE nº 145/2016, estabelece nos incisos I e II, do art. 1º:

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

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

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

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

Cabe ressaltar que a AT, com o intuito de consubstanciar os dados da documentação apresentada com o acima disposto, após questionamento ao CEETEPS, em situações análogas, obteve a resposta de que os professores são contratados por Concurso Público, cuja Deliberação CEETEPS nº 9/2015 estabelece critérios como exame de conhecimentos específicos; exame didático e prova de títulos. Esclarece que para professor da disciplina básica é necessário ser graduado ou titulado na área da disciplina e possuir titulação de mestre ou doutor. Entretanto, no tocante aos professores de disciplinas profissionalizantes, o CEETEPS alterna a condição para ingresso: ou ser possuidor de graduação e titulação em programas de mestrado e doutorado, sendo a graduação ou titulação na área da disciplina ou ter especialização e experiência profissional relevante por pelo menos 03 anos na área da disciplina.

Isto posto, depreende-se o não cumprimento pelo Edital à Deliberação CEE nº 145/2016, quanto à exigência da experiência profissional dos Mestres e Doutores, para as disciplinas profissionais.

Por fim, a Instituição comunica que será objeto de estudo a inserção de certificação e/ou declaração, atestando a experiência profissional para fins de composição de prontuário dos docentes e atendimento ao solicitado na respectiva Deliberação deste Colegiado.

Corpo Técnico disponível para o Curso

Tipo	Quantidade
Auxiliar de Biblioteca (Agente Técnico)	2
Auxiliar Docente	1
Estagiário	3

Demanda do Curso nos últimos Processos Seletivos, nos últimos anos

Semestre	Vagas		Candidatos		Relação candidato/vaga	
	Matutino	Noturno	Matutino	Noturno	Matutino	Noturno
2019/2	40	40	96	137	2,40	3,43
2019/1	40	40	152	178	3,80	4,45
2018/2	40	40	111	127	2,78	3,18
2018/1	40	40	140	176	3,50	4,40
2017/2	40	40	120	119	3,00	2,98
2017/1	40	40	176	187	4,40	4,68
2016/2	40	40	99	105	2,48	2,63
2016/1	40	40	173	193	4,33	4,83
2015/2	40	40	110	162	2,75	4,05
2015/1	40	40	148	198	3,70	4,95
2014/2	40	40	114	159	2,85	3,98
2014/1	40	40	132	218	3,30	5,45

Demonstrativo de Matriculados e Formados no Curso, nos últimos anos

Semestre	Matriculados			Egressos		
	Matutino	Noturno	Total	Matutino	Noturno	Total
2019/2	179	319	498	-	-	-
2019/1	177	258	435	8	8	16
2018/2	213	311	524	13	17	30
2018/1	225	307	532	3	3	6
2017/2	201	255	456	10	12	22
2017/1	215	248	463	8	13	21
2016/2	210	251	461	6	10	16
2016/1	213	256	469	9	23	32
2015/2	197	231	428	7	9	16
2015/1	182	230	412	2	9	11
2014/2	173	210	383	-	6	6
2014/1	177	227	404	-	4	4

Matriz Curricular

Semestre	Disciplina ou Atividade Curricular	CH h/a 50 min		
		Teórica	Prática	Total
1º	Princípios de Jogos Digitais	20	20	40
	Tecnologia da Informação nas organizações	40	40	80

	Arquitetura e organização de computadores	40	40	80
	Programação I	40	40	80
	Metodologia da pesquisa científico-tecnológica	20	20	40
	Matemática discreta	40	40	80
	Português I	20	20	40
	Inglês I	20	20	40
	Total do semestre			480
2°	Diagnóstico e solução de problemas de tecnologia da informação	40	40	80
	Tecnologias de redes de computadores	40	40	80
	Sistemas operacionais	40	40	80
	Programação II	40	40	80
	Cálculo Diferencial e Integral aplicado à Tecnologia da informação	40	40	80
	Português II	20	20	40
	Inglês II	20	20	40
Total do semestre			480	
3°	Processamento paralelo em Jogos digitais	40	40	80
	Engenharia de Software em Jogos Digitais I	40	40	80
	Persistência e Bancos de Dados em Jogos Digitais	40	40	80
	Programação Orientada a Objetos	40	40	80
	Fundamentos de Matemática para Jogos Digitais	20	20	40
	Probabilidade e estatística	40	40	80
	Inglês III	20	20	40
Total do semestre			480	
4°	Roteirização para Jogos Digitais	40	40	80
	Ferramentas para Desenvolvimento de Jogos digitais	40	40	80
	Introdução ao desenvolvimento para web	20	20	40
	Engenharia de Software em Jogos Digitais II	40	40	80
	Programação Avançada	40	40	80
	Física Aplicada aos Jogos Digitais	40	40	80
	Inglês IV	20	20	40
Total do semestre			480	
5°	Animação e Som em Jogos Digitais	40	40	80
	Projeto de jogos digitais	20	20	40
	Computação Gráfica em Jogos Digitais	40	40	80
	Interação Humano Computador em Jogos Digitais	20	20	40
	Jogos Digitais para Web	40	40	80
	Gestão empresarial em tecnologia da informação	40	40	80
	Projeto de trabalho de graduação I	20	20	40
Inglês V	20	20	40	
Total do semestre			480	
6°	Estudos avançados em jogos digitais	20	20	40
	Inteligência Artificial em Jogos Digitais	40	40	80
	Jogos Digitais para Consoles	40	40	80
	Jogos Digitais para Dispositivos Móveis	40	40	80
	Empreendedorismo	20	20	40
	Direito e ética profissional na sociedade da informação	60	20	80
	Projeto de trabalho de graduação II	20	20	40
Inglês V I	20	20	40	
Total do semestre			480	

Demonstrativo da Carga Horária

	Estágio e TCC	CH horas/aula 50 min	CH horas/relógio 60 min
Disciplinas	-	2.880	2.400
Estágio	240 h	-	240
TCC I	80		80
TCC II	80		80
Total	-	-	2.800

A composição curricular dos Cursos Superiores de Tecnologia foi 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.*

O Curso Superior de Tecnologia e Jogos Digitais está contemplado no Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia, aprovado pela Portaria MEC Nº 413/16, sob o eixo tecnológico Informação e Comunicação estando estabelecida a carga horária mínima para esse Curso de 2.000 horas.

A carga horária de 2.800 horas/aulas corresponde a um total de 2.400 horas de atividades, mais 400 h de estágio e TCC, contemplando assim o disposto na legislação.

Da Comissão de Especialistas (fls. 68 a 77)

A Comissão de Especialistas visitou a FATEC Carapicuíba em 15/02/19 e foi acompanhada pela Coordenação do Curso. Realizou reuniões com alunos e visitou instalações físicas (salas de aula, laboratórios específicos e biblioteca). Destaca-se do Relatório da Comissão de Especialistas:

- Infraestrutura e recursos para o Curso: com avaliação geral positiva para as salas de aula, salas de estudo, laboratórios de informática, laboratório de Jogos Digitais e Realidade Virtual, auditório, dependências administrativas, espaços de convivência, mobiliário, iluminação, ventilação.

A Comissão deixou, entretanto, alguns apontamentos:

Portas das extremidades do bloco não são adequadas para evacuação de emergência por estarem fechadas e não contam com fechadura antipânico (...)

Embora solicitado, não foi apresentado aos avaliadores o competente Auto de Vistoria do Corpo de Bombeiros.

- Biblioteca: com avaliação positiva:

A biblioteca funciona em espaço amplo, com mesas de estudo, computadores e armários para materiais. Encontrava-se limpa, organizada e funcional.

O acervo tem acesso livre e atende ao projeto pedagógico de maneira geral. Há uma seção adicional de mangás e revistas HQ próprias ao curso.

Não há bibliotecário na unidade e a operação local é feita por funcionário designado para o serviço. A biblioteca funciona durante a semana nos três turnos.

- Projeto Pedagógico do Curso: com avaliação geral positiva. Verificado o atendimento ao Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia:

O Projeto Pedagógico do Curso (PPC) define objetivos e perfil do egresso alinhados com as definições do CNCST 2016 para o curso de Jogos Digitais, acrescentando os aspectos de empreendedorismo e pesquisa tecnológica.

A infraestrutura prevista no PPC supera aquela descrita no CNCST e está plenamente atendida pelas instalações da faculdade.

A Comissão registrou os seguintes apontamentos:

Inexistem percursos diferenciados por disciplinas eletivas e há uma dificuldade de atualização advinda da necessidade de padronização em relação às outras Fatecs. Esta dificuldade se reflete, mais objetivamente, no envelhecimento severo e generalizado da bibliografia prevista pelo PPC e ofertada pela biblioteca local, problema que é contornado com o uso de referências mais recentes buscadas geralmente na Internet.

Há relatos de que é prevista uma revisão do PPC a curto prazo e que estão em estudos mecanismos que possam reduzir a dificuldade de atualização. Os avaliadores não podem se manifestar quanto a estes pontos de execução futura.

- Corpo Docente: verificada a adequação da formação às disciplinas lecionadas.

- Evolução do número de alunos matriculados e egressos: a Comissão de Especialistas considerou baixo o número de alunos formados e informou que para reduzir a evasão e diminuir o tempo de integralização, a FATEC Carapicuíba implantou o SMAUG (Sistema Maximizado de Avaliação Unificada em Games), um

sistema que procura motivar o aluno pela produção de jogos desde o início do Curso, **que foi amplamente elogiado pelos professores e alunos.**

O Relatório da Comissão de Especialistas recomendou a manutenção do sistema SMAUG e trouxe informações sobre ele:

No Curso de Jogos Digitais da Fatec Carapicuíba, o Sistema Maximizado de Avaliação Unificada em Games (Smaug) tem como objetivo principal a aplicação, em caráter interdisciplinar, das diversas competências desenvolvidas pelos alunos ao longo de cada semestre na elaboração de um jogo digital, em alinhamento com os objetivos propostos no Projeto Pedagógico do Curso. O Smaug não é, entretanto, apenas um projeto final de jogo desenvolvido no semestre, mas todo o sistema de avaliação do Curso de Jogos Digitais. Este processo vem sendo realizado desde o segundo semestre de 2016 e aperfeiçoando-se gradativamente.

Os objetivos específicos (entre outros) para a adoção do Smaug são:

Contenção do índice de evasão do curso, o qual ocorre, dentre outros motivos, em função de: a necessidade de adequação do conteúdo ministrado nas disciplinas do curso à realidade do desenvolvimento de games;

Mudança radical no perfil dos ingressantes, que atualmente buscam ampliar o conhecimento na área;

Oferta crescente e atraente de cursos livres de desenvolvimento de games;

Cumprir a proporção de 50% da carga horária teórica e 50% prática em todas as disciplinas (exceto Direito e Ética), conforme consta no Projeto Pedagógico do Curso;

Preparar a estrutura do curso para uma possível revisão da matriz curricular.

- Reuniões para esclarecimentos e coleta de opiniões: a Comissão de Especialistas registrou a facilidade de acesso à Direção da Unidade e Coordenação do Curso, o bom clima de trabalho, amplos elogios de professores e alunos ao SMAUG, o oferecimento de um curso de nivelamento em Matemática. Os alunos demonstraram vários jogos desenvolvidos.

A Comissão de Especialistas finalizou seu Relatório **recomendendo** a Renovação do Reconhecimento do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, oferecido pela FATEC Carapicuíba, fazendo algumas recomendações.

A Assessoria Técnica deste Conselho solicitou que a Instituição se manifestasse sobre o Relatório da Comissão de Especialistas. A manifestação consta de fls. 85 a 92. Abaixo, segue a recomendação e a ação tomada pelo CEETEPS:

1 - obtenção do Auto de Vistoria do Corpo de Bombeiros e adequação das instalações às normas de segurança, com ênfase na questão das saídas de emergência

A IES adequou suas instalações e obteve o Auto de Vistoria do Corpo de Bombeiros, em 08-08-19, com validade de 4 anos (fls. 92).

2 - implementação de mecanismo que permita mais agilidade na atualização ou na revisão dos projetos pedagógicos de curso, incluindo a atualização de bibliografia

A IES informou que já foi identificada a necessidade de reestruturação do Projeto Pedagógico do Curso e estão sendo realizadas reuniões com essa finalidade, com previsão de implantação da nova grade curricular na FATEC Carapicuíba para os alunos ingressantes a partir de 1º sem/2021.

Considerações Finais

A Instituição protocolizou o pedido de Renovação do Reconhecimento do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais dentro do prazo previsto no art. 47 da Deliberação CEE Nº 142/16. No caso de um docente graduado, a Deliberação CEE nº 145/2016 dispôs em seu § 3º do art. 1º, um prazo de três anos, para que o mesmo apresentasse diploma de pós-graduação *stricto sensu* ou certificado de especialização em nível de pós-graduação, na área da disciplina (no prazo máximo até 30/7/2019). A Infraestrutura e recursos para o Curso foi avaliada de forma geral positiva. A IES adequou suas instalações e obteve o Auto de Vistoria do Corpo de Bombeiros, em 08-08-19, com validade de 4 anos. A FATEC Carapicuíba implantou o SMAUG (Sistema Maximizado de Avaliação Unificada em Games), um sistema que procura motivar o aluno pela produção de jogos desde o início do Curso.

2. CONCLUSÃO

2.1 Aprova-se, com fundamento na Deliberação CEE 142/2016, o pedido de Renovação do Reconhecimento do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, oferecido pela FATEC Carapicuíba, do Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza, pelo prazo de cinco anos.

2.2 Sugere-se que a Instituição observe as recomendações da Comissão de Especialistas.

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

São Paulo, 02 de dezembro 2019.

a) Cons. Francisco de Assis Carvalho Arten

Relator

3. DECISÃO DA CÂMARA

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

Presentes os Conselheiros Cláudio Mansur Salomão, Francisco de Assis Carvalho Arten, Guiomar Namó de Mello, Iraíde Marques de Freitas Barreiro, Luís Carlos de Menezes, Marcos Sidnei Bassi, Roque Theóphilo Júnior e Thiago Lopes Matsushita.

Sala da Câmara de Educação Superior, 18 de dezembro de 2019.

a) Cons. Roque Theóphilo Júnior

Presidente

DELIBERAÇÃO PLENÁRIA

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

Sala “Carlos Pasquale”, em 22 de janeiro de 2020.

Cons. Hubert Alquéres

Presidente