



# Projeto PEDAGÓGICO DE CURSO

Design de Games

# **Projeto Pedagógico Resumido**

## **Bacharelado em Design de Games**

### **1. OFERTA DO CURSO**

#### **REGIME ESCOLAR**

Seriado Semestral

#### **CARGA HORÁRIA**

3134 horas

#### **DURAÇÃO MÍNIMA**

8 semestres

#### **MODALIDADE**

**EaD:** aulas a distância por meio de Ambiente Virtual de Aprendizagem e mediação tutores; encontro presencial obrigatório para avaliação individual da aprendizagem do aluno; podendo ou não contar com aulas ou encontros presenciais, obrigatórios para discussões e troca de experiências em sala de aula sobre conteúdos e casos reais e realização de atividades práticas observando o limite máximo de 30% (trinta por cento) da carga horária total do curso, com complementação de atividades realizadas em Ambiente Virtual de Aprendizagem.

### **ATOS AUTORIZATIVOS DO CURSO E ÚLTIMOS RESULTADOS DE AVALIAÇÕES REALIZADAS PELO MEC**

A Resolução do Consunepe Nº 140 de 05 de novembro de 2018, autoriza a oferta do curso de Bacharelado em Design de Games a partir do 1º semestre de 2019.

Os atos autorizativos do curso e os últimos resultados de avaliações realizadas pelo MEC podem ser observados no Anexo A.

## **2. APRESENTAÇÃO E DIFERENCIAIS DO CURSO**

A área de games não é mais vista somente como uma especificidade das indústrias criativas de mídias digitais. De forma muito distinta, projetar um game é diferente de montar uma página da Web, desenvolver um software ou criar uma história com roteiro e personagens, entretanto o projeto mas que contempla uma parcela de cada competência. O público consumidor de games torna-se a cada dia mais exigente, não se contentando apenas com um jogo bem-acabado, visualmente interessante, e sim que apresente desafios e coloque o usuário dentro de um ambiente de imersão, extremamente bem roteirizado e planejado. Hoje a exigência é de um produto completo, com um resultado refinado e atualizado, que atinja as expectativas de forma correspondente. Conseqüentemente, os games, cada vez mais, apresentam desafios enormes de criação e implementação. É preciso que um game contenha jogabilidade, bons gráficos e ainda apresente uma performance satisfatória. Hoje, o videogame é um produto extremamente complexo. Portanto, é fundamental que um jogo seja planejado e pensado em seus detalhes, a partir de uma metodologia projetual, um game se faz fundamentalmente pelo design.

O curso de Design de Games preocupa-se com o fazer projetual, centrado no jogador e interator, não só atendendo as necessidades objetivas de uso de uma interface de jogo, mas também aos requisitos lúdicos que propiciem uma boa jogabilidade para o público a que o game se destina.

## **3. PÚBLICO ALVO E ÁREAS DE ATUAÇÃO**

O curso se destina a pessoas interessadas a desenvolver, ampliar ou formalizar competências profissionais na área do curso. O mercado tem se comportado de maneira positiva na absorção de egressos do curso, que podem ocupar posições de trabalho nos setores público e privado.

O Brasil já possui inúmeros estúdios de games. Com o mercado em expansão, hoje essas empresas sofrem com a dificuldade de encontrar profissionais especializados em criação e produção de games e, em muitas delas, precisam investir na formação e no treinamento do profissional. Por isso, o designer de games tem um mercado de trabalho promissor pela frente.

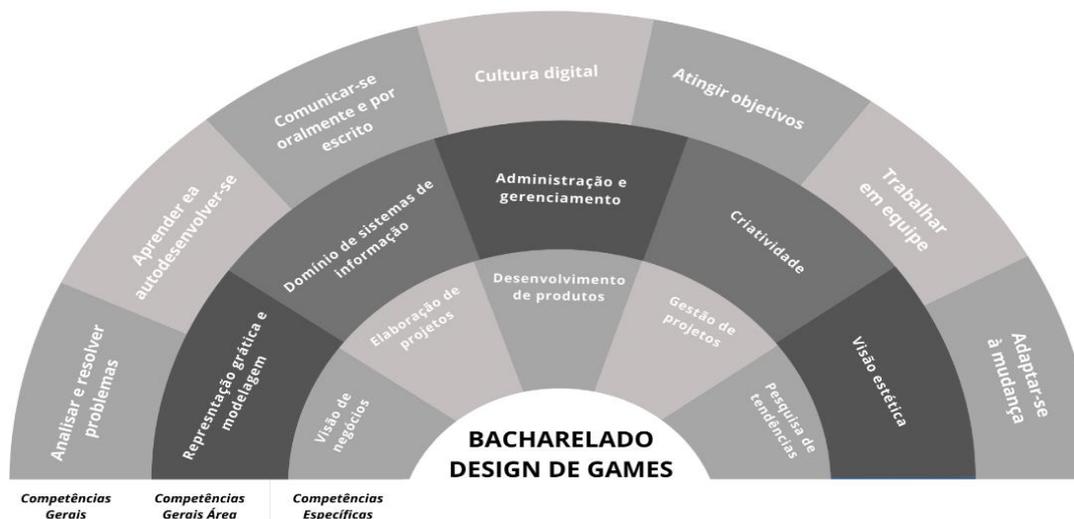
As áreas de atuação dentro do mercado são bastante amplas e as oportunidades se concentram em estúdios de games, portais de internet, agências ou escritórios de mídia digital e estúdios de animação.

#### 4. OBJETIVO GERAL DO CURSO

Formar profissionais aptos a projetar jogos para qualquer plataforma, considerando os processos de pesquisa, criação, experimentação e produção de um game, assim como as possibilidades que são abertas pelas novas mídias e pelas tecnologias emergentes do mundo digital, sempre levando em conta as implicações de ordem econômica, social, ética e cultural da sociedade em que o produto estará inserido.

#### 5. COMPETÊNCIAS PROFISSIONAIS DO EGRESSO

As seguintes competências expressam o perfil profissional do egresso do curso:



## 6. MATRIZ CURRICULAR

Série	Disciplina	CH	Modalidade
			EAD
1	COMUNICAÇÃO	66	Online
1	DESENHO DE OBSERVAÇÃO	66	Presencial
1	FUNDAMENTOS DO DESIGN	66	Online
1	IMAGEM GRÁFICA DIGITAL	66	Presencial
1	DESIGN DE JOGO ANALÓGICO	66	Presencial
1	HISTÓRIA E PRINCÍPIOS DO JOGO	66	Online
		396	
2	PRODUÇÃO DE ÁUDIO DIGITAL	66	Presencial
2	DESIGN DE PERSONAGENS	66	Presencial
2	METODOLOGIA CIENTÍFICA	66	Online
2	ALGORITMOS E PROGRAMAÇÃO	66	Online
2	PROTOTIPAGEM RÁPIDA	44	Presencial
2	ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – MÓDULO I PREPARATÓRIO	66	Extensão
2	PRINCÍPIOS DA ANIMAÇÃO	66	Presencial
		440	
3	ARTE, CULTURA E ESTÉTICA	66	Online
3	ILUSTRAÇÃO DIGITAL	66	Presencial
3	DESIGN DE GAMES: CRIAÇÃO E DOCUMENTAÇÃO	66	Presencial
3	LEVEL DESIGN	66	Presencial
3	PROGRAMAÇÃO PARA JOGOS 2D	66	Presencial
3	ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – MÓDULO II APLICADO ÀS ARTES	66	Extensão
3	NARRATIVA PARA JOGOS	66	Online
		462	
4	ANTROPOLOGIA E CULTURA BRASILEIRA	66	Online
4	ERGONOMIA PARA GAMES	66	Online
4	DESIGN DE GAMES: SERIOUS GAMES	44	Presencial
4	MODELAGEM E TEXTURARIZAÇÃO	66	Presencial
4	PROGRAMAÇÃO PARA SERIOUS GAMES	66	Presencial
4	ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – MÓDULO III APLICADO ÀS ARTES	92	Extensão
4	MARKETING E NEGÓCIOS PARA JOGOS	66	Online
		466	

5	DESAFIOS CONTEMPORÂNEOS	66	Online
5	CHARACTER SETUP	66	Presencial
5	DESIGN DE GAMES: AMBIENTES 3D	44	Presencial
5	DIREÇÃO DE ARTE PARA GAMES	66	Online
5	PROGRAMAÇÃO PARA JOGOS 3D	66	Presencial
		308	
6	EMPREENDEDORISMO	66	Online
6	DESENVOLVIMENTO PARA GAMES 3D	66	Presencial
6	DESIGN DE GAMES: TRANSMÍDIA	44	Presencial
6	DESIGN DE INTERFACE E INTERAÇÃO	66	Online
6	ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – MÓDULO IV APLICADO ÀS ARTES	92	Extensão
6	REAL TIME ANIMATION	66	Presencial
		400	
7	GESTÃO DE DESIGN	66	Online
7	OPTATIVA I	66	Online
7	CULTURA DOS GAMES	66	Online
7	PESQUISA EM DESIGN DE GAMES	66	Presencial
		264	
8	ATIVIDADES COMPLEMENTARES	50	Presencial
8	ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM DESIGN DE GAMES	150	Presencial
8	PRODUÇÃO EM DESIGN DE GAMES	66	Presencial
8	OPTATIVA II	66	Online
8	LABORATÓRIO DE PRODUÇÃO	66	Presencial
		398	
<b>CARGA HORÁRIA TOTAL</b>		<b>3.134</b>	

## 7. EMENTÁRIO

## **ANTROPOLOGIA E CULTURA BRASILEIRA**

Trata da construção do conhecimento antropológico e o objeto da antropologia. Analisa a constituição da sociedade brasileira em suas dimensões histórica, política e sociocultural; a diversidade da cultura brasileira e o papel dos grupos indígena, africano e europeu na formação do Brasil. Enfatiza o papel dos Direitos Humanos.

## **ARTE, CULTURA E ESTÉTICA**

Contextualiza as diferentes linguagens manifestas na cultura e na arte, propondo reflexão e análise crítica. Apresenta a evolução histórica dos movimentos e das vanguardas das representações artísticas ao longo dos anos, visando a ampliação do repertório cultural e a discussão de suas implicações na contemporaneidade. Compreende e analisa as diversas conexões entre arte, comunicação e estética em nosso cotidiano e na sociedade contemporânea.

## **ALGORITMOS E PROGRAMAÇÃO**

A disciplina apresenta os conceitos e técnicas fundamentais de programação de jogos eletrônicos envolvendo algoritmos, lógica de programação, armazenamento de dados em memória e instruções de controle de fluxo. Algoritmos simples de jogos de puzzle também serão apresentados na disciplina.

## **ATIVIDADES COMPLEMENTARES**

As Atividades Complementares constituem **práticas acadêmicas obrigatórias**, para os estudantes dos cursos de graduação, em conformidade com a legislação que institui as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Superior e com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Tem o propósito de enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, privilegiando a complementação da formação social e profissional e estão formalizadas na Instituição por meio de Regulamento próprio devidamente aprovado pelas instâncias superiores, estando disponível para consulta.

## **ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – MÓDULO AVANÇADO APLICADO**

Compreender os elementos da Responsabilidade Socioambiental articulado com os ODS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentáveis da Agenda ONU -2030) aplicado às carreiras profissionais; realizar levantamentos de questões socioambientais atuais em comunidades vulneráveis; construir projetos de intervenção social junto à estas comunidades.

## **ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – MÓDULO PREPARATÓRIO**

Aprender que a Responsabilidade Socioambiental articulada com os ODS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentáveis da Agenda ONU 2030) envolve uma mudança de comportamento tanto das pessoas quanto das organizações. Desenvolver o “pensamento social

e sustentável” na atuação profissional.

### **ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – VIVÊNCIA EXTENSIONISTA**

Desenvolvimento do conhecimento de diferentes áreas profissionais e sociais, e aprendizado em grupos intra e interprofissionais, contribuindo para a formação integral do estudante. Exploração da integração teórico-prática na promoção do bem social e da sustentabilidade a partir da prática colaborativa em instituições e comunidades.

### **CHARACTER SETUP**

A disciplina aborda as técnicas que geram as articulações da estrutura de uma personagem modelada em 3D visando a adição de movimentos corporais. Expõe o processo de desenvolvimento do esqueleto digital, com base nos conceitos de hierarquia, controladores de animação e deformadores de malha 3D.

### **COMUNICAÇÃO**

Estuda o processo comunicativo em diferentes contextos sociais. Discute o uso de elementos linguísticos adequados às peculiaridades de cada tipo de texto e situação comunicativa. Identifica e reflete sobre as estratégias linguístico-textuais em gêneros diversificados da oralidade e da escrita.

### **CULTURA DOS GAMES**

A disciplina acompanha as transformações socioculturais, tecnológicas e comportamentais da sociedade e suas implicações na vida de designers e usuários de jogos. Articula análises críticas de projetos de games, bem como discute as tendências observadas no contexto mercadológico e tecnológico da área. Discute temas transversais ligados a questões étnico-raciais, ambientais e de sustentabilidade.

### **DESAFIOS CONTEMPORÂNEOS**

Estuda temas relevantes da contemporaneidade como o processo de construção da cidadania e suas respectivas interfaces com os direitos humanos, ética e diversidade. Analisa as interferências antrópicas no meio ambiente e discute o desenvolvimento sustentável e o impacto das inovações tecnológicas. Aborda ainda tendências e diretrizes sociopolíticas e questões de responsabilidade social e justiça.

## **DESENHO DE OBSERVAÇÃO**

Desenvolve técnicas de traçado à mão, composição e desenho livre como ferramenta de comunicação e compreensão do espaço e suas relações. Estuda a proporção, perspectiva, luz, sombra e textura, linhas, figuras, malhas e formas aplicadas ao desenho de figuras tridimensionais e de figuras humanas.

## **DESENVOLVIMENTO PARA GAMES 3D**

A disciplina aborda conceitos fundamentais da linguagem de programação orientada a jogos 3D: métodos de resolução de problemas, métodos avançados de representação, automatização de raciocínio, sistemas especialistas, e implementação dos conceitos de IA, Shaders e Jogos Multiplayers.

## **DESIGN DE GAMES: AMBIENTES 3D**

A disciplina aborda conceitos fundamentais da linguagem de programação orientada a jogos 3D: métodos de resolução de problemas, métodos avançados de representação, automatização de raciocínio, sistemas especialistas, e implementação dos conceitos de IA, Shaders e Jogos Multiplayers.

## **DESIGN DE JOGO ANALÓGICO**

Aborda as etapas de projeto de jogos analógicos e sua organização projetual. Trata dos elementos que estruturam o projeto de um jogo, bem como dos fundamentos de sua mecânica. Trabalha o planejamento das regras do jogo, relacionando-as com suas metas e objetivos. Discute o papel dos jogos analógicos como protótipos para jogos digitais.

## **DESIGN DE GAMES: CRIAÇÃO E DOCUMENTAÇÃO**

A disciplina aborda conceitos e técnicas para a criação de jogos digitais, assim como examina as diversas formas de documentação para comunicar projetos da área. Trabalha com os fundamentos de metodologia projetual de games, com base na organização do pensamento criativo, no desenvolvimento de protótipos e na demonstração de técnicas de apresentação de projetos (pitching).

## **DESIGN DE PERSONAGENS**

Trata dos conceitos e processos relacionados à concepção e desenvolvimento visual de personagens para meios audiovisuais. A abordagem considera o escopo da mecânica, da narrativa e dos ambientes de cada projeto.

## **DESIGN DE GAMES: SERIOUS GAMES**

A disciplina trata do processo de desenvolvimento de serious games - jogos para outros fins além do entretenimento. Discute a sua classificação, e sua relevância e importância frente à sociedade. Aborda ainda seus elementos específicos, bem como sua metodologia projetual.

## **DIREÇÃO DE ARTE PARA GAMES**

Expõe e exercita o processo de Direção de Arte, do desenho de concepção ao projeto final, estimulando o pensamento crítico da linguagem visual aplicada a games. Propõe o exercício de criação e desenvolvimento de personagens, ambientes e objetos do projeto, com base no conceito de criação. Aplica práticas de desenho de concepção, bem como formas de apresentação dos conceitos visuais no projeto.

## **DESIGN DE GAMES: TRANSMÍDIA**

Trata dos princípios projetuais para a criação de games 3D inseridos dentro de um projeto transmídia. Realiza pesquisas referenciais a partir de temas oriundos do universo audiovisual, com base numa visão sistêmica de projeto. Discute a relação dialógica entre outros meios audiovisuais e os jogos digitais, enfatizando conceitos como planos e câmera.

## **DESIGN DE INTERFACE E INTERAÇÃO**

Analisa interfaces visuais de projetos de jogos e outros meios interativos. Articula os fundamentos da linguagem visual segundo critérios funcionais, informacionais e emocionais. Trata do design de interação e seu contexto de uso, com base no conceito de design centrado no jogador. Discute as interfaces tangíveis, por meio da concepção e teste de protótipos que envolvem interação.

## **ERGONOMIA PARA GAMES**

A disciplina trata dos conceitos da ergonomia, jogabilidade e usabilidade em IHC, bem como o design de interface de jogos. Aborda a interação com os sistemas ergonômicos homem-tarefa-máquina, e propõe técnicas de coleta de dados, testes e prototipagem. Trata ainda da usabilidade e dos contextos de uso de projetos de games. Relaciona as mecânicas de jogo com base no contexto do design de interação.

## **EMPREENDEDORISMO**

Apresenta a importância do empreendedorismo para o desenvolvimento, bem como os seus conceitos de e evolução histórica. Descreve o empreendedorismo como competência sócio emocional e as características do Comportamento Empreendedor como criatividade, empreendedorismo e inovação. Demonstra a ação empreendedora nos âmbitos corporativo, social e na criação de Novos Negócios.

## **FUNDAMENTOS DO DESIGN**

Estuda o processo comunicativo em diferentes contextos sociais. Discute o uso de elementos linguísticos adequados às peculiaridades de cada tipo de texto e situação comunicativa. Identifica e reflete sobre as estratégias linguístico-textuais em gêneros diversificados da oralidade e da escrita.

## **GESTÃO DO DESIGN**

Aborda tópicos de gestão, empreendedorismo, inovação, estratégia e mercado no âmbito do design. Aborda o Design Thinking como metodologia para gestores, e discute a gestão da complexidade e o pensamento sistêmico. Dedicar-se a questões de planejamento estratégico, organização, direção, controle e gestão financeira do projeto. Discute fontes de financiamento e a construção de um plano de negócios.

## **HISTÓRIA E PRINCÍPIOS DO JOGO**

A disciplina discute o conceito de jogo dentro de um contexto histórico e sociocultural, explorando os conceitos de limite e círculo mágico. Introduz os elementos formais de jogos. Trata da distinção entre jogos competitivos e cooperativos, considerando os conceitos de desafio e conflito. Discute a dialética entre os jogos emergentes e progressivos, com base na Teoria do Fun.

## **IMAGEM GRÁFICA DIGITAL**

Estuda os princípios básicos conceituais e operacionais das principais ferramentas de desenho assistido por computador (softwares) e seus respectivos usos na produção em Design. Aborda os principais procedimentos e recursos dos softwares gráficos, vetoriais, de tratamento da imagem, considerando, ainda, a articulação e manipulação texto/imagem

## **ILUSTRAÇÃO DIGITAL**

A disciplina aborda os princípios e técnicas de ilustração para projetos audiovisuais, focando no desenvolvimento de cenários, veículos, personagens e criaturas. Enfatiza também a função e a aplicação do cenário como elemento visual e narrativo, valendo-se da perspectiva, cor e desenho.

## **LABORATÓRIO DE PRODUÇÃO**

A disciplina enfoca soluções relacionadas ao aspecto tecnológico e estético de projetos de jogos. Fornece subsídios e referências para a produção do trabalho de conclusão de curso, relacionando criatividade, inovação e experimentação na área de jogos.

## **LEVEL DESIGN**

A disciplina aborda conceitos, técnicas e elementos constitutivos para o planejamento e a criação dos ambientes onde os jogos se desenrolam. Analisa o fenômeno da imersão para facilitar a compreensão das necessidades de projeto dos ambientes virtuais. Estuda também as técnicas de orientação do jogador nestes ambientes, bem como a divisão do jogo em fases (levels).

## **METODOLOGIA CIENTÍFICA**

A disciplina discute o conhecimento e o método científico. O enfoque recai nas etapas de pesquisa científica e nas normas e apresentação de trabalhos acadêmicos. Versa ainda sobre os gêneros textuais científicos e aspectos éticos na pesquisa.

## **MODELAGEM E TEXTURARIZAÇÃO**

A disciplina aborda os conceitos de representação no espaço tridimensional por meio da modelagem por polígonos de objetos e cenários 3D para games. Apresenta as ferramentas de modelagem 3D e as técnicas de Box modeling, mapeamento, texturização e iluminação para projetos de games.

## **MARKETING E NEGÓCIOS PARA JOGOS**

Discute o processo de planejamento, implantação e gestão de marketing, abordando o conceito e o papel do marketing nas organizações, as questões referentes à segmentação, o posicionamento e a colocação no mercado, além de descrever o composto do marketing. Enfatiza ainda a manutenção e o crescimento em mercados correntes e a abertura de novos mercados

## **NARRATIVA PARA JOGOS**

A disciplina trata da aplicação narrativa para games, relacionando a história com a mecânica do jogo. Aborda formas de contextualização narrativa que colaboram para a compreensão do fluxo do jogo. Discute a construção narrativa por meio do uso de *cutscenes* e/ou sua articulação com recursos diagéticos do jogo

## **OPTATIVA**

A proposta curricular é marcada pela flexibilidade que se materializa na oferta de disciplinas Optativas, aumentando o leque de possibilidade de formação para os estudantes com disciplinas que visam agregar conhecimentos ao estudante e enriquecer o currículo permitindo a busca do conhecimento de acordo com o interesse individual.

## **PRODUÇÃO DE ÁUDIO DIGITAL**

A disciplina discute a linguagem sonora como forma de comunicação nos meios digitais e interativos. Trata dos processos de concepção, criação, produção e pós-produção de áudio para produções digitais e interativas. Explora procedimentos e técnicas do áudio para aplicação em narração, locução, música e efeitos sonoros. Apresenta formas de conceituação e documentação de projetos de áudio para meios interativos.

## **PROTOTIPAGEM RÁPIDA**

A disciplina trata da constituição de protótipos rápidos (baixa e média fidelidade) para avaliação de projetos iniciais de jogos digitais. Aborda o processo iterativo de design de games, ressaltando a importância dos testes de usabilidade e jogabilidade por meios de protótipos. Propõe a construção de desafios, articulando-os com os elementos da mecânica do jogo

prototipado. Trabalha técnicas de balanceamento e progressão destes desafios a partir de ferramentas de prototipagem rápida.

### **PRINCÍPIOS DA ANIMAÇÃO**

Trata dos princípios e conceitos da linguagem da animação 2D e de suas técnicas tradicionais: tempo, quadro-chave, intervalo, movimentos gerais (andar, correr, pular), flexibilidade, peso, antecipação, movimento labial, movimentos de expressões faciais. A disciplina aborda também os processos de pré-produção, produção e finalização de filmes de animações.

### **PROGRAMAÇÃO PARA JOGOS 2D**

Aborda os procedimentos para o desenvolvimento de jogos digitais 2D, incluindo técnicas de programação e preparação dos elementos audiovisuais do sistema. Trabalha com algoritmos específicos para controle de personagem, simulação física, comportamento de personagens não jogáveis, navegação, gerenciamento de memória, carregamento de arquivos externos, e preparação de elementos gráficos e sonoros.

### **PROGRAMAÇÃO PARA SERIOUS GAME**

Aborda os conceitos de linguagem de programação aplicada a jogos com base em ferramentas específicas para projetos de games. Explora as especificidades do design e da implementação de jogos com foco nos serious games.

### **PROGRAMAÇÃO PARA JOGOS 3D**

Esta disciplina trabalha o desenvolvimento de softwares orientados a objetos, simulação física e conceitos de game design para o desenvolvimento de projetos de jogos 3D. O uso de ferramentas de programação e engines de jogos 3D são trabalhados por meio de conceitos de física e design inerentes ao tema.

### **PESQUISA EM DESIGN DE GAMES**

Enfoca os procedimentos para a realização da pesquisa referencial e teórica necessária ao desenvolvimento do trabalho de conclusão de curso. Discute a escolha e delimitação do tema, a partir da construção de um problema a ser investigado, o levantamento de dados, o desenvolvimento da pesquisa, do projeto e do protótipo do jogo.

### **PRODUÇÃO EM DESIGN DE GAMES**

Enfoca o processo de implementação do projeto final de curso, materializado a partir da base referencial obtida por meio da pesquisa e de projeto de design previamente concebidos. Coordena todas as atividades do trabalho: seu cronograma, fases de produção, até a

apresentação e defesa do projeto final.

### **REAL TIME ANIMATION**

Trata dos procedimentos e técnicas de animação 3D de personagens, com base nos princípios de animação, explorando a simulação de movimentos corporais de personagens. Trabalha a produção, a edição e a finalização da animação com base em ferramentas digitais.

### **ESTÁGIO SUPERVISIONADO**

Disciplina direcionada à consolidação dos desempenhos profissionais, inerentes ao perfil do formando. Introduce e orienta a prática profissional, através de diversas modalidades que proporcionam o desenvolvimento de competências e habilidades, bem como a experimentação projetual em diversos contextos. Considera-se Estágio Curricular, a atividade programada e orientada que proporciona ao aluno aprendizagem profissional, através da sua participação em atividades vinculadas à área de sua formação acadêmico-profissional.

## 8. METODOLOGIA, SISTEMA DE AVALIAÇÃO E DE FREQUÊNCIA

### Componente Curricular online

- **Metodologia:** é disponibilizado um Ambiente Virtual de Aprendizagem, além de promover a familiarização dos estudantes com a modalidade a distância. No modelo *web-based*, o processo educativo é realizado com base na aprendizagem colaborativa e significativa, por meio das Tecnologias de Informação e Comunicação. O objetivo é proporcionar uma relação de aprendizagem que supere as dimensões de espaço/tempo e que desenvolva competências necessárias para a formação dos futuros profissionais, valorizando o seu papel ativo no processo.
- **Avaliação e frequência:** A avaliação do desempenho escolar é realizada no decorrer da disciplina, com entrega de atividades online e a realização de atividades avaliativa presencial, obrigatória, realizada na instituição ou polo de apoio presencial em que o estudante está devidamente matriculado. Para aprovação, a Nota Final da disciplina deverá ser igual ou superior a 6,0 (seis). Outro critério para aprovação é a frequência mínima de 75% da carga horária total da disciplina. A frequência é apurada a partir da completude das atividades propostas no Ambiente Virtual de Aprendizagem.

## 9. QUALIFICAÇÃO DOS DOCENTES

O corpo docente é constituído por professores especialistas, mestres e doutores e de reconhecida capacidade técnico-profissional, atendendo aos percentuais de titulação exigidos pela legislação.

## 10. INFRAESTRUTURA

Dentre os espaços mínimos apresentados nas sedes das Instituições encontram-se:

- Instalações administrativas para o corpo docente e tutorial e para o atendimento aos candidatos e estudantes;
- Sala(s) de aula para atender às necessidades didático-pedagógicas dos cursos ou encontros de integração;
- Recursos de Informática para o desenvolvimento de atividades diversas, com acesso à internet;
- Áreas de convivência;
- Biblioteca: a consulta às bibliografias básica e complementar são

garantidas na sua totalidade em bases de acesso virtuais disponíveis no Ambiente Virtual de Aprendizagem, página da biblioteca, área do aluno e acervos físicos. A IES e os polos contam com espaços de estudos. Desta forma, procura-se assegurar uma evidente relação entre o acervo com o Projeto Pedagógico do Curso, assim como manter uma constante atualização das indicações bibliográficas das disciplinas que compõem a estrutura curricular de cada curso. O acesso à informação é facilitado por serviços especializados, bem como pela disponibilização de computadores nas bibliotecas com acesso à Internet para execução de pesquisa e acesso à bases de periódicos indexados e portais de livros eletrônicos. As consultas aos acervos local e online estão disponíveis por meio da página da biblioteca no endereço: <https://portal.fmu.br/biblioteca/>

- Laboratórios didáticos especializados e profissionais: de acordo com o(s) curso(s) ofertado(s), deverão constar laboratórios didáticos específicos em consonância com a proposta pedagógica do curso.

Conheça os locais de oferta do curso, para todas as modalidades, no site institucional: <https://portal.fmu.br/>

**ANEXO A – ATOS AUTORIZATIVOS DO CURSO E ÚLTIMOS RESULTADOS DE AVALIAÇÕES REALIZADAS PELO MEC**

Modalidade/Local de Oferta	Ato Autorizativo - Criação	Último Ato Autorizativo (Reconhecimento ou Renovação de Reconhecimento)	Conceito de Curso (CC)	ENADE	Conceito Preliminar de Curso (CPC)
EAD	Resolução Consunepe Nº 140 de 05 de novembro de 2018, com oferta para o 1º semestre de 2019	Aguardando divulgação da Portaria de Reconhecimento e divulgação no D.O.U. <b>Protocolo no. 202204941</b>	4	-	-