



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

PROCESSO	CEESP-PRC-2023/00060		
INTERESSADOS	Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza / FATEC Americana		
ASSUNTO	Renovação do Reconhecimento do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais		
RELATOR	Cons. Marcos Sidnei Bassi		
PARECER CEE	Nº 37/2025	CES "D"	Aprovado em 12/02/2025 Comunicado ao Pleno em 19/02/2025

CONSELHO PLENO

1. RELATÓRIO

1.1 HISTÓRICO

O Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza / FATEC Americana, por meio do Ofício 102/2023 anexo à fl.02 e protocolado no dia 23/02/2023, encaminhou ao Conselho Estadual de Educação de São Paulo, pedido de Renovação do Reconhecimento do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais.

Anexos ao Requerimento vieram os seguintes documentos:

- I. Relatório Síntese – fls.43 a 56;
- II. Matriz Curricular - fls.08;
- III. Ementário – fls.11 a 25;
- IV. Relatório de Atividades Relevantes – fls. 26 a 32;
- V. Atividades de Pesquisa e Extensão – fls. 33 a 44;
- VI. Histórico da Instituição – fls. 57 a 73.

Os autos foram protocolados na Assessoria Técnica deste Conselho em 28/04/2023 (fls. 76) para verificação da documentação e encaminhados à Câmara de Educação Superior (CES) em 18/05/2023 (fls. 77 a 78).

Por meio da Portaria CEE-GP 293, de 07/06/2023, foram designados os professores Dorival Marcos Milani e José Fernando Rodrigues Júnior para a elaboração do Relatório Circunstanciado sobre o curso, o qual consta nas fls. 82 a 95.

Em 03/06/2024, os autos retornaram à Assessoria Técnica para a elaboração da informação final.

1.2 APRECIÇÃO

É o histórico.

Com base na norma em epígrafe e nos documentos incluídos aos autos, passo à análise dos autos:

Dados Institucionais

Recredenciamento	Parecer CEE 123/2019, Portaria CEE-GP 191/2019, DOE 25/04/2019, por 7 anos
Diretor Superintendente	Clóvis de Souza Dias - mandato: de 21/11/2024 a 20/11/2028

Dados do Curso

Renovação de Reconhecimento	Parecer CEE-GP 456/2019, Portaria CEE-GP 518/2019, Publicada no DOE em 10/12/2019, por quatro anos
Carga Horária	2800 horas, sendo 2880 aulas = 2400 horas + 240 de Estágio Supervisionado e 160 horas de Trabalho de Graduação.
Duração h/a	50 minutos
Período	Noturno: das 19h às 22h30min, de segunda-feira a sexta-feira e aos sábados das 7h40min às 13h
Horário	De segunda a sexta feira, das 19h10 às 22h40
Vagas por ano	Noturno: 40 vagas, por semestre
Integralização	Mínimo: 6 semestres Máximo: 10 semestres
Diretora da Unidade	Wladimir da Costa Mestrado em Ciência da Computação pela UNIMEP, Brasil. Especialização em Análise de Sistemas pela UNIMEP, Brasil. Graduação em Análise de Sistemas pela UNIMEP, Brasil.
Responsável pelo Projeto Pedagógico do curso	Benedito Aparecido Cruz Mestrado em Multimeios pela UNICAMP, Brasil. Graduação em Bacharelado em Ciência da Computação pela UNICAMP, Brasil.



Conforme estabelecido no documento analisado, o pedido de renovação do reconhecimento do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais da FATEC Americana segue as disposições da Deliberação CEESP 171/2019, que exige que as instituições protocolam a solicitação com antecedência mínima de nove meses antes do término da validade do ato autorizativo vigente.

O último ato autorizativo para o Curso foi o Parecer CEE 456/2019, formalizado pela Portaria CEE-GP 518 de 10/12/2019, com validade de quatro anos. O pedido de renovação foi apresentado por meio do Ofício 102/2023 - GDS em 23/02/2023, atendendo ao prazo regulamentar e assegurando a continuidade do processo de reconhecimento dentro do período previsto pela legislação.

Caracterização da Infraestrutura Física da Instituição Reservada para o Curso

Instalação	Quantidade	Capacidade	Observações
Salas de aula	6	50	Computador para o professor e TV
Laboratórios	6	40	Computador para o professor, TV e projeto, 21 computadores para alunos
Sala de Integração Criativa/ Espaço Maker	1	40	Mesas de reunião, flip-chart, TV

Biblioteca

Tipo de acesso ao acervo	(X) Livre () Através de funcionário
É específica para o curso	() Sim (X) Não () Específica da área
Total de livros para o curso	Impressos: Títulos:1481 Volumes: 3713
	415 obras de referência 472 normas técnicas
Outros	RIC-CPS (Repositório Institucional do Conhecimento do Centro Paula Souza): 176 Trabalhos de conclusão de curso somente do CST Jogos Digitais 1407 Trabalhos de conclusão de cursos de TIC da unidade www.ric.sp.gob.br
Indicar endereço do sítio na WEB que contém detalhes do acervo	www.biblio.cps.sp.gov.br

Infraestrutura e Serviços:

- A biblioteca possui uma sala para a bibliotecária responsável, uma sala de leitura geral com oito microcomputadores para pesquisa e dez mesas com quatro cadeiras cada.
- Há três salas para estudos em grupo, com capacidade para até cinco alunos cada.
- Conta com um sistema de gestão que permite acesso livre ao acervo físico e virtual, podendo ser consultado pelo portal da biblioteca via intranet.

Horário de Atendimento:

- A biblioteca está aberta de segunda a sexta-feira, das 8h às 21h30, e aos sábados, das 8h30 às 13h30.

Equipe:

- A biblioteca conta com uma bibliotecária responsável e um auxiliar administrativo, que atua na ausência da bibliotecária.

Acervo:

- O total de livros disponíveis para o curso inclui:
 - Títulos impressos: 1.481
 - Volumes: 3.713
 - Obras de referência: 415
 - Normas técnicas: 472
- O Repositório Institucional do Conhecimento (RIC-CPS) disponibiliza trabalhos de conclusão de curso, sendo:
 - 176 relacionados ao CST em Jogos Digitais
 - 1.407 de cursos da área de TIC da unidade.

Aquisição de Livros e Impactos da Pandemia:

- O processo de compras e licitações foi suspenso em 2020 e 2021 devido à pandemia de COVID-19 e às restrições financeiras impostas pelo Decreto nº 64.936/2020.
- As aquisições foram retomadas no final de 2022 e priorizam o CST em Jogos Digitais, com novas aquisições em fase de tramitação para 2023.

Recursos Tecnológicos:

- Durante a pandemia, materiais foram disponibilizados por meio da plataforma Microsoft Teams, com recursos livres da internet e do Repositório Institucional do Centro Paula Souza



Relação do Corpo Docente
Endereço dos Currículos na Plataforma Lattes inserido nos nomes.

Docente	Titulação Acadêmica	Regime de Trabalho	Disciplina	HA
Alexandre Donizetti de Souza • Especialização em MINERAÇÃO E MEIO AMBIENTE pela FP, Brasil. Especialização em DESENVOLVIMENTO E METODOLOGIAS ÁGEIS pela FP, Brasil. • Especialização em Finanças e Controladoria pelo UNISAL, Brasil. • Especialização em Gestão de Projetos pela FATECE, Brasil. • Especialização em Desenvolvimento Web pela FAC, Bras • Graduação em Tec. Programação e Desenvolvimento de Sistemas pela FAC, Brasil.	Especialista	H	Programação Avançada Jogos Digitais Para Console	8
Ana Karina Giusti Mantovani • Especialização em andamento em Gestao Escolar pela UNINTER, Brasil. • Especialização em andamento em Educação Bilingue pela UNICAMP, Brasil. • Especialização em metodologia do ensino da língua inglesa pela FESL, Brasil. • Graduação em letras pela, UNAR, Brasil.	Especialista	H	Inglês IV	2
Benedito Aparecido Cruz • Mestrado em Multimeios pela UNICAMP, Brasil. • Graduação em Bacharelado em Ciencia da Computação pela UNICAMP, Brasil.	Mestre	I	Jogos Digitais Para Dispositivos Móveis Ferramentas de Desenvolvimento para Web	8
Cleberson Eugênio Forte • Doutorado em Engenharia Elétrica pela MACKENZIE, Brasil. • Mestrado em Ciência da Computação pela UNIMEP, Brasil. • Graduação em Multimídia Computacional pela UNIMEP, Brasil.	Doutor	H	Princípios de Jogos Digitais Roteirização para Jogos Digitais Computação Gráfica em Jogos Digitais	10
Daniele Junqueira Frosoni • Especialização em Tecnologia da Informação (TIGEN) pela FGV CEO, Brasil. • Graduação em Bacharelado Em Ciências da Computação pela UNESP, Brasil.	Especialista	H	Programação II	4
Daniella Romanato • Mestrado em Multimeios pela UNICAMP, Brasil. • Especialização em Moda e Comunicação pela UAM, Brasil. • Graduação em Pedagogia pela Claretiano/BAT, Brasil. • Graduação em Licenciatura em História pela Claretiano/BAT, Brasil. • Graduação em Bacharelado em Desenho de Moda pela FASM, Brasil.	Mestre	H	Comportamento e Cognição em Jogos Digitais	2
Eduardo Antonio Vicentini • Mestrado em Direito pela UNIMEP, Brasil. • Graduação em Direito pela UNIMEP, Brasil. • Graduação em Tecnólogo Em Processamento de Dados/Informática pela Brasil.	Mestre	H	Tecnologia da Informação nas Organizações	4
Fernando Mirandola • Extensão universitária em Gestão Estratégica da Produção pela UNICAMP, Brasil. • Graduação em Administração pelo UNISAL, Brasil.	Especialista	H	Gestão Empresarial em Tecnologia da Informação	4
Francesco Artur Perrotti • Mestrado em Engenharia Elétrica pela UNICAMP, Brasil.	Mestre	H	Programação Orientada a Objetos Laboratório de Programação	6
Gustavo Carvalho Gomes de Abreu • Especialização em Engenharia e Administração de Sistemas de Banco pela UNICAMP, Brasil. • Graduação em Jogos Digitais pela FATEC, Brasi	Especialista	H	Animação e Som em Jogos Digitais Estudos Avançados em Jogos Digitais	6
Jaime Cazuhiro Ossada	Doutor	I	Diagnóstico e Solução de Problemas de Tecnologia da Informação	4
Jeferson Wilian de Godoy Stenico	Doutor	H	Matemática Discreta	4
João Francisco Favoreto	Mestre	H	Empreendedorismo	2
José Mário Frasson Scafi	Mestre	H	Engenharia de Software em Jogos Digitais I Engenharia de Software em Jogos Digitais II	8
José William Pinto Gomes	Especialista	H	Inteligência Artificial em Jogos Digitais Tecnologias de Redes de Computadores	8
Kellen Manoela Siqueira	Doutora	H	Física Aplicada aos Jogos Digitais	4
Lucas Serafim Parizotto	Especialista	H	Jogos Digitais para WEB	6



			Interação Humano Computador em Jogos Digitais	
Luciene Maria Garbuio Castelo Branco	Doutora	H	Inglês I Inglês III Inglês VI	6
Marcelo Cndido de Azevedo	Mestre	H	Direito e Ética Profissional na Sociedade da Informação	4
Maria Alice Ximenes Cruz	Doutora	H	Metodologia da Pesquisa Científico-Tecnológica Projeto de Trabalho de Graduação II	4
Maria Cristina Aranda	Doutora	H	Projeto de Trabalho de Graduação I	2
Maria Elizete Luz Saes	Mestre	H	Inglês II	2
Mariana Godoy Vazquez	Doutora	I	Cálculo Diferencial e Integral Aplicado a Tecnologia da Informação	4
Paula da Fonte Sanches	Mestre	H	Probabilidade e Estatística	4
Renato Kraide Soffner	Doutor	H	Programação I Sistemas Operacionais	8
Sílvia Aparecida José e Silva	Doutora	H	Ficção Interativa Português I Português II	6
Thais Godoy Vazquez Macetti	Doutora	H	Matemática Aplicada aos Jogos Digitais	4
Tiago Rebecca	Mestre	H	Inglês V	2
Wagner Siqueira Cavalcante	Mestre	H	Arquitetura e Organização de Computadores Persistência e Bancos de Dados em Jogos Digitais	8

Classificação dos docentes por titulação

Titulação	Quantidade	Percentual
Especialista	7	24,14
Mestre	11	37,93
Doutor	11	37,93
Total	29	100%
Pós Doutor	2	Não contabilizar

Corpo Técnico Disponível para o Curso

Tipo	Quantidade
Diretor	1
Coordenador do curso	1
Diretoria de Serviço Acadêmico	1
Diretoria de Serviço Administrativo	1

Demanda do Curso desde a Autorização

Semestre	Vagas	Candidatos	Relação candidato/vaga
	Noturno	Noturno	Noturno
2022/2	40	74	1,85
2022/1	40	144	3,60
2021/2	40	97	2,43
2021/1	40	129	3,23
2020/2	40	128	3,20
2020/1	40	158	3,95
2019/2	40	97	2,43
2019/1	40	129	3,23
2018/2	40	104	2,60
2018/1	40	177	4,43

Demonstrativo de Alunos Matriculados e Formados no Curso

Semestre	Matriculados		
	Ingressantes	Demais séries	Total
	Noturno	Noturno	Noturno
2022/2	40	227	267
2022/1	40	315	355
2021/2	39	310	350
2021/1	38	327	367
2020/2	37	336	376
2020/1	40	318	358
2019/2	38	300	340
2019/1	40	299	339
2018/2	41	304	344
2018/1	41	290	330



Semestre	Matriculados		
	Ingressantes	Demais séries	Total
	Noturno	Noturno	Noturno
2022/2	40	227	267
2022/1	40	315	355
2021/2	39	310	350
2021/1	38	327	367
2020/2	37	336	376
2020/1	40	318	358
2019/2	38	300	340
2019/1	40	299	339
2018/2	41	304	344
2018/1	41	290	330

Semestre	Egressos
	Noturno
2022/1	23
2021/2	22
2021/1	23
2020/2	22
2020/1	15
2019/2	16
2019/1	17
2018/2	23
2018/1	19

Matriz Curricular

S	SIGLA	DISCIPLINA OU ATIVIDADE CURRICULAR	CH			
			Teórica	Prática	Total	
1	IJD-001	Princípios de Jogos Digitais	20	20	40	
	ITI-010	Tecnologia da Informação nas organizações	40	40	80	
	IAC-001	Arquitetura e organização de computadores	40	40	80	
	ILP-200	Programação I	40	40	80	
	TTG-001	Metodologia da pesquisa científico-tecnológica	20	20	40	
	MMD-001	Matemática discreta	40	40	80	
	LPO-100	Português I	20	20	40	
	LIN-100	Inglês I	20	20	40	
	Total do semestre					480
	2	ITI-011	Diagnóstico e solução de problemas de tecnologia da informação	40	40	80
IRC-010		Tecnologias de redes de computadores	40	40	80	
ISO-001		Sistemas operacionais	40	40	80	
ILP-201		Programação II	40	40	80	
MCA-023		Cálculo Diferencial e Integral aplicado à Tecnologia da informação	40	40	80	
LPO-200		Português II	20	20	40	
LIN-200		Inglês II	20	20	40	
Total do semestre					480	
3	LJD-001	Ficção Interativa	20	20	40	
	IES-006	Engenharia de Software em Jogos Digitais I	40	40	80	
	IBD-004	Persistência e Bancos de Dados em Jogos Digitais	40	40	80	
	ILP-007	Programação Orientada a Objetos	40	40	80	
	MJD-002	Matemática Aplicada aos Jogos Digitais	40	40	80	
	MET-006	Probabilidade e estatística	40	40	80	
	LIN-300	Inglês III	20	20	40	
Total do semestre					480	
4	LJD-002	Roteirização para Jogos Digitais	40	40	80	
	IES-007	Engenharia de Software em Jogos Digitais II	40	40	80	
	ILP-203	Laboratório de Programação	20	20	40	
	ILP-202	Programação Avançada	40	40	80	
	ILP-204	Ferramentas de Desenvolvimento para Web	40	40	80	
	FJD-002	Física Aplicada aos Jogos Digitais	40	40	80	
	LIN-400	Inglês IV	20	20	40	
Total do semestre					480	
5	IJD-002	Animação e Som em Jogos Digitais	40	40	80	
	IJD-003	Comportamento e Cognição em Jogos Digitais	20	20	40	
	IJD-004	Computação Gráfica em Jogos Digitais	40	40	80	
	IHC-002	Interação Humano Computador em Jogos Digitais	20	20	40	
	IJD-005	Jogos Digitais para Web	40	40	80	
	AGI-100	Gestão empresarial em tecnologia da informação	40	40	80	
	TTG-101	Projeto de trabalho de graduação I	20	20	40	
	LIN-500	Inglês V	20	20	40	
Total do semestre					480	
6	IJD-009	Estudos avançados em jogos digitais	20	20	40	
	IJD-008	Inteligência Artificial em Jogos Digitais	40	40	80	



IJD-007	Jogos Digitais para Consoles	40	40	80
IJD-006	Jogos Digitais para Dispositivos Móveis	40	40	80
CEE-002	Empreendedorismo	20	20	40
DDI-002	Direito e ética profissional na sociedade da informação	60	20	80
TTG-102	Projeto de trabalho de graduação II	20	20	40
LIN-600	Inglês V I	20	20	40
Total do semestre				480
TES-001 Estágio supervisionado 240* ; TTG-003 Trabalho de graduação I 80* ; TTG-103 Trabalho de graduação II 80*				

* carga horária em horas

Trabalho de Conclusão de Curso

O **Projeto de Trabalho de Graduação** é dividido em duas etapas, cada uma com 80 horas, totalizando **160 horas** dedicadas ao TCC ao longo do curso.

- **Projeto de Trabalho de Graduação I (80 horas):**
 - Inicia-se a partir do **5º semestre**.
 - Envolve a definição do tema, levantamento bibliográfico, e elaboração do projeto inicial.
 - Serve como base para estruturar o trabalho que será desenvolvido na etapa seguinte.
- **Projeto de Trabalho de Graduação II (80 horas):**
 - Realizado no **6º semestre**.
 - Focado no desenvolvimento, redação final, e preparação para a apresentação pública do trabalho.

1. Objetivos do Projeto de Trabalho de Graduação

- Desenvolver no estudante a capacidade de integrar os conhecimentos adquiridos ao longo do curso.
- Permitir que o aluno aplique metodologias científicas e técnicas relacionadas à área de estudo.
- Fomentar a capacidade de resolver problemas reais ou teóricos, propondo soluções práticas e inovadoras.
- Facilitar a transição do aluno para o mercado de trabalho, fortalecendo suas competências técnicas e acadêmicas.

2. Conteúdos e Abordagens

Os **Projetos de Trabalho de Graduação** variam conforme o curso, mas no caso específico de **Jogos Digitais**, os projetos podem abranger:

- Desenvolvimento de protótipos de jogos.
- Pesquisa sobre comportamentos de usuários em jogos digitais.
- Uso de inteligência artificial em jogos.
- Design de personagens ou cenários para jogos 2D e 3D.
- Soluções tecnológicas para problemas na área de entretenimento digital.

3. Metodologia

- **Metodologia da pesquisa científico-tecnológica** é uma disciplina essencial oferecida no curso, preparando o aluno para planejar e executar o TCC.
- O desenvolvimento do projeto segue normas científicas e acadêmicas, incluindo formatação de acordo com as normas da ABNT.
- O projeto deve conter justificativa, objetivos, metodologia, análise de resultados e considerações finais.

4. Avaliação

- O **TCC é avaliado por uma banca examinadora** composta por professores e, eventualmente, especialistas convidados.
- Critérios de avaliação incluem:
 - Relevância do tema.
 - Clareza na definição de objetivos e metodologia.
 - Qualidade do conteúdo técnico e científico.
 - Originalidade e aplicabilidade do projeto.
 - Desempenho na apresentação e defesa oral.

5. Relação com Outras Atividades Curriculares



- O **Projeto de Trabalho de Graduação** está integrado à matriz curricular e conecta-se a disciplinas como:
 - **Engenharia de Software para Jogos Digitais I e II.**
 - **Programação Avançada.**
 - **Animação e Som em Jogos Digitais.**
- Complementa outras atividades obrigatórias, como o **Estágio Supervisionado (240 horas).**

Atividades Curriculares de Extensão Universitária

Objeto do sobrestado fls. 124 a 223.

A curricularização da extensão, regulamentada pela Deliberação CEE 216/2023 e pela Resolução CNE/CES 07/2018, é incorporada como parte integrante do processo formativo dos alunos nos cursos superiores de tecnologia. Esse processo busca integrar as atividades de extensão aos currículos acadêmicos, promovendo uma formação mais ampla e alinhada às demandas sociais e produtivas. A extensão é concebida como uma prática educativa que conecta a escola à comunidade, por meio de projetos, programas, cursos, eventos e serviços que contribuem para o desenvolvimento local e regional.

Entre os principais objetivos da curricularização da extensão estão: ampliar as oportunidades de aprendizado ao articular teoria e prática com as realidades sociais e profissionais; incentivar a participação dos alunos em ações de responsabilidade social, cidadania, cultura, ciência, tecnologia e inovação; fortalecer os vínculos entre a escola e a sociedade por meio do diálogo, cooperação e troca de saberes; melhorar a qualidade do ensino, pesquisa e gestão educacional por meio da avaliação contínua das atividades de extensão; e fomentar a produção e disseminação de conhecimento com aplicação prática em benefício da sociedade.

A Educação Profissional e Tecnológica (EPT) incorpora a extensão como uma atividade interdisciplinar que articula currículo e pesquisa, promovendo um processo educacional, cultural, científico e tecnológico. Esse processo visa estimular uma interação transformadora entre as instituições de ensino superior e os diferentes segmentos da sociedade, garantindo a criação e aplicação de conhecimento em constante diálogo com o ensino e a pesquisa.

1º semestre	2º semestre	3º semestre	4º semestre	5º semestre	6º semestre
Tecnologia da Informação nas Organizações (80 aulas) - E	Diagnóstico e Solução de Problemas de Tecnologia da Informação (80 aulas)	Persistência e Banco de Dados em Jogos Digitais (80 aulas)	Roterização para Jogos Digitais (80 aulas)	Animação e Som em Jogos Digitais (80 aulas)	Jogos Digitais para Consoles (80 aulas)
Arquitetura e Organização de Computadores (80 aulas)	Tecnologia de Redes de Computadores (80 aulas)	Engenharia de Software para Jogos Digitais I (80 aulas)	Engenharia de Software para Jogos Digitais II (80 aulas)	Jogos para WEB (80 aulas)	Jogos Digitais para Dispositivos Móveis (80 aulas)
Princípios de Jogos Digitais (40 aulas)	Programação II (80 aulas)	Programação Orientada à Objetos (80 aulas)	Programação Avançada (80 aulas)	Computação Gráfica para Jogos Digitais (80 aulas)	Inteligência Artificial para Jogos (80 aulas)
Programação I (80 aulas)	Sistemas Operacionais (80 aulas)	Ficção Interativa (40 aulas)	Ferramentas de Desenvolvimento para WEB (80 aulas)	Interação Humano-Computador em Jogos Digitais	Estudos Avançados em Jogos Digitais (40 aulas)
Metodologia da Pesquisa Científico-Tecnológica (40 aulas)		Matemática Aplicada à Jogos Digitais (80 aulas)		Comportamento Cognição em Jogos Digitais (40 aulas)	Direito e Ética Profissional na Sociedade da Informação (80 aulas) - E
temática Discreta (80 aulas)	Cálculo Diferencial e Integral Aplicado a Tecnologia da Informação		Laboratório de Programação (40 aulas)	Projeto de Trabalho de Graduação I (40 aulas)	



	(80 aulas)	Probabilidade e Estatística (80 aulas)	Física Aplicada à Jogos Digitais (80 aulas)	Gestão Empresarial em Tecnologia da Informação (80 aulas) - E	Projeto de Trabalho de Graduação II (40 aulas)
Português I (40 aulas)	Português II (40 aulas)				Empreendedorismo (40 aulas) - E
Inglês I (40 aulas)	Inglês II (40 aulas)	Inglês III (40 aulas)	Inglês IV (40 aulas)	Inglês I (40 aulas)	Inglês I (40 aulas)

E = Atividade Curricular de Extensão

Atividades Externas à Matriz

Estágio

(168 Horas)

(72 Horas)

Trabalho de Graduação (TG)

				(80 Horas)	(80 Horas)
aulas/horas semanais: 24a/20h semestrais: 480a/400h Estágio: 80 horas	aulas/horas semanais: 24a/20h semestrais: 480a/400h Estágio: 80 horas TG: 80 horas	aulas/horas semanais: 24a/20h semestrais: 480a/400h Estágio: 80 horas TG: 80 horas			

DISTRIBUIÇÃO DAS AULAS POR EIXO FORMATIVO

Básicas	Aulas	%	Profissionais	Aulas	%	Linguas e Multidisciplinares	Aulas	%
Matemática e Estatística	320	11,1	Tecnológicas Específicas para o Curso	1600	55,6	Comunicação em Língua Portuguesa	80	2,8
Metodologias de Pesquisa	40	1,4	Tecnológicas Gerais	240	8,3	Comunicação em Língua Estrangeira	240	8,3
Administração e Economia	40	1,4	Física Aplicada	80	2,8	Multidisciplinar	160	5,6
			Gestão	80	2,8			
TOTAL	400	13,9	TOTAL	2000	69,4	TOTAL	480	16,7
	2400 Horas			2880 Aulas			100, %	

RESUMO DE CARGA HORÁRIA:

Matriz Curricular com 2400 horas (ou 2880 aulas de 50 minutos), sendo 133,3 horas destinadas à Atividade Curricular de Extensão; Trabalho de Graduação com 160 horas, sendo 80 horas destinadas à Atividade Curricular de Extensão;

Estágio com 240 horas sendo 72 horas destinadas à Atividade Curricular de Extensão;

Total do curso: 2800 horas

Total de Atividades Curriculares de Extensão para este curso: 133,3 + 80 + 72 = 285,3 horas

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

Título	Extensão comunitária e social com as tecnologias da informação
Temática	Inclusão digital e alfabetização tecnológica
Descrição	Trabalhar o emprego das tecnologias da informação na extensão comunitária e social
Objetivos	Desenvolver projetos que envolvam ações de responsabilidade social, cidadania, cultura, ciência, tecnologia e inovação promovendo a cooperação e troca de saberes com diversos segmentos da sociedade. Realizar atividades de responsabilidade social relacionadas aos Jogos Digitais, como campanhas de conscientização sobre o uso responsável dos jogos. Inclusão digital e alfabetização tecnológica. Desenvolver projetos de extensão comunitária em parceria com escolas, ONGs ou instituições locais, utilizando Jogos Digitais como ferramenta educacional ou de conscientização
Carga horária	40
Público-alvo	Comunidades do entorno da FATEC de Americana
Ações/Etapas de execução	Debate/seminários em grupo, participação em projetos junto aos diversos segmentos da sociedade que envolvam ações de responsabilidade social, cidadania e cultura, ciência, tecnologia e inovação.
Entregas	Desenvolver ações que abordem questões sociais importantes para a comunidade, como educação tecnológica e inclusão digital
Instrumentos e procedimentos de avaliação	Aluno – eficácia de realização, metas cumpridas Programa ou projeto – resultados obtidos, metas cumpridas
Componente(s) curricular(es) envolvidos	ITI-010 Tecnologias da Informação nas organizações
Formas de evidência	Registros de comprovação das atividades de extensão: diário de bordo, relatórios

Título	Extensão comunitária e social com gestão empresarial em tecnologia da informação
Temática	Inclusão digital e o papel da gestão empresarial



Descrição	Trabalhar o emprego da gestão empresarial na extensão comunitária e social
Objetivos	Desenvolver projetos que envolvam ações de responsabilidade social, cidadania, cultura, ciência, tecnologia e inovação promovendo a cooperação e troca de saberes com diversos segmentos da sociedade. Realizar atividades de responsabilidade social relacionadas aos Jogos Digitais, como campanhas de conscientização sobre o uso responsável dos jogos. Inclusão digital e alfabetização tecnológica. Desenvolver projetos de extensão comunitária em parceria com escolas, ONGs ou instituições locais, utilizando Jogos Digitais como ferramenta educacional ou de conscientização
Carga horária	60
Público-alvo	Comunidades do entorno da FATEC de Americana
Ações/Etapas de execução	Debate/seminários em grupo, participação em projetos junto aos diversos segmentos da sociedade que envolvam ações de responsabilidade social, cidadania e cultura, ciência, tecnologia e inovação.
Entregas	Desenvolver ações que abordem questões sociais importantes para a comunidade, como educação tecnológica e inclusão digital
Instrumentos e procedimentos de avaliação	Aluno – eficácia de realização, metas cumpridas Programa ou projeto – resultados obtidos, metas cumpridas
Componente(s) curricular(es) envolvidos	AGI-100 Gestão empresarial em tecnologia da informação
Formas de evidência	Registros de comprovação das atividades de extensão: diário de bordo, relatórios

Título	O empreendedorismo em extensão comunitária e social
Temática	Inclusão digital e o papel do empreendedorismo na criação de oportunidades para as comunidades
Descrição	Trabalhar o papel do empreendedorismo na extensão comunitária e social
Objetivos	Desenvolver projetos que envolvam ações de responsabilidade social, cidadania, cultura, ciência, tecnologia e inovação promovendo a cooperação e troca de saberes com diversos segmentos da sociedade. Realizar atividades de responsabilidade social relacionadas aos Jogos Digitais, como campanhas de conscientização sobre o uso responsável dos jogos. Inclusão digital e alfabetização tecnológica. Desenvolver projetos de extensão comunitária em parceria com escolas, ONGs ou instituições locais, utilizando Jogos Digitais como ferramenta educacional ou de conscientização
Carga horária	30
Público-alvo	Comunidades do entorno da FATEC de Americana
Ações/Etapas de execução	Debate/seminários em grupo, participação em projetos junto aos diversos segmentos da sociedade que envolvam ações de responsabilidade social, cidadania e cultura, ciência, tecnologia e inovação.
Entregas	Desenvolver ações que abordem questões sociais importantes para a comunidade, como educação tecnológica e inclusão digital
Instrumentos e procedimentos de avaliação	Aluno – eficácia de realização, metas cumpridas Programa ou projeto – resultados obtidos, metas cumpridas
Componente(s) curricular(es) envolvidos	CEE-002 Empreendedorismo
Formas de evidência	Registros de comprovação das atividades de extensão: diário de bordo, relatórios

Título	Extensão comunitária e social em direito e ética profissional
Temática	O papel do direito e da ética profissional na extensão comunitária e social
Descrição	Trabalhar as questões do direito e da ética nas comunidades e na dimensão social
Objetivos	Desenvolver projetos que envolvam ações de responsabilidade social, cidadania, cultura, ciência, tecnologia e inovação promovendo a cooperação e troca de saberes com diversos segmentos da sociedade. Realizar atividades de responsabilidade social relacionadas aos Jogos Digitais, como campanhas de conscientização sobre o uso responsável dos jogos. Inclusão digital e alfabetização tecnológica. Desenvolver projetos de extensão comunitária em parceria com escolas, ONGs ou instituições locais, utilizando Jogos Digitais como ferramenta educacional ou de conscientização
Carga horária	30
Público-alvo	Comunidades do entorno da FATEC de Americana
Ações/Etapas de execução	Debate/seminários em grupo, participação em projetos junto aos diversos segmentos da sociedade que envolvam ações de responsabilidade social, cidadania e cultura, ciência, tecnologia e inovação.
Entregas	Desenvolver ações que abordem questões sociais importantes para a comunidade, como educação tecnológica e inclusão digital
Instrumentos e procedimentos de avaliação	Aluno – eficácia de realização, metas cumpridas Programa ou projeto – resultados obtidos, metas cumpridas
Componente(s) curricular(es) envolvidos	DDI-002 Direito e ética profissional na sociedade da informação
Formas de evidência	Registros de comprovação das atividades de extensão: diário de bordo, relatórios

Da Comissão de Especialistas

A seguir, partes relevantes do relatório conforme folhas 82 a 96.



1. **Contextualização do Curso, do compromisso Social e da Justificativa:** O curso atende a demandas contemporâneas, com relevância social e econômica, destacando a interdisciplinaridade e o impacto dos jogos digitais na sociedade. **Aprovado.**

“Os jogos digitais desempenham um papel fundamental na sociedade contemporânea e na indústria de entretenimento, exercendo um impacto significativo em diversas áreas. Além de proporcionarem diversão e entretenimento, os jogos digitais têm o poder de educar, conectar pessoas, estimular a criatividade e promover o desenvolvimento cognitivo e social. Eles se tornaram uma forma popular de expressão artística, contando histórias complexas e envolventes por meio de narrativas interativas. A indústria de jogos digitais tem experimentado um crescimento acentuado, tornando-se um setor econômico de destaque, impulsionando a inovação tecnológica e gerando empregos. Com comunidades online vibrantes e competições e-sports, os jogos digitais têm estabelecido novas formas de interação social e entretenimento compartilhado. Portanto, a importância dos jogos digitais na sociedade contemporânea é notória, moldando a cultura popular e proporcionando experiências interativas e sociais. Como colocado no relatório da instituição, trata-se de uma indústria de grande magnitude que demanda pessoal qualificado.” (Relatório dos Especialistas, 2023, p 84).

2. **Objetivos Gerais e Específicos:** Os objetivos são claros e alinhados às competências esperadas. O PPC reflete bem as demandas de mercado e formação técnica. **Aprovado.**

“O objetivo geral visa a formação de profissionais com competências ligadas ao desenvolvimento de jogos digitais de diferentes naturezas, além da capacidade de gerenciar projetos de desenvolvimento e modelagem de sistemas. Especificamente, objetivam-se profissionais para atuar em empresas, ou de modo autônomo, produzindo jogos digitais, canais de comunicação via web, websites, e publicidade e veículos de comunicação.

As competências, também listadas na pag 7, vão de encontro aos objetivos, sendo factíveis tecnicamente ao se assumir que serão alcançadas por meio das disciplinas relacionadas. Pode-se afirmar que os alunos terão um grande avanço técnico e profissional ao término do curso.

O Projeto Pedagógico de Curso (PPC), atende à Resolução CNE/CP 3 de 18/12/2002 no que se refere ao perfil profissional, aos campos de atuação, e à obtenção de competências por meio de organização curricular.” (Relatório dos Especialistas, 2023, p 84).

3. **Currículo, Ementário e Sequência e Bibliografias:** Atende às características do egresso conforme as DCNs e Catálogo Nacional. A carga horária supera o mínimo legal, mas sugere-se redução para evitar evasão. **Aprovado com ressalvas.**

“O curso segue a formação prevista no Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia CNCST - Versão 3, especificamente no que se refere ao Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais - eixo Tecnológico de Informação e Comunicação, com Carga Horária 2.000 horas/aulas. O DCN versa sobre o perfil profissional de conclusão, a Infraestrutura mínima requerida, e o campo de atuação. Ocupação CBO: 2621-35 - Tecnólogo em produção audiovisual.

Na análise circunstanciada do PPC, foi constatado que ele atende às características de formação do egresso de maneira adequada quanto à estruturação do Currículo pleno, composto pelo Ementário, a Sequência das disciplinas/atividades, as Bibliografias coerentes e atualizadas e os laboratórios específicos. O ementário inclui as diversas competências necessárias ao desenvolvimento de jogos, o que se observa ao longo de todos os semestres. Destacam-se disciplinas especificamente orientadas a jogos, e mais gerais como redes e sistemas operacionais, além de complementares como física e estatística.

Carga horária: 2.880 horas/ aulas, assim distribuídas: 2.400 horas/aulas + 240 horas de Estágio Curricular + 160 horas do Trabalho de Graduação.

A carga horária prevista no CNCST ultrapassa em 400 horas/aulas o mínimo exigido por lei. Atualmente, o acesso e a disseminação de conhecimentos requerem dinamicidade. Por esta razão, sugere-se que o curso tenha sua carga horária reduzida, dentro do limite de 2.000 horas, excluindo-se expedientes aos sábados e sextas-feiras. Tal alteração pode impactar significativamente a evasão, aumentando a taxa de conclusão do curso.” (Relatório dos Especialistas, 2023, p 84 e 85).

4. **Matriz Curricular:** Alinhada ao perfil do egresso e às DCNs. No entanto, o PPC não apresenta mapeamento explícito entre matriz e competências. **Aprovado com ressalvas.**

“Na pag 7 do relatório são listadas as competências esperadas, as quais estão em sintonia com o CNCST 2016. Diferente de outros relatórios já analisados por esta comissão, o PPC não discute o mapeamento entre a matriz curricular e as competências - o que será exigido na próxima renovação. De modo geral, há coerência entre as competências e as disciplinas; tais competências envolvem as diversas atividades ligadas ao exercício profissional da computação e, especificamente, ao desenvolvimento de jogos. Assim como em outros currículos, objetiva-se que os alunos tenham fundamentação para aprimorar suas habilidades já no exercício da profissão.” (Relatório dos Especialistas, 2023, p 85).

5. **Metodologias de Aprendizagem:** Metodologias ativas bem implementadas, com experiências diversificadas e ênfase em competências práticas e teóricas. **Aprovado.**

“A metodologia de aprendizagem se destaca pelo encadeamento das disciplinas especificamente projetadas para o universo de jogos digitais. As respectivas experiências tendem a ser diversificadas, pois se estendem ao longo de inúmeras especialidades técnicas, cada qual com suas peculiaridades. Há ênfase em desenvolvimento e arquitetura, sendo que durante o curso há incentivo para que os alunos se integrem por meio de trabalhos em grupo, objetivando a transversalidade disciplinar. O



objetivo é que os alunos desenvolvam suas características sócio-profissionais. Há uso intenso de metodologias ativas, como sala de aula invertida, sala maker, competições de programação, grupos de alunos sorteados entre os diversos cursos da unidade. No início do curso, os alunos trabalham com a confecção de jogos em tabuleiro, o qual, posteriormente, é transformado em um jogo eletrônico. Há também ampla formação na língua inglesa, com certificação; atividades de extensão que complementam a formação atualizando os alunos sobre as tendências de mercado, artes, e ferramentas de desenvolvimento e modelagem; e atividades práticas com a secretaria de desenvolvimento municipal.” (*Relatório dos Especialistas, 2023, p 85 e 86*).

6. **Disciplinas na modalidade a distância:** O curso não oferece EAD, mas utilizou adequadamente recursos digitais durante a pandemia. **Aprovado.**

“As disciplinas são todas presenciais, sem modalidade à distância. Durante o ano de 2020, caracterizado pela pandemia de Coronavírus, a unidade foi capaz de continuar com as aulas e atividades de avaliação por meio de recursos computacionais, incluindo a distribuição de chips de telefonia móvel e o uso do software Microsoft Teams via parceria com a empresa Microsoft. A unidade foi capaz de cumprir o cronograma de aula em sua totalidade, minimizando o prejuízo para os alunos.” (*Relatório dos Especialistas, 2023, p 86*).

7. **Estágio Supervisionado e Atividades Práticas:** Bem estruturado, com supervisão adequada e vínculo formalizado com empresas. Alunos têm liberdade para propor estúdios como locais de estágio. **Aprovado.**

“O currículo do curso prevê 240 horas de estágio supervisionado, o qual funciona em dois modos, obrigatório e não obrigatório, como descrito no manual de estágio da Fatec Americana”. O segundo inicia-se já no início do curso, e o primeiro no final. Há vínculos formais entre a Fatec e as empresas interessadas em recrutar alunos, tudo formalizado com a administração da Fatec. Os estágios ocorrem rigorosamente dentro da Lei de Estágio. Um professor supervisor designado valida e acompanha um plano de estágio com relatórios a cada 6 meses. Os próprios alunos podem propor empresas de desenvolvimento de jogos (estúdios) os quais podem ser considerados como projeto de estágio.” (*Relatório dos Especialistas, 2023, p 86*).

8. **Trabalho de Conclusão de Curso (TCC):** Regulamentado de forma clara, com opções de monografia, artigo ou relatório técnico. TCC's seguem padrões acadêmicos e são acessíveis via repositório institucional. **Aprovado.**

“Segundo o projeto de TCC, ou Trabalho de Graduação, sob a orientação de um professor, o aluno pode se aprofundar em um conhecimento ou investigar novos aspectos de formação na área, apresentando um trabalho de investigação científica, num momento em que conclui parte de um ciclo de estudos para inserção no mercado profissional. Os objetivos do TCC são bem definidos em um documento denominado

Manual para Desenvolvimento do Trabalho de Graduação. Há três modalidades de trabalho: monografia individual, artigo com até dois alunos, ou relatório técnico com até quatro alunos. Todas as modalidades devem passar por uma banca examinadora com três professores. O desenvolvimento dos trabalhos ocorre como atividade das disciplinas Projeto de Graduação I e II. A definição do TCC, portanto, é clara, bem delineada, e adequada para a formação proposta.

De modo transparente, os TCCs, artigos científicos, e relatórios técnicos produzidos podem ser acessados por meio do Repositório Institucional do Conhecimento - RIC-CPS (<http://ric-cps.eastus2.cloudapp.azure.com/handle/123456789/32>). Por amostragem, verificou-se que os trabalhos estão de acordo com os manuais de TCC” (*Relatório dos Especialistas, 2023, p 86 e 87*).

9. **Resumo dos Principais Aspectos de Admissão e Progresso Acadêmico:** Número de vagas adequado, mas baixa procura recente. Sugestão de mudanças na carga horária para reduzir evasão. **Aprovado com ressalvas.**

“O número de vagas, 40 por semestre, é adequado, semelhante ao que se pratica com sucesso nas inúmeras unidades da FATEC, sendo que o ingresso é por vestibular próprio (<https://www.vestibularfatec.com.br>). Nos últimos 10 semestres, o curso teve uma média de 3,1 candidato/vaga, com significativa queda no último semestre (2022/2). Trata-se de uma procura relativamente baixa, mas que ainda atesta grande interesse pelo curso. Nos últimos 9 semestres, o curso teve exatamente 50% de concluintes. Trata-se de uma taxa longe do ideal, mas que está acima do observado em diversas outros cursos da FATEC avaliados por esta comissão.

Como observado na seção 3, a redução da carga horária com extinção de aulas aos sábados e, possivelmente, às sextas-feiras em alguns semestres, pode impactar positivamente a taxa de egressos, haja vista que o público da FATEC, frequentemente, tem atividades profissionais concomitantes com o curso.

O acompanhamento dos egressos se faz por meio do sistema Sistema WebSAI (<https://websai.cps.sp.gov.br>), um sistema de avaliação institucional único para todas as unidades da FATEC. Há encontros com egressos do curso, incluindo palestras, bate-papos, visitas com conversas presenciais com os alunos atuais.” (*Relatório dos Especialistas, 2023, p 87*).

10. **Sistema de Avaliação do Curso:** Sistema de avaliação programática bem implementado via WebSAI, envolvendo toda a comunidade acadêmica. **Aprovado.**



"Existe o Sistema de Avaliação Institucional WebSAI (<https://websai.cps.sp.gov.br>), um sistema único para todas as unidades da FATEC. É um sistema de auto avaliação institucional e de todos os cursos. Os dados da pesquisa de auto avaliação são produzidos pelos estudantes, docentes, funcionários e direção da unidade com objetivo de tomada de decisões." (**Relatório dos Especialistas, 2023, p 87**).

11. **Cursos de Licenciatura:** NÃO SE APLICA.
12. **Outras Atividades Relevantes:** Curso promove iniciação científica, eventos e extensão, com significativa participação acadêmica e institucional. **Aprovado.**

"O curso promove atividades de iniciação científica, cujas atividades são apresentadas na semana de Iniciação Científica/Tecnologia da Fatec Americana. Há apresentações de TCC e atividades extracurriculares, com bancas de avaliação e exposições interativas entre os alunos e participantes. Há um grande número de participantes, anualmente; por exemplo, na edição de 2023, houve 1800 participantes, e 635 trabalhos submetidos, 363 dos quais com apresentações, 29 Fatecs participantes, além de UFSCar, Unesp, e IFSP.

A FATEC Americana tem tradição em atividades pioneiras, por exemplo: desenvolvimento do Gerador Automático de Ficha Catalográfica, programa Formação Articulada Médio-Técnica e Superior, e Convênios com o exterior (Collaborative Online International Learning ou Virtual Exchange)." (**Relatório dos Especialistas, 2023, p 88**).

13. **Resultados Relativos a Avaliações Institucionais e Outras Avaliações:** Curso promove iniciação científica, eventos e extensão, com significativa participação acadêmica e institucional. **Aprovado.**

"Na análise do Relatório de Autoavaliação Institucional do ano de 2022, destacamos as ações e os procedimentos da autoavaliação utilizando questionário do WebSAI cobrindo as ações das cinco dimensões do SINAES. Este questionário ficou disponível, no período de 03/10/2022 a 13/11/2022. A sensibilização para participação de todos os agentes envolvidos na comunidade interna foi realizada através dos murais, nas redes sociais e banners de divulgação e sensibilização colocados na unidade, para a divulgação da pesquisa da CPA. Além destes procedimentos, toda a comunidade interna foi incentivada a respondê-lo, a Direção comunica aos Coordenadores de Curso e estes ficam responsáveis em preparar agenda para que todos os alunos de todas as turmas e cursos possam ter condição de participar do diagnóstico, o mesmo ocorrendo com funcionários e docentes. Além de ser possível o acesso fora do ambiente da unidade. Os mesmos procedimentos, também, foram aplicados nos anos anteriores para o cumprimento de metas de quantidade de respondentes por cada um dos grupos envolvidos.

Participam da avaliação institucional da FATEC-Americana os seguintes segmentos da sociedade interna: os Membros do Corpo Docente; os Membros do Corpo Discente e os Membros do Corpo dos Funcionários Técnico Administrativos. No ano de 2022, participaram da Avaliação Institucional: 107 Docentes, que totalizaram 85,0 % do total; 773 Estudantes, que totalizaram 37,0 % do total e 29 Funcionários Técnico Administrativos, que totalizaram 94,0 % do total.

Foi observado que, na devolutiva dos Resultados foram adotados os procedimentos para os segmentos:

a) A Comissão Própria de Avaliação - CPA fez uma apresentação das dimensões abordadas no questionário para os responsáveis da área Administrativa (Diretor e Chefes de Departamentos) e para os responsáveis da área Acadêmica (Diretor e Coordenadores de Curso);

Os Chefes de Departamentos Administrativos, em suas reuniões periódicas discutiram as observações com os funcionários que compõem a suas equipes;

c) Os Coordenadores de cada Curso, nas reuniões do Colegiado, discutiram as observações com os Docentes e Auxiliares de Docentes e, em reuniões com os estudantes representantes de sala,

As Áreas Acadêmica e a Administrativa, tem componentes nas comissões do Planejamento Estratégico da Unidade, os quais são incluídos em seus planos semestrais as ações a serem implementadas para melhoria dos resultados da Unidade. As ações implementadas, resultados alcançados e propostas futuras são apresentadas na "Reunião Geral de Planejamento" que ocorre no início de todos os semestres letivos.

Destacamos algumas ações que foram adotadas nos Eixos:

Eixo 01 Planejamento e Avaliação Institucional: Positivamente a frequência e a pontualidade às aulas, com 82% e 78% respectivamente. (Discentes); positivo a comunicação transparente, o respeito à diversidade de opiniões e o comprometimento com o sucesso do aluno. (Docentes) e Satisfação regular quanto a tempo dedicado a estudos (discentes) e melhorar a divulgação do PDI aos discentes.

Eixo 02: Desenvolvimento Institucional: Satisfação regular a "Disseminação da cultura e da arte", item comum nos três públicos da comunidade interna. Acesso aos Funcionários a informações de projetos de extensão. Alunos não têm ciência das ações que foram implementadas para atender os pontos de melhoria do relatório anterior. Corpo discente desconhece como é realizado o atendimento a pessoas com deficiência. Alta satisfação quanto a "interação entre os técnicos administrativos, docentes e os discentes, bem como o atendimento a pessoas com deficiência, o relacionamento da Fatec com a comunidade externa e a prestação de serviços com esta mesma comunidade."

Eixo 03: Políticas Acadêmicas: Alta satisfação com o curso frequentado. Alta satisfação com a matriz Curricular, Satisfação regular quanto às informações em murais. Satisfação baixa quanto ao SIGA. (Discentes) Satisfação regular quanto a redes sociais. (Discentes) Sem informação sobre Ouvidoria.



CEESP/IC202500044



(Funcionários) Sem informação sobre Caixa de Sugestões. (Funcion.) Sem informações de bolsas e Intercâmbios. (Funcio.), Política de Atendimento aos Discentes Satisfação regular a “Apoio Pedagógico” (Discentes) Satisfação regular a “Apoio Financeiro” (Discentes) Satisfação regular a “Bolsas e Intercâmbio” (Discentes).

Eixo 04: Políticas de Gestão: Destaca-se as percepções sobre “Programas relacionados com a saúde do servidor”; “Programas relacionados com prevenção às drogas e dependência química”. (Se mantém a cada ano), Avaliação positiva da unidade referente a organização e gestão da instituição (Docentes e Funcionários) Sem informação de funcionamento de órgãos colegiados (Discent.) Satisfação regular a “Programas de Estágios” (Discentes), Não há observações a serem inseridas nessa dimensão.

Eixo 05: Infraestrutura Física: Alta satisfação a “Serviços de limpeza”, Satisfação regular a “Espaços de Convivência” (Docentes, discentes e funcionários); Satisfação regular a “Cantina” (Discentes) Satisfação regular a “Estabilidade de Internet” (Funcionários).

Com esta gama de informações, a autoavaliação em muito contribui e contribuirá nos planejamentos futuros para a FATEC - Americana” (Relatório dos Especialistas, 2023, p 88 e 89).

14. Cursos na área da Saúde: NÃO SE APLICA

15. Recursos Educacionais de Tecnologia da Informação: Adequada, com ampliação de recursos tecnológicos e espaços desde a última avaliação. Necessidade de melhorias em salas de aula para projetores multimídia. **Aprovado.**

“O curso de Jogos Digitais prevê o desenvolvimento encadeado de projetos ao longo do curso, contando com grupos de alunos e dinâmicas mediadas por professores. Há inúmeras atividades extracurriculares que objetivam trazer conhecimento adicional, atualizado, para os alunos, haja vista que cursos tecnológicos carecem de constantes atualizações. Não há atividades não-presenciais contabilizadas como horas de curso, mas há ampla interação entre alunos e professores via recursos computacionais, o que está em sintonia com as tendências mais recentes.” (Relatório dos Especialistas, 2023, p 90).

16. Docentes e Coordenador do Curso: O coordenador do curso possui formação compatível e experiência relevante. O corpo docente é adequado em número, com 29,6% de doutores e 37% de mestres. No entanto, poucos docentes possuem formação específica em jogos digitais, o que limita a especialização do curso. **Aprovado com ressalvas.**

“Em reunião, com a Direção, Coordenação, Docentes e estudante foi observado que:

O Coordenador do Curso, Prof. Benedito Aparecido Cruz, quanto a titulação, possui Mestrado em Multimeios e Graduação em Bacharelado em Ciência da Computação. Quanto a experiência, possui experiência na área de Ciência da Computação, com ênfase em Jogos Digitais e Segurança da Informação. Ferramentas de Desenvolvimento para WEB Jogos Digitais para WEB Jogos Digitais para Dispositivos móveis.

O corpo docente, para atender as demandas de ensino aprendizagem do curso é constituído por 27(vinte e sete) docentes.

O perfil do corpo docente, segundo a titulação, está assim distribuído:

- 08 Docentes com titulação de Doutorado, o que representa 29,60 % do total.
- 10 Docentes com titulação de Mestrado, o que representa 37,00 % do total.
- 08 Docentes com titulação de Especialização, o que representa 29,60 % do total.
- 01 Docente com titulação de Graduação, o que representa 03,80% do total.

Os docentes, quanto às disciplinas ministradas, possuem aderência relativa à sua formação. Todavia, poucos docentes têm a especificidade requerida para o desenvolvimento de jogos.” (Relatório dos Especialistas, 2023, p 90).

17. Plano de Carreira: O plano de carreira é regulamentado por leis estaduais, com ingresso por concurso público e possibilidade de regime de jornada integral. O plano está bem definido. **Aprovado.**

“Por ser uma instituição vinculada a uma autarquia do Governo do Estado de São Paulo, a FATEC Americana possui plano de carreira docente regulamentado por leis. O ingresso na carreira se dá por concurso público mediante a realização de provas e efetiva comprovação acadêmica e profissional. A carreira docente é composta por cinco classes e sendo facultada a opção pelo Regime de Jornada Integral – RJI. Caracterizado pelo cumprimento da jornada de quarenta horas semanais de trabalho, vedado o exercício de qualquer outra atividade remunerada. Isso posto, considera-se que o plano de carreira está bem definido.” (Relatório dos Especialistas, 2023, p 91).

18. Núcleo Docente Estruturante (NDE): O NDE é composto por cinco membros de áreas diversificadas, com reuniões semestrais documentadas. Não há representatividade discente no NDE. **Aprovado com ressalvas.**

“O atual Núcleo Docente Estruturante, designado por portaria local, contém cinco membros diversificados entre as áreas, presidido pelo coordenador, com uma reunião por semestre e conversas diárias entre os membros por meios eletrônicos. As reuniões são devidamente documentadas por ata e pauta. Não há representatividade discente.” (Relatório dos Especialistas, 2023, p 91).



19. **Infraestrutura Física, dos Recursos e do acesso a Redes de Informação:** A infraestrutura é ampla, com 34 salas de aula, rede sem fio disponível e equipamentos atualizados em auditórios e laboratórios. No entanto, as salas de aula carecem de projetores multimídia fixos. **Aprovado com ressalvas.**
- “A FATEC Americana possui trinta e quatro salas de aula compostas de lousas, tela para projeção, com quarenta cadeiras universitárias. As salas de aula não possuem projetor multimídia, entretanto, é possível reservá-los com antecedência.*
- Possui áreas externas amplas, para convivência, com suporte a rede wireless, bem como uma cantina. Todos seus prédios possuem sanitários masculino e feminino, assim como sanitários específicos para deficientes. O espaço físico e instalações da Secretaria são adequados às suas funções. Os processos de controle acadêmico estão informatizados e é possível acessar suas informações via intranet. Ao corpo docente estão alocadas duas salas para trabalho e convivência. A faculdade possui um auditório climatizado de muito boa qualidade, com sistema de projeção e som, com capacidade para 160 lugares.*
- A infraestrutura de rede foi ampliada em relação ao que estava disponível na última avaliação. Há três links de internet operados por uma empresa privada de 100 Mbps cada e uma linha privada da Prodesp de 64 Mbps. Os alunos têm acesso a rede sem fio em todas as dependências. Há quatro servidores físicos de boa capacidade.” (Relatório dos Especialistas, 2023, p 91).*
20. **Biblioteca:** A biblioteca possui instalações físicas adequadas, com espaço para estudos individuais e em grupo, acesso livre ao acervo e sistema de empréstimo eficiente. O acesso virtual ao acervo é bem estruturado. **Aprovado.**
- “As instalações físicas da biblioteca são: uma sala para a Bibliotecária responsável; uma sala de leitura geral com oito microcomputadores para pesquisa no acervo e dez mesas com quatro cadeiras cada. Há três salas para estudos em grupo, com capacidade de até cinco alunos cada sala. Além da Bibliotecária Responsável, há um auxiliar administrativo, que responde pela biblioteca na ausência da bibliotecária.*
- O acesso ao acervo é livre e a consulta ao acervo de todas as unidades da FATEC pode ser feita de forma virtual, pelo portal da biblioteca, via intranet. O horário de atendimento físico da biblioteca da FATEC Americana é de segunda a sexta-feira das 8h00 às 21h30 e aos sábados das 8h30 às 13h30.” (Relatório dos Especialistas, 2023, p 92).*
21. **Atendimento as Recomendações Realizadas no último Parecer de Renovação do Curso:** A instituição possui 21 funcionários administrativos e 10 estagiários, mas apenas o coordenador é dedicado exclusivamente ao curso de Jogos Digitais. Esse compartilhamento de funcionários não prejudica o curso. **Aprovado.**
- “A FATEC Americana dispõe de um corpo administrativo disponível para o CST-JD composto por vinte e um funcionários e dez estagiários. Neste quadro, incluem-se o diretor geral, o coordenador do curso, dois diretores de serviço (um administrativo e outro acadêmico), onze auxiliares administrativos, uma bibliotecária, um auxiliar docente e quatro técnicos de apoio, que se ocupam dos equipamentos multimídia. Há que se notar que desses funcionários, apenas o coordenador do curso é dedicado a atender prioritariamente o curso em questão. Todos os demais funcionários são compartilhados pelos sete cursos oferecidos. Todavia, pelo que nos foi possível apurar, sem prejuízo para o curso.” (Relatório dos Especialistas, 2023, p 92).*
22. **Avaliar o atendimento às recomendações realizadas no último Parecer de Renovação do Curso:**
- “Na visita in loco e em reuniões com os integrantes da comunidade, foram observadas as seguintes ações relativas, desde a última visita da Comissão de Especialistas do CEE.*
- Com relação a infraestrutura: a) O número de laboratórios de informática aumentou para 14 salas com a média de 20 computadores por sala; b) Todos os laboratórios contam com projetor e televisão de 55 polegadas e todas as salas de aula contam com computador para o professor e televisão para apresentação de conteúdo didático; c) A sala de criatividade recebeu um aparelho de televisão e contará com uma impressora 3d, notebooks, áudio profissional e um aparelho de corte a laser, a serem instalados durante o ano de 2023; d) O link de Internet foi aumentado de 60Mb para 160Mb, estando mais estável e com melhor desempenho para uso acadêmico.*
- Com relação à biblioteca: a) Com relação a aquisição de livros, cumpre informar que com a publicação do Decreto nº 64.936, de 13 de abril de 2020, que dispõe sobre medidas de redução de despesas no contexto da pandemia da COVID-19, os processos de compras e licitações não ocorreram nos anos de 2020 e 2021, e retomaram-se somente ao final do exercício de 2022. As solicitações de aquisições bibliográficas realizadas, estão seguindo uma sequência de prioridades, o CST em Jogos Digitais da Fatec Americana integra esta lista de prioridades do processo de compras, que se encontra em fase de tramitação para o fornecimento e entrega de materiais bibliográficos deste curso no exercício de 2023; b) Devido a pandemia e a suspensão das atividades presenciais em boa parte do período, os docentes recorreram a material livre disponível na Internet e indicado e/ou colocado a disposição dos discentes através da plataforma Microsoft Teams. A utilização da plataforma Microsoft Teams como AVA e a disponibilização de fontes de acesso públicas e do Repositório Institucional do Conhecimento do Centro Paula Souza têm sido bastante proveitosas na disponibilização de material de pesquisa para os docentes.*
- Sobre o Projeto Pedagógico: O Núcleo Docente Estruturante (NDE) do curso tem se mantido bastante ativo, inclusive no período de isolamento social, realizando as reuniões de forma remota. Com o auxílio de outros docentes, o NDE fez um trabalho de avaliação da grade curricular atual e sugeriu ações para a melhoria da formação do corpo discente. Tais ações estão sendo realizadas através das ações desenvolvidas tais como:*



curso de extensão e atividades complementares visando colocar o discente em situação de vantagem na concorrência por emprego e estágio.” (**Relatório dos Especialistas, 2023, p 92 e 93**).

23. Manifestação dos alunos.

“Com a participação de 7 alunos, as observações foram:

- Ausência de livros de arte na biblioteca
- Alguns laboratórios estão com computadores defasados em relação ao desempenho necessário para o desenvolvimento de jogos
- A rede de computadores nem sempre é adequada, especialmente quando há muita demanda por vídeo-aulas e download de aplicativos e recursos de software
- Os professores, em geral, são bons; com algumas exceções;
- Algumas disciplinas, a despeito do nome, não são voltadas para jogos pois os docentes não têm o devido conhecimento
- A área de game design, crítica para o curso, é deficiente
- Há grande interação por meio de trabalhos em grupo e projetos
- O curso tem se aperfeiçoado, especialmente, no sentido de ser um curso realmente voltado a jogos
- Os egressos têm se empregado mais na área de Tecnologia da Informação geral do que na área de jogos, mais voltado à programação geral do que na programação de jogos

Os alunos também foram consultados por meio de formulário virtual, o qual foi respondido por 85 alunos. No form virtual, as observações feitas pela amostra presencial se confirmaram. O curso tem qualidade e potencial, mas tem espaço para mais bem conduzir uma formação realmente voltada para o desenvolvimento de jogos - muitas das disciplinas são ministradas de modo geral, e não especificamente para jogos. A maioria dos professores não têm qualquer experiência na área.” (**Relatório dos Especialistas, 2023, p e 93**).

24. Manifestação dos professores.

Com a participação de 15 professores, as observações foram:

- A estrutura física é muito boa, em termos de equipamentos e espaço
- Biblioteca adequada
- Espaço de atendimento e convivência muito bons
- Coordenação ativa e acessível por meios digitais
- As condições de trabalho são boas, e os alunos são muito bons e educados, particularmente, mais do que em outras unidades da Fatec
- O plano de carreira, baseada em CLT, tem questões delicadas ainda em discussão com a administração pública” (**Relatório dos Especialistas, 2023, p 95**).

25. Manifestação final

“A Comissão de Avaliadores identificou um conjunto de potencialidades e fragilidades.

Potencialidades:

- A estrutura física é exemplar
- A região é vibrante com relação à demanda por ensino e oportunidades profissionais
- A administração é engajada
- A biblioteca é bem equipada

Fragilidades:

- O curso, a despeito do nome, apresenta conteúdos tecnológicos pouco relacionados com jogos principalmente pelo fato dos docentes não terem experiência nesta área
- A Fatec, o Centro Paula Souza, deve considerar a redução do número de horas de seus cursos, preferencialmente, extinguindo aulas aos sábados e, possivelmente, às sextas-feiras, de modo a reduzir a taxa de evasão
- O plano de carreira e condições de remuneração não são ideais, pois levam os professores a trabalhar por demasiado número de horas, com perspectivas não favoráveis de progressão na carreira” (**Relatório dos Especialistas, 2023, p 93 e 94**).

Conclusão da Comissão

Conforme especialistas, após realizar da visita presencial e de analisar os documentos, recomenda de forma positiva a renovação do reconhecimento do curso, sem quaisquer restrições, nos termos da Deliberação CEE 171/19.



Considerações Finais

O Relatório Circunstanciado dos Especialistas manifesta-se favoravelmente à Renovação do Reconhecimento. Destaca-se positivamente a infraestrutura do curso, a biblioteca e o engajamento da direção. O quadro docente atende ao disposto na Deliberação CEE 145/2016. Os Especialistas sugerem explicitar melhor o mapeamento entre a matriz curricular e as competências esperadas bem como rever a carga horária como medida para evitar a evasão do curso. Os Especialistas alertam ainda que, a despeito do nome, o curso apresenta poucos conteúdos tecnológicos relacionados com jogos digitais.

Apesar da demanda pelo Curso ser relativamente boa (3 alunos por vaga em média nos últimos 8 processos seletivos) e evasão é alta (média de 50% nos últimos 8 semestres).

A curricularização atende ao disposto na Deliberação CEE 216/2023.

Em se tratando de uma Instituição Pública, sugerimos que a gestão adote mecanismos de avaliação das razões do problema da evasão no sentido de adotar medidas para diminuir esse fator crítico, racionalizando dessa forma o uso de recursos públicos.

2. CONCLUSÃO

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

2.2 Salienta-se a necessidade de que as fragilidades apontadas sejam sanadas, o que será objeto de análise na renovação de reconhecimento.

2.3 Convalidam-se os atos acadêmicos praticados pela Instituição no período em que o Curso permaneceu sem o Reconhecimento.

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

São Paulo, 10 de fevereiro de 2025.

a) Cons. Marcos Sidnei Bassi
Relator

3. DECISÃO DA CÂMARA

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

Presentes os Conselheiros Anderson Ribeiro Correia, Bernardete Angelina Gatti, Décio Lencioni Machado, Eliana Martorano Amaral, Guiomar Namó de Mello, Hubert Alquéres, Marcos Sidnei Bassi, Mário Vedovello Filho, Roque Theophilo Junior e Rose Neubauer.

Sala da Câmara de Educação Superior, 12 de fevereiro 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 do Relator.

Sala "Carlos Pasquale", em 19 de fevereiro de 2025.

Cons. Roque Theophilo Junior
Vice-Presidente no exercício da Presidência

PARECER CEE 37/2025	-	Publicado no DOESP em 20/02/2025	-	Seção I	-	Página 107
Res. Seduc 34 de 24/02/2025	-	Publicada no DOESP em 26/02/2025	-	Seção I	-	Página 20
Portaria CEE-GP 60/2025	-	Publicada no DOESP em 27/02/2025	-	Seção I	-	Página 69

