



## **CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS**

### **Coordenação:**

**Murilo do Carmo Boratto** – Doutor em Computação Paralela e Distribuída pela Universidad Politécnica de Valencia-(DSIC/UPV). Professor adjunto no Departamento de Ciência Exatas e da Terra I na Universidade do Estado da Bahia (UNEB).

**Juliana Santana Moura** – Mestre em Educação e Contemporaneidade pelo PPGEDUC/UNEB.

Professora Assistente no Departamento de Ciência Exatas e da Terra I na Universidade do Estado da Bahia (UNEB).

### **Elaboração do projeto:**

**Isa de Jesus Coutinho** – Doutoranda em Educação e Contemporaneidade - UNEB

**Lynn Rosalina Gama Alves** – Doutora em Educação e Comunicação pela FAGED/UFBA

Professora Titular do Departamento de Educação – Campus I

**Luiz Adolfo Andrade** – Doutor em Comunicação pela FACOM/UFBA

Professor Auxiliar do Departamento de Ciências Humanas – Campus III

**Julho/2018**



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA – UNEB  
PRÓ-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO – PROGRAD**

**DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA – DCET  
CAMPUS I - SALVADOR**

**RUI COSTA**  
GOVERNADOR DO ESTADO DA BAHIA

**JOSÉ BITES DE CARVALHO**  
REITOR DA UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA

**MARCELO DUARTE DANTAS DE ÁVILA**  
PRÓ-REITOR DE ENSINO DE GRADUAÇÃO

**JULHO DE 2018**



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA – UNEB  
PRÓ-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO – PROGRAD**

**DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA – DCET  
CAMPUS I - SALVADOR**

***LEANDRO SANTOS COELHO DE SOUZA***

**DIRETOR DO DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA**

**Coordenadores do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais .**

**Murilo do Carmo Boratto** – Doutor em Computação Paralela e Distribuída pela Universidad Politécnica de Valencia-(DSIC/UPV). Professor adjunto no Departamento de Ciência Exatas e da Terra I na Universidade do Estado da Bahia (UNEB).

**Juliana Santana Moura** – Mestre em Educação e Contemporaneidade pelo PPGEDUC/UNEB.

Professora Assistente no Departamento de Ciência Exatas e da Terra I na Universidade do Estado da Bahia (UNEB).

## **APRESENTAÇÃO**

Para atender às necessidades de construção do Projeto Pedagógico do Curso, foi criada uma comissão formada por especialistas, mestres e doutores das áreas de Educação, Design, Computação e Game design. Além disso, a proposta, aqui apresentada, foi discutida com profissionais de outros cursos do gênero com vistas à criação de um projeto que propicie um diferencial na formação de novos tecnólogos na área de jogos digitais.

O processo para a estruturação/ construção do referido projeto inicia-se com base em um breve resumo sobre o departamento onde o curso foi alocado. Dados referentes a infraestrutura bem como demais informações referentes a este espaço serão apresentadas em anexo.

A segunda parte do documento traz dados referentes às informações do curso, iniciando com um panorama da temática dos games seguido da justificativa. Posteriormente, indicamos a concepção e objetivos propostos, bem como referencial legal, matriz curricular, ementários, estágio supervisionado trabalho de conclusão de curso (TCC) e atividade complementar além do acervo bibliográfico.

## SUMÁRIO

|                                                    |           |
|----------------------------------------------------|-----------|
| <b>1. DA UNIVERSIDADE.....</b>                     | <b>7</b>  |
| <b>2. DO DEPARTAMENTO.....</b>                     | <b>7</b>  |
| 2.1 Identificação e Caracterização .....           | 7         |
| 2.2 Instalações Físicas .....                      | 20        |
| 2.3 Recursos didáticos e Tecnológicos .....        | 36        |
| 2.3.1 Equipamentos e Recursos de Informática ..... | 36        |
| 2.3.2. Biblioteca Setorial.....                    | 39        |
| 2.4 Corpo docente do departamento .....            | 43        |
| 2.5 Avaliação Interna .....                        | 89        |
| <b>3. DO PROJETO DO CURSO .....</b>                | <b>95</b> |
| 3.1.1 Justificativa e Relevância social.....       | 95        |
| 3.1.2 Justificativa .....                          | 98        |
| 3.2 Fundamentação Legal .....                      | 101       |
| 3.3 Concepção e Objetivos .....                    | 103       |
| 3.3.1 Objetivo Geral .....                         | 104       |
| 3.3.2 Objetivo Específico.....                     | 104       |
| 3.4 Perfil do Egresso.....                         | 105       |
| 3.5 Competências e Habilidades .....               | 106       |
| 3.6 Organização Curricular.....                    | 107       |
| 3.7 Fundamentos pedagógicos .....                  | 116       |
| 3.8 Estágio Curricular .....                       | 118       |
| 3.9 Trabalho de Conclusão de Curso(TCC).....       | 121       |
| 3.10 Fluxograma .....                              | 122       |

|                                      |            |
|--------------------------------------|------------|
| 3.11                                 | Atividade  |
| complementar.....                    | 122        |
| 3.12 Matriz Curricular .....         | 123        |
| 3.13 Ementário .....                 | 126        |
| <b>4. ACERVO BIBLIOGRÁFICO .....</b> | <b>149</b> |
| <b>5. REFERÊNCIAS.....</b>           | <b>156</b> |

## **1. DA UNIVERSIDADE (ASTEP)**

## **2. DO DEPARTAMENTO**

### **2.1 Caracterização**

**O CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS** está alocado no Departamento de Ciências Exatas e da Terra, **no turno vespertino do andar térreo no prédio 14, do Colegiado de Jogos Digitais.**

é necessário fazer-se uma caracterização da região onde está inserido o Departamento de Ciências Exatas e da Terra I e para tanto, consideraremos a nova divisão territorial utilizada, a partir de 2007, pela Superintendência de Estudos Econômicos e Sociais da Bahia (SEI) que são os Territórios de Identidade Baianos.

Com o objetivo de identificar oportunidades de investimento e prioridades temáticas definidas a partir da realidade local de cada Território, possibilitando o desenvolvimento equilibrado e sustentável entre as regiões, o Governo da Bahia passou a reconhecer em seu Planejamento Territorial a existência de 26 Territórios de Identidade, constituídos a partir da especificidade dos arranjos sociais e locais de cada região. Sua metodologia foi desenvolvida com base no sentimento de pertencimento, em que as comunidades, através de suas representações, foram convidadas a opinar sobre suas origens e necessidades comuns.

O Departamento de Ciências Exatas e da Terra Campus I, encontra-se localizado em Salvador, município que, por essa nova divisão, integra o vigésimo sexto Território de Identidade do Estado da Bahia, denominado Metropolitana de Salvador, sendo o

principal polo econômico e político do Estado. O Departamento tem sua origem no antigo Centro de Educação Técnica da Bahia - CETEBA que até a promulgação da Lei Estadual Nº 7.176/97, funcionava como Unidade de Ensino Superior integrante da UNEB.

No início de 1997, ainda no CETEBA, era oferecido o curso de Graduação de Professores para a modalidade Formação Especial do Currículo do Ensino de 2º Grau nas Habilitações Construção Civil, Eletricidade, Química Aplicada e Administração, além dos Bacharelados em Comunicação Social, Ciências Contábeis, Desenho Industrial e Urbanismo.

A partir da reestruturação das Universidades Estaduais pela Lei supracitada, os cursos que eram ministrados no antigo CETEBA passaram para os Departamentos I A (Ciências Humanas) e, I B (Ciências Exatas e da Terra).

O *Campus* de Salvador, onde se localiza o DCET, está situado na Região Metropolitana de Salvador-RMS, no bairro do Cabula, estruturado com residências, comércios, instituições de saúde, dentre outras, que oportunizam o desenvolvimento humano. Atualmente, possui uma população de aproximadamente 47 mil habitantes, compondo um dos maiores bairros de Salvador. A cidade, considerada uma metrópole nacional, possui quase três milhões de habitantes, é a mais populosa do Nordeste e a terceira maior do Brasil; Centro econômico configura-se como polo exportador, industrial, administrativo e turístico do Estado (IBGE, 2008). A Região Metropolitana de Salvador-RMS é a quinta maior do Brasil, sua área de abrangência é de 2.718,81 Km² e compreende os municípios de Camaçari, Candeias, Dias D'Ávila, Itaparica, Lauro de Freitas, Madre de Deus, Salvador, Simões Filho, Vera Cruz e Salinas Margarida.

Considerando que pretende-se registrar em que medida o Departamento vem cumprindo o seu papel como agente partícipe do desenvolvimento dessa região faz-se necessário apresentar dados e informações que identifiquem o cenário do Território de Identidade onde está inserido. Os dados a serem apresentados pretendem esclarecer acerca das condições socioeconômicas que impõem as intervenções inerentes à educação, justificando assim a demanda pelos cursos do Departamento e o impacto destes nas comunidades onde o departamento se insere.

Tem uma população estimada em 3.669.947 habitantes e segundo dados da SEI o Produto Interno Bruto dessa região que é de R\$ 41.503,60 o que corresponde a aproximadamente 70% do PIB de todo o estado.

Em toda a região, encontram-se aproximadamente 3000 estabelecimentos de ensino que atendem desde o Pré-Escolar até a 8ª série do Ensino Fundamental sendo que 55% das matrículas estão concentradas no Ensino Fundamental. Pensando no amplo contexto da Região Metropolitana de Salvador e considerando a realidade em que se insere, o Departamento de Ciências Exatas e da Terra congrega em seus diversos cursos egressos das mais diversas instituições públicas e particulares e de diferentes faixas sociais e econômicas, preocupado para que não existam desigualdades no ponto de partida da educação superior que ministra e que, portanto, lhe compete mediar possibilidades para que haja igualdade no ponto de chegada, ou seja, na conclusão do curso superior. Pode-se visualizar no mapa da Bahia, o Território de Identidade da Região Metropolitana de Salvador onde está inserido o Departamento.





Tabela 20 - PIB dos Municípios da Região Metropolitana

| Municípios           | PIB (R\$ milhão)<br>Municipal - 2006 | PIB (R\$)<br>Per Capita - 2006 | Percentual do PIB<br>Municipal<br>em Relação ao Estado |
|----------------------|--------------------------------------|--------------------------------|--------------------------------------------------------|
| *Camaçari            | 9.534,30                             | 48.362,11                      | 9,87                                                   |
| Candeias             | 2.236,08                             | 26.845,31                      | 2,31                                                   |
| Dias D'Ávila         | 1.332,58                             | 23.925,01                      | 1,38                                                   |
| Itaparica            | 75,08                                | 3.442,37                       | 0,08                                                   |
| *Lauro de Freitas    | 1.770,35                             | 12.113,22                      | 1,83                                                   |
| Madre de Deus        | 132,9                                | 9.400,56                       | 0,14                                                   |
| Salinas da Margarida | 46,48                                | 4.144,01                       | 0,05                                                   |
| *Salvador            | 24.072,40                            | 8.869,65                       | 24,92                                                  |
| Simões Filho         | 2.152,73                             | 19.582,74                      | 2,23                                                   |
| Vera Cruz            | 150,72                               | 4.262,76                       | 0,16                                                   |

Fonte: SEPLAN-SEI

\*Municípios onde se localizam campus da UNEB

Tabela 21 - Estimativa da População e IDH

**ESTIMATIVA DA POPULAÇÃO 2006 E IDH DOS  
MUNICÍPIOS POR TERRITÓRIO DE IDENTIDADE**

| Quant.                                  | Território de Identidade / Municípios | Estimativa de<br>população 2006 | Índice de Desenv.<br>Humano Municipal<br>(IDH-M) | Ranking Bahia |
|-----------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------|--------------------------------------------------|---------------|
| <b>TOTAL DO ESTADO</b>                  |                                       |                                 |                                                  |               |
| <b>REGIÃO METROPOLITANA DE SALVADOR</b> |                                       |                                 |                                                  |               |
| 1                                       | *Camaçari                             | 197144                          | 0,743                                            | 6             |
| 2                                       | Candeias                              | 83295                           | 0,720                                            | 13            |
| 3                                       | Dias D'Ávila                          | 55698                           | 0,732                                            | 7             |
| 4                                       | Itaparica                             | 21810                           | 0,712                                            | 17            |
| 5                                       | Lauro de Freitas*                     | 146150                          | 0,771                                            | 2             |
| 6                                       | Madre de Deus                         | 14137                           | 0,740                                            | 4             |
| 7                                       | Salvador*                             | 2714018                         | 0,805                                            | 1             |
| 8                                       | Salinas da Margarida                  | 11215                           | 0,659                                            | 80            |
| 9                                       | Simões Filho                          | 109930                          | 0,729                                            | 8             |
| 10                                      | Vera Cruz                             | 35358                           | 0,704                                            | 21            |
|                                         |                                       | 3388755                         |                                                  | -             |

\* Municípios onde se localizam campus da UNEB

Ciente da grande responsabilidade que lhe é atribuída e exigida o Departamento não se furta a assumir as necessidades de uma região de um lado privilegiada por sua vasta abrangência, do outro responde pelos desafios decorrentes do fato de que esta mesma região possui significativa parcela de sua população com demandas nas áreas para as quais tem voltado a oferta dos seus cursos.

Assim, em consonância com a demanda de mercado nos diversos setores sociais, o Departamento em comum acordo com os colegiados de curso, estabelece padrões para a formação dos futuros profissionais, cada qual dentro de sua área de abrangência, para que os mesmos possam dar suporte à sociedade e ajudá-la no alcance de metas do desenvolvimento. Os padrões estabelecidos são:

- **Licenciatura em Química:** O curso forma profissionais para atuar em estabelecimentos educacionais, em instituições públicas, federais e privadas, fazendo que os mesmos relacionem o conhecimento específico com a sua importância para a vida, para a história, para a sociedade. Ao longo do seu percurso os profissionais formados pelo curso tem tido excelentes avaliações pelo mercado de trabalho o que tem sido comprovado também pelas aprovações nos exames nacionais de educação (ENEM, ENADE). Reconhecido pelo Decreto Estadual nº 14.003 de 22.05.2012.
- **Bacharelado em Análise de Sistemas:** Os profissionais formados pelo curso atuam no desenvolvimento de sistemas de informação, na infraestrutura de tecnologia da informação, gestão de sistemas de Informação, prestação de serviços de consultoria, desenvolvimento de pesquisa aplicada na área de tecnologia da informação. Nesta perspectiva o curso procura formar profissionais dotados de conhecimentos técnico-científicos da Ciência da Computação, Sistemas de Informação, Administração e das áreas de negócio (produção, recursos humanos, finanças), de forma a estimular o empreendedorismo em informática e os tornarem aptos para compreender e aplicar os constantes avanços tecnológicos da área. Reconhecido pelo Decreto Estadual nº 10.119/2006; curso em desativação.
- **Bacharelado em Desenho Industrial:** nas Habilitações Projeto de Produto e Programação Visual, reconhecido pela Portaria Ministerial nº 1.210 de 22/08/1993, publicada no D.O.U. de 23/08/1993; curso em desativação.

Com duas habilitações sendo uma delas a **Programação Visual** responsável por formar profissionais que atuam na especialização de imagens e meios de comunicação ou com os aspectos bidimensionais do produto. Esta habilitação deixa o profissional apto para resolver os problemas relacionados com “informação”, ou seja, problemas de percepção, visualização, leitura, comunicação, etc., abrangendo os objetivos que estabelecem o contato visual entre o homem e o meio.

Já os profissionais habilitados em **Projeto de Produto** atuam na especialização de objetos e meios de produção ou com os aspectos tridimensionais do produto e os deixa capacitados para poder atuar em Empresas do Ramo de: vestuário, instrumentos, utensílios e dispositivos, mobiliários e equipamentos, embalagens, etc.

- **Bacharelado em Engenharia de Produção Civil:** Reconhecido pelo Decreto Estadual nº 9.301 de 04/01/2005, publicado no D.O.E. de 05/01/2005;  
O curso tem o objetivo de formar profissionais que possam atuar em projetos, planejamento e gestão de empreendimentos de construção civil, bem como em planejamento, implantação, gestão e controle de processos produtivos da indústria de manufatura. Esses engenheiros saem aptos a realizar a interface entre as áreas administrativa e técnica das empresas, com sólidos conhecimentos nas áreas de Engenharia, Administração e Informática que os habilitam a introduzir modificações nas empresas, visando ao uso mais racional dos fatores de produção e à melhoria de produtividade e da qualidade de processos e produtos. Os profissionais formados pelo curso de Engenharia de Produção Civil podem gerenciar custos operacionais, dedicar-se ao estudo da ergonomia e participarem de todo o processo de produção.
- **Bacharelado em Sistemas de Informação:** Reconhecido através do Decreto Estadual nº 14.848, publicado no DOE de 03.12.2013. O curso tem como objetivo formar profissionais capacitados com sólidos conhecimentos técnicos, científicos e humanísticos, oferecendo vantagem competitiva na área de desenvolvimento, gestão e pesquisa de tecnologias de informação nas organizações. Durante o curso os discentes têm a oportunidade de vivenciar o ambiente acadêmico e o empresarial, tornando-se profissionais críticos, ativos e cada vez mais conscientes do seu papel social e de sua contribuição para o avanço científico e tecnológico.
- **Bacharelado em Design:** Criado e implantado através da Resolução CONSU nº 1417/2012, publicada no D. O. E. de 28/02/2012; A proposta de organização curricular do curso está fundada na noção de componentes curriculares articulados em eixos temáticos básicos, que se estruturam em campos interdimensionados de

formação, observando-se as características definidas no perfil do egresso. Para tanto, considera a necessidade e o grau de complexidade dos conhecimentos, organizados de forma a possibilitar uma aprendizagem acadêmica significativa para o exercício pessoal, profissional e social, articulando-os em Campos de Formação: Básica (FB), Profissional (FP), Específica (FE) e Complementar (FC). A articulação deste campos, busca garantir a formação inicial para o profissional de Design, assentada no diálogo com os múltiplos saberes e fazeres da área, agregando elementos importantes do processo formativo.

- **Bacharelado em Urbanismo:** Os profissionais urbanistas possuem capacidade para atuar frente aos problemas urbanos, tanto no planejamento e desenvolvimento geral das cidades, como também na gestão de projetos e planejamento dos setores urbanos de transporte, habitação e meio ambiente, controle de uso de solo, abastecimento de água, esgotamento sanitário, limpeza, legislação, administração municipal, iluminação pública, abastecimento alimentar, turismo e lazer. Podendo os mesmos atuar em Órgãos Federais, Estaduais e Municipais voltados para o desenvolvimento urbano, em particular, em torno dos setores que compõem a vida das cidades, em Universidades, permitindo o desenvolvimento de atividades de Ensino de Extensão e de Pesquisa e, ainda, em Empresas Privadas de Serviço de Consultoria, de Projetos e Planejamentos Urbanos. Reconhecido pelo Decreto Estadual nº 8.166 de 20/02/2002, publicado no D.O.E. De 21/02/2002.
- **Licenciatura em Física:** O Curso foi criado através da Resolução CONSU nº 1.191/2016 publicada no D.O.E de 18 de Maio de 2016.
- **Curso Superior em Tecnologia em Jogos Digitais:** Foi criado através da Resolução CONSEPE nº 1.142/2015 publicada no D.O.E. 21 de Novembro de 2015.
- **Mestrado em Química Aplicada:** Autorizado pela Resolução CONSU nº308, publicado no D.O.E. de 27/10/2004. O Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Química Aplicada do Departamento de Ciências Exatas e da Terra - Campus I da UNEB é um Mestrado Acadêmico que tem por finalidade a formação de recursos humanos de alto nível que demonstrem comprometimento com o avanço do conhecimento, no que se refere à realização de pesquisas científicas e tecnológicas, para que possam contribuir no processo de desenvolvimento científico e tecnológico. Norteia suas atividades pelas áreas de conhecimento e de concentração de Química Analítica e Química do Estado Sólido.

Atualmente, existem no Departamento 928 discentes matriculados. A tabela a seguir possibilita a visualização do número de alunos matriculados em cada curso ministrado hoje no DCET.

**Tabela 1 - Alunos Matriculados por Curso 2018.1**

| <b>CURSO</b>                 | <b>Nº DE ALUNOS MATRICULADOS</b> |
|------------------------------|----------------------------------|
| Desenho Industrial           | PP = 05 + PV = 14                |
| Design                       | 148                              |
| Engenharia de Produção Civil | 191                              |
| Química                      | 146                              |
| Sistemas de Informação       | 185                              |
| Urbanismo                    | 144                              |
| Jogos Digitais               | 14                               |
| Física - Licenciatura        | 63                               |
| <b>Total</b>                 | <b>942</b>                       |

Fonte: Coordenação Acadêmica DCET-I

O corpo técnico-administrativo de Departamento de Ciências Exatas e da Terra, campus Salvador, (DCET-I), é composto de profissionais de nível médio, técnico e superior. Atualmente possui um total de 66 pessoas exercendo atividades técnico-administrativas, incluindo-se aí os estagiários, terceirizados e outros. A seguir apresentamos a relação de todos os servidores com carga horária e função a disposição do DCET.

**Quadro 02 - Relação dos Servidores Técnico-Administrativos - DCET I**

| <b>Setor: Coordenação Orçamentária, Financeira e Contábil.</b> |                           |                      |
|----------------------------------------------------------------|---------------------------|----------------------|
| <b>Nome</b>                                                    | <b>Cargo / Função</b>     | <b>Carga horária</b> |
| Amanda Borges França                                           | Estagiário Nível Superior | 04h                  |
| Bruna Baqueiro Rôde Oliveira                                   | Coordenador IV            | 08h                  |
| Gislaine Silva Oliveira                                        | Coordenador IV            | 08h                  |
| Maricelma da Silva Costa                                       | Secretário de Colegiado   | 08h                  |

|                                                       |                               |                      |
|-------------------------------------------------------|-------------------------------|----------------------|
| Neila Barreto Fernandes                               | Analista Universitário        | 08h                  |
| Vania da Paz dos Santos                               | Coordenador IV                | 08h                  |
| <b>Setor: Coordenação Administrativa</b>              |                               |                      |
| <b>Nome</b>                                           | <b>Cargo / Função</b>         | <b>Carga horária</b> |
| Geivison Silva dos Anjos                              | Terceirizado                  | 08h                  |
| Gutemberg Nobre Moura                                 | Técnico Universitário         | 08h                  |
| João Jorge Alves Ferreira                             | Operador de Máquina Copiadora | 08h                  |
| Maria Elízia Santos Pereira                           | Coordenador IV                | 08h                  |
| Maria José de Araújo Pimenta                          | Analista Universitária        | 08h                  |
| Reginaldo Pereira dos Anjos                           | Motorista/Terceirizado        | 08h                  |
| Sheila Veronica Godinho Moreira                       | Coordenador IV                | 08h                  |
| Valnê Silva Souza                                     | Terceirizado                  | 08h                  |
| <b>Grupo de Trabalho de Recursos Humanos - GTdeRH</b> |                               |                      |
| <b>Nome</b>                                           | <b>Cargo / Função</b>         | <b>Carga horária</b> |
| Ivana Arali Barros Abreu                              | Assessor Administrativo       | 08h                  |
| <b>Setor: Direção</b>                                 |                               |                      |
| Cauane dos Santos Tavares                             | Estagiário Nível Técnico      | 04h                  |
| Joane Mila Cavalcante Bouças                          | Coordenador IV                | 08h                  |
| Leandro dos Santos Coelho                             | Diretor <i>Pró-tempore</i>    | 08h                  |
| Miriam de Oliveira Melo                               | Coordenador IV                | 08h                  |
| <b>Setor: Núcleo de Pesquisa e Extensão - Nupe</b>    |                               |                      |
| Joilson Jesus Argolo                                  | Coordenador IV                | 08h                  |
| José Roberto Matos dos Santos                         | Analista Universitário        | 08h                  |
| José Ronaldo de Souza                                 | Técnico de Nível Superior     | 08h                  |
| Marcos Paulo Potratz do Nascimento                    | Técnico Universitário         | 08h                  |
| Maria Cristina Elyote Marques Santos                  | Coordenadora                  | 08h                  |

| Nome                                                                      | Cargo / Função            | Carga horária |
|---------------------------------------------------------------------------|---------------------------|---------------|
| <b>Setor: Coordenação de Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC)</b> |                           |               |
| Caíque dos Santos Fernandes                                               | Estagiário Nível Técnico  | 04h           |
| Débora Alcina Rego Chaves                                                 | Coordenador III           | 08h           |
| <b>Setor: Secretaria Acadêmica.</b>                                       |                           |               |
| Ada Ione N. da Silva                                                      | Téc. Universitário        | 08h           |
| Bruno Costa Santos                                                        | Secretário Acadêmico      | 08h           |
| Eurico Moreira Filho                                                      | Coordenador III           | 08h           |
| <b>Setor: Colegiado de Urbanismo</b>                                      |                           |               |
| Edmilson Natividade de Araújo                                             | Secretário Acadêmico      | 08h           |
| Gabrielle Ferreira de Oliveira                                            | Estagiário Nível Superior | 04h           |
| Railda Ribeiro Sapucaia Santos                                            | Terceirizado              | 08h           |
| <b>Setor: Colegiado de Engenharia de Produção Civil</b>                   |                           |               |
| Ângelo da Silva dos Reis                                                  | Terceirizado              | 08h           |
| Larrana Portela dos Santos                                                | Estagiário Nível Técnico  | 04h           |
| Mariana Almeida Luz                                                       | Secretário de Colegiado   | 08h           |
| Olinda Lima Soares                                                        | Analista Universitário    | 08h           |
| Rebeca Marques Leal                                                       | Técnico Nível Superior    | 08h           |
| <b>Setor: Colegiado de Desenho Industrial</b>                             |                           |               |
| Antônio Jorge Valentim dos Anjos                                          | Téc. Universitário        | 08h           |
| Luana Jesus Oliveira                                                      | Auxiliar Técnico FLEM     | 08h           |
| Naiara Santos Fiaes                                                       | Secretário de Colegiado   | 08h           |
| Rui Rodrigues Fernandez                                                   | Secretário de Colegiado   | 08h           |
| <b>Setor: Colegiado de Química</b>                                        |                           |               |
| Danielli Sena dos Santos                                                  | Secretário de Colegiado   | 08h           |
| Gilnei Alves Doria Silva                                                  | Estagiário Nível Superior | 04h           |
| Sônia Silva Lasse                                                         | Secretária Administrativa | 08h           |
| <b>Setor: Programa de Pós-Graduação em Química Aplicada - PGQA</b>        |                           |               |
| Angela Carolina Oliveira Barbosa                                          | Analista Universitário    | 08h           |
| Edson José da Silva Neto                                                  | Bolsista                  |               |

|                                                   |                         |     |
|---------------------------------------------------|-------------------------|-----|
| Pedro Paulo Brandão de Lima                       | Terceirizado            | 08h |
| <b>Setor: Colegiado de Sistemas de Informação</b> |                         |     |
| Márcia Quadros da Silva                           | Secretário de Colegiado | 06h |
| <b>Setor: Colegiado de Física</b>                 |                         |     |
| Girlene Couto Mota                                | Técnica Universitária   | 08h |
| <b>Setor: Colegiado de Jogos Digitais</b>         |                         |     |
| Washington Luis de Sousa Braga júnior             | Secretario de Colegiado | 08h |

| Nome                                                                               | Cargo / Função                    | Carga horária |
|------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|---------------|
| <b>Setor: Protocolo</b>                                                            |                                   |               |
| Lidiania Karin de Freitas Brandão                                                  | Secretário Assistente             | 08h           |
| Osivaldo Portugal Santos                                                           | Secretário de Colegiado           | 08h           |
| <b>Setor: Laboratório de Química</b>                                               |                                   |               |
| Antônia Soares Oliveira                                                            | Secretário de Colegiado           | 08h           |
| Kallyane Simone França Andrade                                                     | Estagiário Nível Médio            | 04h           |
| Lenai Magalhães dos Santos                                                         | Prestação de Serviço por Contrato | 06h           |
| Marineuza Aleluia M. Marques                                                       | Tec. em Laboratório de Química    | 08h           |
| Suelen Santana Lins                                                                | Prestação de Serviço por Contrato | 06h           |
| <b>Setor: Manufatura/Oficinas</b>                                                  |                                   |               |
| Amadeu Bispo dos Santos                                                            | Mestre de Ofício                  | 08h           |
| José Augusto Cerqueira Nogueira                                                    | Oficial Mecânico - CEPED          | 08h           |
| José Carlos Santos Nascimento                                                      | Oficial Mecânico - CEPED          | 08h           |
| Vital de Menezes Estrela                                                           | Técnico Universitário             | 08h           |
| <b>Setor: Núcleo de Arquitetura de Computadores e Sistemas Operacionais - ACSO</b> |                                   |               |
| José Hélio de Carvalho                                                             | Técnico em laboratório            | 08h           |

Fonte: Departamento de Ciências Exatas e da Terra - DCET - Campus I

As políticas de capacitação que envolvem os servidores do Departamento são desenvolvidas a partir de um programa geral da Pró-Reitoria de Gestão e desenvolvimento de Pessoas (PGDP) que possui um conjunto de ações que visam melhorar o desempenho dos servidores nas suas funções, mas, que não são específicos e nem relacionados a nenhum Departamento específico. Essas ações são criadas a partir de solicitações feitas pelos funcionários em cursos de capacitação ou outras atividades promovidas pela Universidade. Atualmente os cursos já oferecidos ou em andamento são: Redação Oficial, Relações Interpessoais, Licitações, Gestão Documental e Ética no Serviço Público.

Dentro da Universidade como incentivo destinado à capacitação e participação em cursos existe o Programa de Apoio à Capacitação Docente e de Técnicos

Administrativos da Universidade do Estado da Bahia (PAC-DT/UNEB), mais conhecida como bolsa PAC, foi regulamentado pela resolução nº 471/2007 publicada no Diário Oficial de 16/08/2007, pág. 14/15 artigos 64, 65, 66 e 67 da lei 6677/88, o decreto estadual 5.202/96 e a portaria UNEB 463/96.

A bolsa é concedida pela UNEB com recursos próprios e destina-se aos docentes e técnicos do seu quadro efetivo matriculados em Programas de Pós-graduação stricto sensu, no Brasil e no exterior, para que os mesmos possam desenvolver projetos de pesquisa que resultem em dissertação ou tese.

Ao servidor selecionado é concedida uma bolsa pelo prazo de 12(doze) meses podendo ser renovada anualmente até atingir o limite de 48(quarenta e oito) meses para o doutorado e 24(vinte e quatro) para o mestrado, ficando a renovação condicionada à avaliação do desempenho acadêmico do bolsista mediante a apresentação de Relatório enviado à PPG - Gerência de Pós-Graduação.

O regime disciplinar dos servidores está disciplinado nos Arts 265 e 266 do Regimento Geral da UNEB e obedece a Lei Nº 6677 de 1994 - Estatuto dos Servidores Públicos Civis do Estado da Bahia, das Autarquias e Fundações.

## **2.2 Instalações Físicas**

O Curso de Jogos Digitais é oferecido no Campus I da Universidade do Estado da Bahia, em Salvador, onde funcionam 04 (quatro) Departamentos Universitários da UNEB: Departamento de Ciências Exatas e da Terra, Departamento de Ciências da Vida, Departamento de Ciências Humanas e o Departamento de Educação.

No conjunto destes Departamentos estão instalados 07 (sete) prédios, totalizando 52 (cinquenta e duas) salas de aula, 26 (vinte e seis) laboratórios, 1 (uma) sala de edição de vídeo e 1 (um) estúdio.

São instalações novas e construídas com a finalidade específica de serem utilizadas como laboratórios, oficinas e salas de aula. Neste complexo funcionam ainda as dependências administrativas de cada um dos Departamentos dispondo de telefone interno e externo, compreendendo Direção, Coordenação de Colegiado de Curso, Secretaria Administrativa, Secretaria Acadêmica, Coordenação Financeira, Protocolo, GTRH, Coordenação de Informática, além de cantina e sanitários.

*O Curso de Engenharia de Produção Civil funciona predominantemente no Departamento de Ciências Exatas e da Terra e utiliza, também, áreas do Pavilhão Prof.<sup>a</sup> Regina de Freitas Correia (Prédio 14) e áreas dos prédios, Especial e CPEDR. Através do Colegiado, o Curso está interligado em rede aos demais setores da Universidade assim como à Internet. Os estudantes têm acesso à rede de informações através da Internet e Intranet.*

As salas de aula possuem boas condições de iluminação e ventilação e, em sua maioria, estão equipadas com computador e Data Show.

A infraestrutura do curso, portanto, está vinculada ao Departamento citado. As instalações físicas desse Departamento compreendem três prédios independentes, quais sejam: o Prédio Principal, o Pavilhão Professora Regina de Freitas Correia (Prédio 14) e o Prédio Especial. Os prédios se encontram em bom estado de conservação. O termo de Cessão de Posse do terreno celebrado entre o Estado da Bahia e o CETEBA (nome anterior da UNEB) está registrado no Cartório de Título e Doc. datado de 27.10.1977. O valor Histórico Patrimonial do DCET I é de R\$880.572,60; Benfeitoria ainda por incorporar R\$493.651,10; Valor Histórico Patrimonial do Campus I R\$ 7.846.634,08.

### **Prédio Principal**

Neste prédio funcionam as atividades de ensino e da administração central do Departamento, que conta com a seguinte infraestrutura, distribuída em três andares:

- Salas de Aulas: 07 (sete) com capacidade média para 45 (quarenta e cinco) carteiras, sendo que 06 (seis) salas estão equipadas com notebook e projetor multimídia, e 01(uma) sala com computador sem monitor ;

- Auditório: capacidade para 60 (sessenta) pessoas. Equipado com projetor multimídia e aparelho de vídeo conferência com 02 TV's;
- Sala de Professores: equipada com 04 (quatro) cadeiras e 02 (dois) computadores;
- Salas para Direção (recepção, secretaria e Direção: 03 (três) salas);
- Salas para Colegiado de Curso: 02 (duas) salas (Cursos de Urbanismo e Engenharia de Produção);
- Coordenação de Informática;
- Coordenação Acadêmica;
- Protocolo;
- Copiadora;
- Coordenação Administrativa
- Coordenação Financeira;
- Almoxarifado;
- Sanitários (08);
- Copa (01 para funcionários e 01 para alunos);
- Terraços, circulação e hall;
- GTRH;
- Cálculos (Empresa Jr.)
- DA's
- NUPE

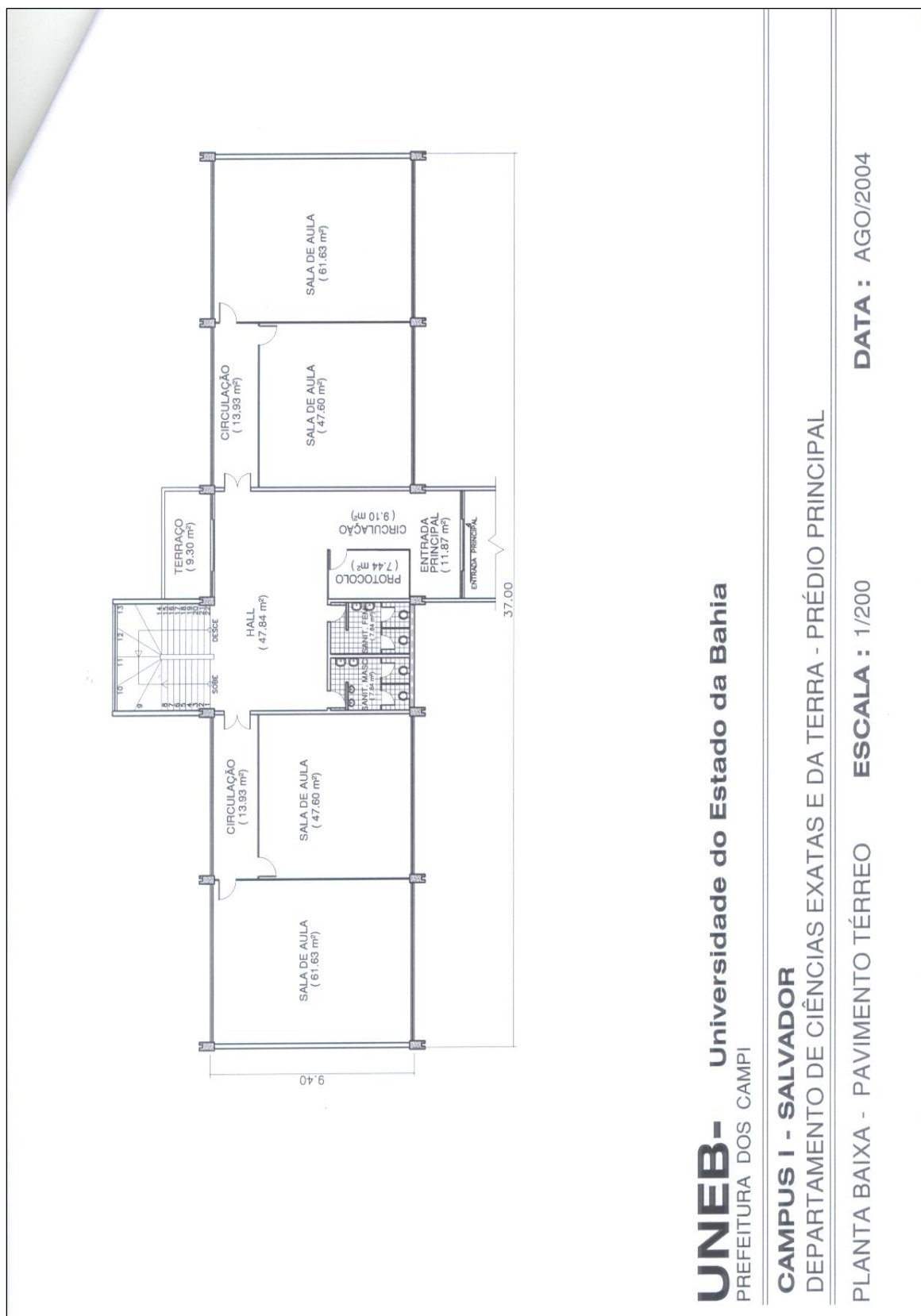
**Tabela 23 - Especificação da área construída e discriminação das dependências do Prédio Principal**

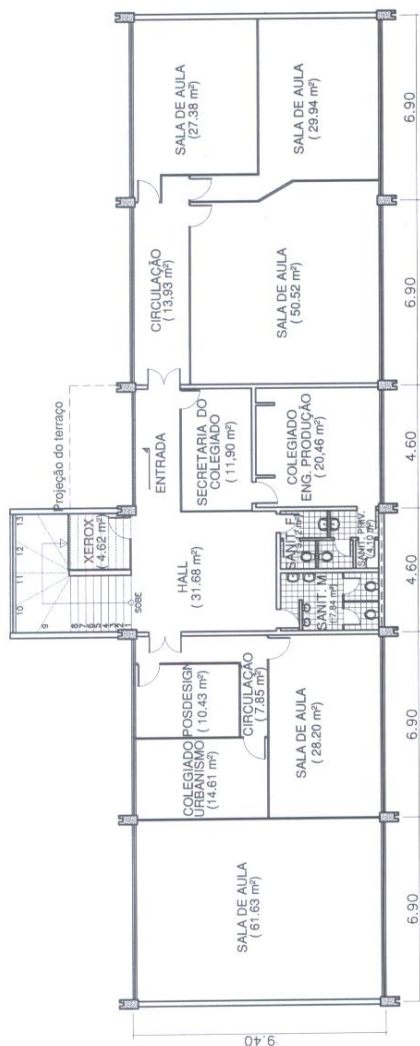
| Pavimento | Quantidade de Salas | Destinação              | Dimensionamento (IXI = M2) |
|-----------|---------------------|-------------------------|----------------------------|
| Subsolo   | 06                  | Sala de Aula 01         | 47,60                      |
|           |                     | Sala de Aula 02         | 50,52                      |
|           |                     | Sala de Aula 03         | 29,94                      |
|           |                     | Sala de Aula 04         | 29,94                      |
|           |                     | Colegiado de Urbanismo  | 24,00                      |
|           |                     | Colegiado de Engenharia | 31,00                      |
| Térreo    | 07                  | Sala de Aula 05         | 61,63                      |

|    |    |                            |       |
|----|----|----------------------------|-------|
|    |    | Sala de Aula 06            | 61,63 |
|    |    | Sala de Aula 07            | 47,60 |
|    |    | Sala de Aula 08            | 61,63 |
|    |    | NUPE                       | 36,68 |
|    |    | Protocolo                  | 4,00  |
|    |    | Empresa Junior             | 4,00  |
| 01 | 09 | Auditório                  | 61,63 |
|    |    | Sala dos Professores       | 9,30  |
|    |    | Secretaria da Direção      | 22,5  |
|    |    | Direção do Departamento    | 20,46 |
|    |    | Coordenação Financeira     | X     |
|    |    | Setor Administrativo       | 8,45  |
|    |    | Secretaria Acadêmica       | 33,51 |
|    |    | Coordenação de Informática | 12,30 |
|    |    | Almoxarifado               | X     |

Fonte: Departamento de Ciências Exatas e da Terra - DCET - Campus I

As plantas baixas dos três andares do Prédio Principal do DCET (1º Pavilhão, subsolo e térreo) são apresentadas a seguir:





**UNEB-** Universidade do Estado da Bahia  
PREFEITURA DOS CAMPI

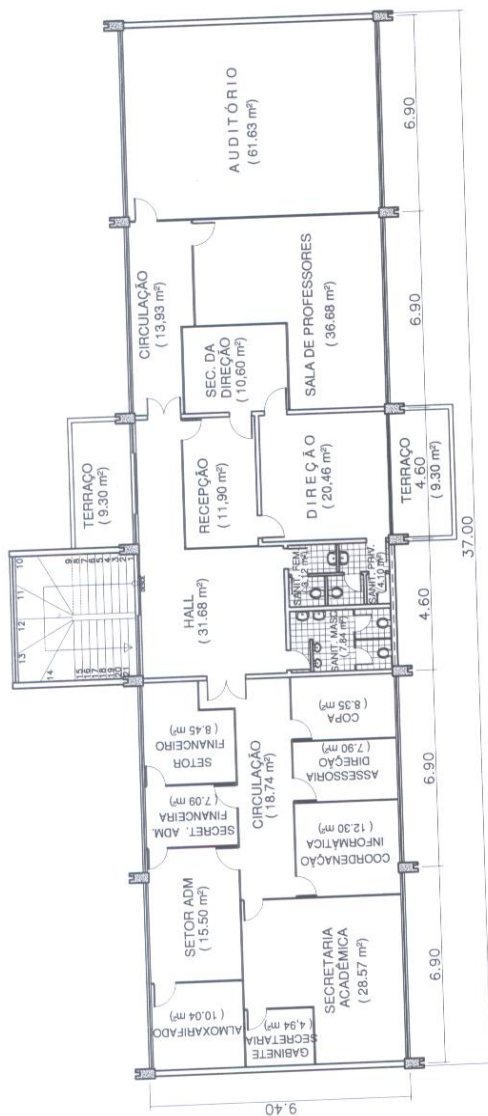
**CAMPUS I - SALVADOR**

DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA - PRÉDIO PRINCIPAL

PLANTA BAIXA - PAVIMENTO SUBSOLO

**ESCALA : 1/200**

**DATA:** AGO/2004



**UNEB-** Universidade do Estado da Bahia  
PREFEITURA DOS CAMPI

**CAMPUS I - SALVADOR**  
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA - PRÉDIO PRINCIPAL

PLANTA BAIXA - 1º PAVIMENTO

ESCALA : 1/200

DATA : AGO/2004

**Pavilhão Profª Regina de Freitas Correia (Prédio 14)**

Este pavilhão possui uma área construída de 778,95m², com a seguinte infraestrutura:

- a) Salas de aula: 02 (Sala 01 e Sala 13);
- b) Sala de desenho com pranchetas: 02 salas (Sala 04 com capacidade para 32 pranchetas e a Sala 12 com capacidade para 21 pranchetas);
- c) Sala dos Professores e de Reuniões: 01(Secretaria do Colegiado);
- d) Laboratório de Informática de Urbanismo: 01 (Sala 02);
- e) Laboratório de edição de vídeos: 01 (Sala 06);
- f) Laboratório de solos: 01 (Sala 07);
- g) Laboratório de fotografia: 01(Sala 08);
- h) Estúdio: 01 (Sala 08);
- i) Oficina de serigrafia: 01 (Sala 05);
- j) Oficina de modelagem: 01 (Sala 10);
- k) 01 Laboratório de micro informática com 10 computadores e 01 servidor: (Sala 03);
- l) Sala para o Colegiado: 01 ( Colegiado do curso Design e Colegiado do curso de Jogos Digitais;
- m) Laboratório de Imagem e Biometria (Sala 09);
- n) Laboratório de Quadrinhos (Sala 11);
- o) Sala para secretaria dos Colegiados de Design e Jogos Digitais: 01
- p) Copa: 01
- q) Sanitários: 04

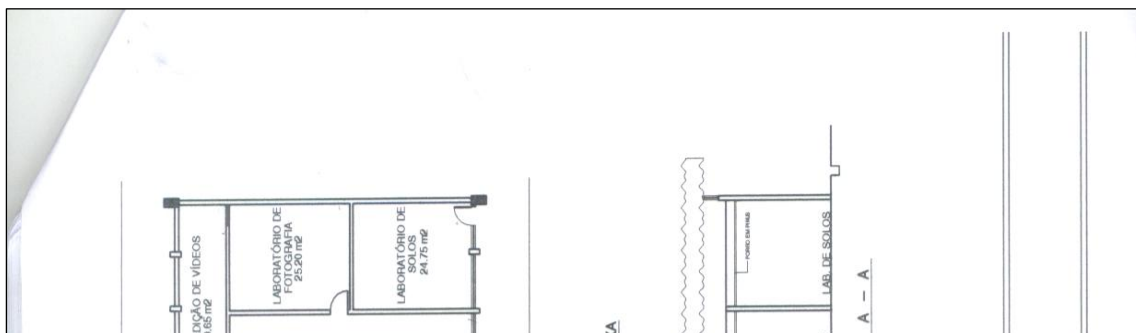
Tabela 24 - Especificação da área construída e discriminação das dependências do Pavilhão Profa.

Regina de Freitas Correia

| Pavimento | Quantidade de Salas | Destinação                    | Dimensionamento<br>(IXI = M2) |
|-----------|---------------------|-------------------------------|-------------------------------|
| Térreo    | 17                  | Sala de Aula 01               | 45,90                         |
|           |                     | Sala de Aula 01<br>pranchetas | 44,90                         |
|           |                     | Sala de Aula 02<br>pranchetas | 44,90                         |
|           |                     | Sala de Aula 03<br>pranchetas | 44,90                         |
|           |                     | Sala de Aula 04<br>pranchetas | 91,80                         |
|           |                     | Lab. de Informática 01        | 45,90                         |
|           |                     | Lab. De Informática 02        | 45,90                         |
|           |                     | Sala de Edição de vídeo       | 44,22                         |
|           |                     | Lab. Artes Plásticas          | 36,52                         |
|           |                     | Estúdio                       | 48,37                         |
|           |                     | Lab. De Fotografia            | 25,20                         |
|           |                     | Lab. De Solos                 | 24,75                         |
|           |                     | Secretaria Geral              | 23,12                         |
|           |                     | Sala da Coordenação           | 19,15                         |
|           |                     | Sala dos Professores          | 31,00                         |
|           |                     | Empresa Junior                | 22,60                         |
|           |                     | Diretório Acadêmico           | 19,65                         |

Fonte: Departamento de Ciências Exatas e da Terra - DCET - Campus I

Na sequência apresenta-se a planta baixa deste prédio:



## **PRÉDIO ESPECIAL**

Neste Prédio encontram-se os Laboratórios de Química, da Graduação e da Pós-Graduação, Física e Microinformática, além dos setores administrativos dos Colegiados dos Cursos de Graduação de Química e Análise de Sistemas e de Pós-Graduação em Química. Atualmente, o Prédio Especial passa por amplas reformas, havendo previsão, em curto prazo, de ser destinado exclusivamente às atividades da área de Química para dar suporte às atividades dos cursos de Licenciatura em Química e Mestrado em Química Aplicada. Nele, são desenvolvidas, preponderantemente, as atividades e os projetos de ensino, pesquisa e extensão vinculados aos citados cursos.

Em relação à infraestrutura dos laboratórios, a área de Química conta atualmente com 05 (cinco) laboratórios para a graduação, sendo 01 (um) de Ensino de Química, 01 (um) laboratório específico para pesquisa (sonofia) e 01 (um) laboratório de instrumentação para a Pós-Graduação em fase de implantação. Como suporte para os laboratórios dispõe-se de com 01 (um) almoxarifado de reagentes, 01 (uma) sala de teste de práticas e preparo de soluções, uma sala de balanças e uma cabine de gases.

A infraestrutura do Prédio Especial, cuja área total construída é de 1154,65 m<sup>2</sup>, está distribuída em três andares, como será descrita a seguir:

### **I - ANDAR TÉRREO**

Neste andar encontram-se a coordenação do Colegiado do Curso de Química, gabinetes de professores, sala de reuniões, laboratório de instrumentalização da pós-graduação e laboratório de Ensino de Química, além da cabine de gases.

Neste andar localizam-se salas de aulas sendo que uma delas é utilizada para reuniões do Colegiado, reuniões de professores da área de Química, palestras, conferências e exposições, além das aulas da graduação e do mestrado em Química Aplicada. Esta sala dispõe de um aparelho de televisão, um videocassete, um DVD, um retroprojeto e uma tela para retroprojeto.

Localizada na parte externa do Prédio Especial, encontra-se a cabine de gases que dispõe de cilindros de gases acetileno, óxido nitroso e oxigênio, divididos em

compartimentos. Esta cabine encontra-se fechada com portões de ferro a cadeado e isolada por piquetes de proteção e corrente de ferro; possui sinalização adequada de acordo com a legislação. Apresenta as seguintes dimensões: 3,6 m de comprimento, 2,80 m de largura e área de 10,08 m<sup>2</sup>.

## II - PRIMEIRO ANDAR

Neste piso encontram-se os Laboratórios de Química Geral e Inorgânica, de Físico-Química e de Automação em Química Analítica, além do Almoxarifado de Reagentes e da sala de Coordenação do Mestrado em Química Aplicada. A seguir, será descrita a infraestrutura dos laboratórios deste piso, diretamente vinculados às atividades do curso.

## III- SEGUNDO ANDAR

Neste piso encontram-se os Laboratórios de Química Analítica, de Química Orgânica além da Sala de Testes e Preparo de Soluções, Laboratório de Física, três Laboratórios de Informática e Sala Instrumental.

**Tabela 25 - Especificação da Área Construída e Discriminação das Dependências do Prédio Especial**

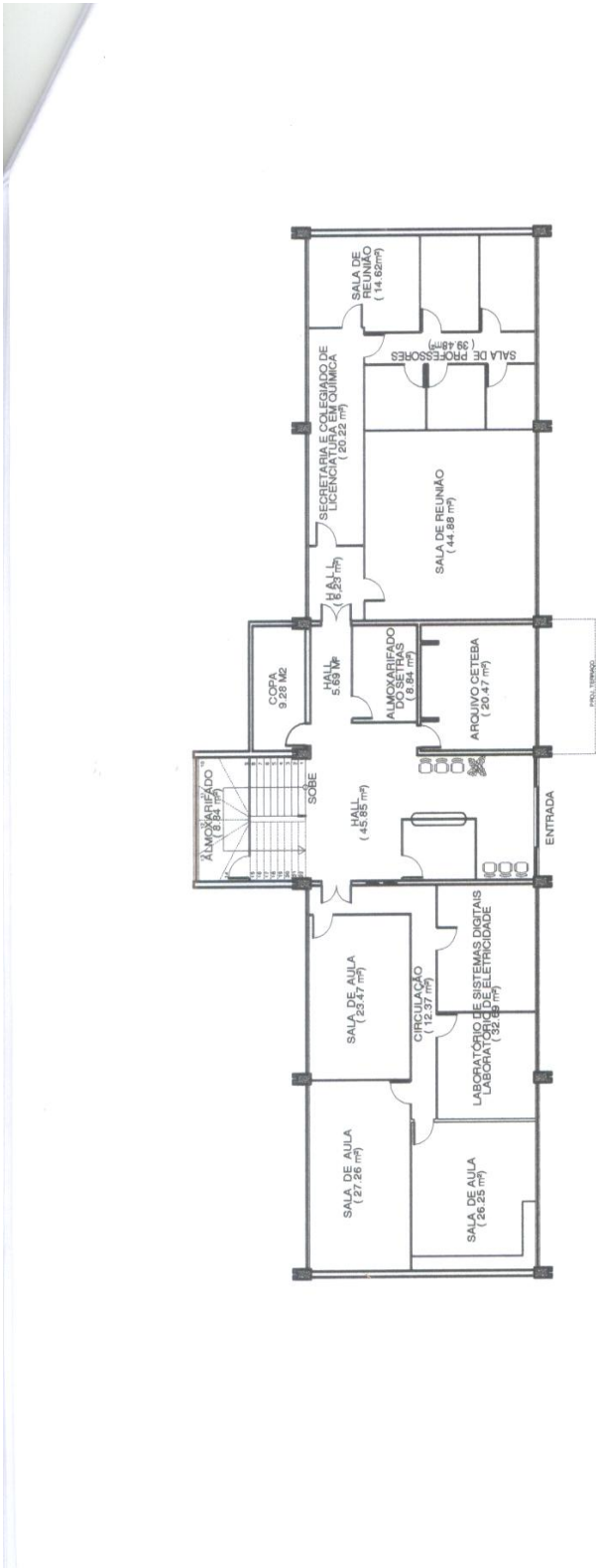
| Pavimento | Quantidade de salas | Destinação            | Dimensionamento (ixi = m <sup>2</sup> ) |
|-----------|---------------------|-----------------------|-----------------------------------------|
| Térreo    | 14                  | Sala de aula 01       | 39,35                                   |
|           |                     | Lab. Pesquisa 01      | 12,15                                   |
|           |                     | Lab. Ensino 01        | 18,50                                   |
|           |                     | Lab. Ensino 02        | 18,50                                   |
|           |                     | Pós-Graduação química | 24,85                                   |
|           |                     | Lab. Ensino 03        | 22,90                                   |
|           |                     | Lab. Pesquisa 02      | 20,45                                   |
|           |                     | Lab. Pesquisa 03      | 8,70                                    |
|           |                     | Lab. Pesquisa 04      | 9,10                                    |

|  |  |                  |       |
|--|--|------------------|-------|
|  |  | Lab. Pesquisa 05 | 10,80 |
|--|--|------------------|-------|

| Pavimento | Quantidade de Salas | Destinação                      | Dimensionamento (IXI = M2) |
|-----------|---------------------|---------------------------------|----------------------------|
| Térreo    | 14                  | Lab. Pesquisa 06                | 7,80                       |
|           |                     | Lab. Pesquisa 07                | 7,75                       |
|           |                     | Lab. Pesquisa 08                | 7,75                       |
|           |                     | Gabinetes                       | 26,00                      |
| 1º PAV    | 09                  | Lab. de Informática 01          | 38,34                      |
|           |                     | Lab. de Informática 02          | 30,92                      |
|           |                     | Colegiado de Química            | 10,55                      |
|           |                     | Secretaria do Colegiado Química | 10,77                      |
|           |                     | Almoxarifado                    | 20,47                      |
|           |                     | Laboratório 01                  | 30,43                      |
|           |                     | Laboratório 02                  | 29,19                      |
|           |                     | Laboratório 03                  | 30,62                      |
|           |                     | Coordenação de Pós-Graduação    | 10,39                      |
| 2º PAV    | 08                  | Lab. Física                     | 123,99                     |
|           |                     | Sala dos Técnicos 01            | 10,07                      |
|           |                     | Sala dos Técnicos 01            | 8,84                       |
|           |                     | Sala dos Professores            | 20,47                      |
|           |                     | Lab. Preparação                 | 12,67                      |
|           |                     | Lab. Instrumental               | 14,70                      |
|           |                     | Lab. Química 01                 | 39,40                      |
|           |                     | Lab. Química 02                 | 43,14                      |

Fonte: Departamento de Ciências Exatas e da Terra - DCET - Campus I

As plantas baixas do Prédio Especial são apresentadas na sequência:



**UNEB- Universidade do Estado da Bahia**  
PREFEITURA DOS CAMPI

**DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA - PRÉDIO ESPECIAL**  
CAMPUS I - SALVADOR

PLANTA BAIXA PAVIMENTO TÉRREO

ESCALA : 1/200

REVISADO : OUT/2004

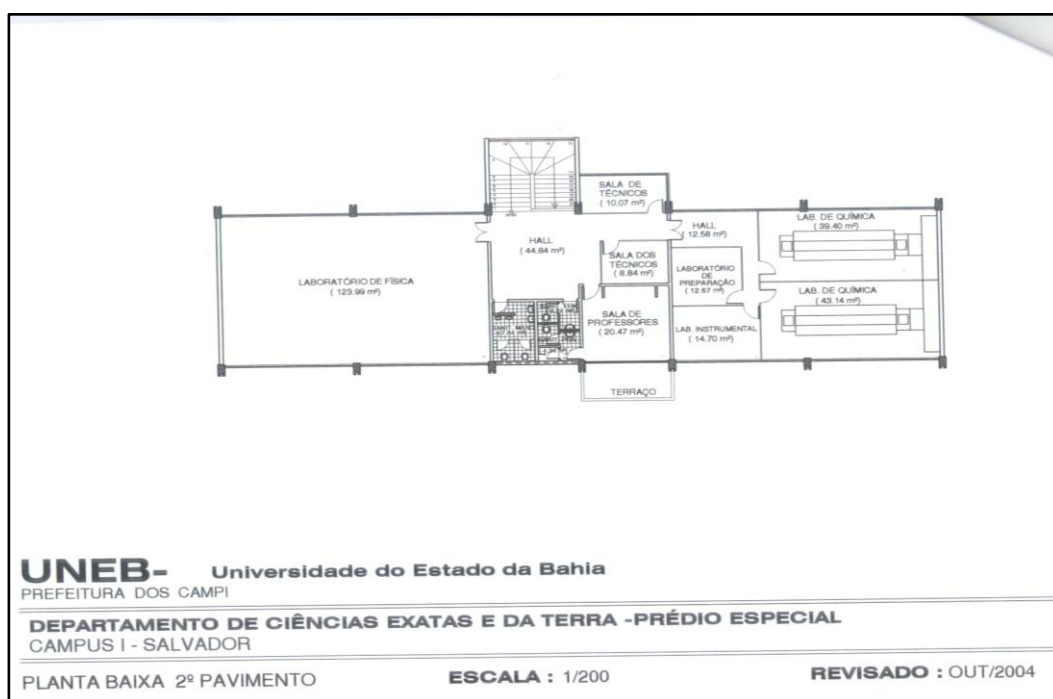
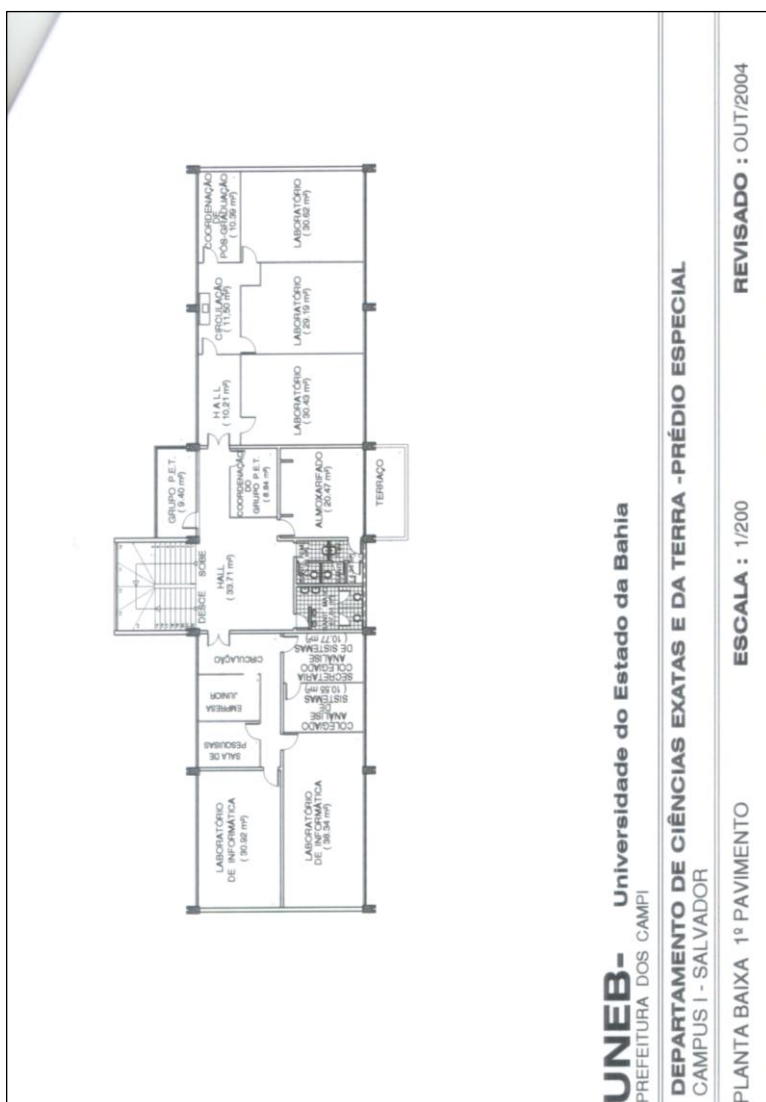


**Tabela 26 - Especificação da Área Construída e Discriminação das Dependências do CPEDR**

| <b>Pavimento</b> | <b>Quantidade de Salas</b> | <b>Destinação</b>    | <b>Dimensionamento (IXI = M2)</b> |
|------------------|----------------------------|----------------------|-----------------------------------|
| 2º PAV           | 06                         | Sala de Aula 01      | 54,76                             |
|                  |                            | Sala de Aula 02      | 48,12                             |
|                  |                            | Secretaria           | 8,20                              |
|                  |                            | Sala dos Professores | 8,20                              |
|                  |                            | Coordenação          | 15,32                             |
|                  |                            | Empresa Junior       | 17,30                             |

Fonte: Departamento de Ciências Exatas e da Terra - DCET - Campus I



## 2.3. RECURSOS DIDÁTICOS E TECNOLÓGICOS

Dos recursos didáticos e tecnológicos utilizados pelo DCET-I alguns são de uso coletivo com os demais Departamentos localizados no Campus I. Exemplo disso é a Biblioteca Central, onde se encontra alocado o acervo bibliográfico disponibilizado para o Curso de Engenharia de Produção Civil. Outros são de uso exclusivo desse Departamento, cuja descrição encontra-se apresentada no item 2.3.1 deste projeto. Sempre que há necessidade, os recursos utilizados nos cursos são atualizados.

### 2.3.1. Equipamentos e Recursos de Informática

O Departamento de Ciências Exatas e da Terra está equipado de forma a atender às necessidades acadêmico-administrativas demandadas pelos Cursos que oferece, seja no campo do ensino, da pesquisa ou da extensão. Além dos equipamentos elencados na tabela que segue, dispõe também de: 02 (dois) plotter, 06 (seis) gravadores de CD, 06 (seis) câmeras fotográficas digitais, 25 (vinte e cinco) telas para projeção, 23 (vinte e três) quadros brancos e 11 (onze) scanners. Novos equipamentos estão sendo gradativamente adquiridos pelo Departamento.

**Tabela 27 - Equipamentos e Recursos Tecnológicos**  
**Prédio Principal**

| Setor     |            | Equipamentos      |            |
|-----------|------------|-------------------|------------|
| Descrição | Quantidade | Descrição         | Quantidade |
|           |            | CPU               | 08         |
|           |            | Teclado           | 08         |
|           |            | Caixa Amplificada | 9          |
|           |            | Mouse             | 08         |

| Setor                 |            | Equipamentos                       |            |
|-----------------------|------------|------------------------------------|------------|
| Descrição             | Quantidade | Descrição                          | Quantidade |
|                       |            | Equipamento de Som                 | 09         |
| Salas dos Professores | 01         | CPU                                | 03         |
|                       |            | Monitor                            | 03         |
|                       |            | Teclado                            | 03         |
|                       |            | Mouse                              | 03         |
|                       |            | CPU (com leitor e gravador de DVD) | 01         |
|                       |            | Caixa amplificada                  | 01         |
|                       |            | Microfone sem fio                  | 01         |
|                       |            | Projektor Multimedia               | 01         |
|                       |            | Tv 40"                             | 01         |
|                       |            | Teclado                            | 01         |
|                       |            | Mouse                              | 01         |
| Protocolo             | 01         | CPU                                | 01         |
|                       |            | Monitor                            | 01         |
|                       |            | Teclado                            | 01         |
|                       |            | Mouse                              | 01         |
| Direção               | 01         | CPU                                | 02         |
|                       |            | Monitor                            | 02         |
|                       |            | Impressora Laser                   | 01         |
|                       |            | Teclado                            | 02         |
|                       |            | Mouse                              | 02         |
| Secretaria Acadêmica  | 01         | CPU                                | 05         |
|                       |            | Monitor                            | 05         |
|                       |            | Teclado                            | 05         |
|                       |            | Mouse                              | 05         |
|                       |            | Impressora a Laser                 | 02         |

|                       |    |         |    |
|-----------------------|----|---------|----|
| Secretaria da Direção | 01 | CPU     | 04 |
|                       |    | Monitor | 04 |

| Setor                                   |            | Equipamentos                         |            |
|-----------------------------------------|------------|--------------------------------------|------------|
| Descrição                               | Quantidade | Descrição                            | Quantidade |
| Secretaria da Direção                   | 01         | Teclado                              | 04         |
|                                         |            | Mouse                                | 04         |
|                                         |            | Scaner                               | 01         |
|                                         |            | Impressora Laser                     | 01         |
| Colegiado de Química                    | 01         | CPU                                  | 03         |
|                                         |            | Monitor                              | 03         |
|                                         |            | Impressora laser                     | 02         |
| Colegiado de Química                    | 01         | Impressora Laser                     | 01         |
|                                         |            | Teclado                              | 03         |
|                                         |            | Mouse                                | 03         |
|                                         |            | Caixa acústica de som                | 03         |
| Administrativo Financeiro               | 01         | CPU                                  | 11         |
|                                         |            | Monitor                              | 11         |
|                                         |            | Teclado                              | 11         |
|                                         |            | Mouse                                | 11         |
|                                         |            | Impressora a                         | 02         |
|                                         |            | Impressora Matriarcal (Epson LX 300) | 01         |
| Laboratório de Educação em Química      | 01         | CPU                                  | 06         |
|                                         |            | Monitor                              | 06         |
|                                         |            | Teclado                              | 06         |
|                                         |            | Mouse                                | 06         |
|                                         |            | Caixa acústica de som                | 01         |
|                                         |            | Impressora a Laser                   | 01         |
|                                         |            | Impressora Matriarcal (Epson LX 300) | 01         |
| Salas de Professores do Prédio Especial | 05         | CPU                                  | 12         |
|                                         |            | Monitor                              | 12         |

|  |  |                       |    |
|--|--|-----------------------|----|
|  |  | Teclado               | 12 |
|  |  | Mouse                 | 12 |
|  |  | Caixa acústica de som | 03 |
|  |  | Impressora a Laser    | 04 |

| Setor               |            | Equipamentos          |            |
|---------------------|------------|-----------------------|------------|
| Descrição           | Quantidade | Descrição             | Quantidade |
| Sala de Informática | 01         | CPU                   | 10         |
|                     |            | Monitor               | 10         |
|                     |            | Impressora Laser      | 02         |
|                     |            | Teclado               | 10         |
|                     |            | Mouse                 | 10         |
|                     |            | Caixa acústica de som | 10         |
| LAMI I              | 01         | CPU                   | 20         |
|                     |            | Monitor               | 20         |
|                     |            | Teclado               | 20         |
|                     |            | Caixa acústica de som | 01         |

Fonte: Departamento de Ciências Exatas e da Terra - DCET - Campus I

### 2.3.2. Biblioteca Setorial

O Departamento de Ciências Exatas e da Terra, DCET-I, não dispõe de biblioteca própria. Os discentes e docentes do DCET-I são atendidos pelo SISTEMA DE BIBLIOTECAS - SISB/UNEB. O Sistema de Bibliotecas da Universidade do Estado da Bahia, SISB/UNEB, teve seu projeto de Estruturação aprovado pelo Conselho Superior Universitário - CONSU através da Resolução nº 643/2008 (Publicada no DOE de 18.12.08).

A missão do SISB é participar do processo de construção e socialização do conhecimento produzido e promovido pela UNEB, tendo como principais finalidades as seguintes: Prover a UNEB de infra-estrutura bibliográfica e informacional que atenda às necessidades e demandas dos programas de ensino, pesquisa e extensão; Institucionalizar a estruturação do SISB/UNEB; Melhorar e ampliar os recursos e as condições da prestação de serviços e da oferta de produtos aos(às) usuários(as). Vale ressaltar que o SISB é estruturante para a UNEB, haja vista ser uma das funções finalísticas da universidade, a gestão acadêmica a qual envolve a formação inicial e continuada de profissionais que atendam às novas exigências dos parâmetros legais; as

necessidades e expectativas educacionais da população local; os conteúdos básicos das ciências e saberes da experiência adquiridos no espaço local; assim como às questões pedagógicas relativas às diversas áreas do saber. Para tal, somente um Sistema de Bibliotecas estruturado a contento, poderá atender às demandas explicitadas. Assim, caberá ao Conselho Deliberativo do referido sistema, as seguintes competências:

- 2 Apreciar e deliberar sobre as políticas do Sistema;
- 3 Apreciar e aprovar os planos de trabalho e respectivas propostas orçamentárias;
- 4 Apreciar e deliberar sobre convênios, contratos, consórcios e matérias afins que venham a imprimir melhorias à gestão do Sistema, bem como aos serviços e produtos destinados aos usuários;
- 5 Apreciar e aprovar relatórios, normas e regulamentos;
- 6 Participar das reuniões ordinárias estabelecidas em calendário aprovado em sessão plenária.

Desde 2005, a UNEB adquiriu o Software Pergamum - Sistema Integrado de Bibliotecas, informatizando seus vários serviços, a saber: empréstimo domiciliar, reserva, renovação, processamento técnico do acervo/catalogação, acesso simultâneo de usuários às bases de dados, pesquisa na base, consulta ao catálogo local e remoto; utilizando o protocolo Z-39.50. Atendendo a uma das metas institucionais, a UNEB, atualmente está com todas as bibliotecas dos campi informatizadas, integradas através do Software Pergamum, com vistas a uma qualidade global dos serviços disponibilizados.

Como já foi mencionado anteriormente, o SISB dispõe para seus usuários o serviço de empréstimo domiciliar para todas as suas categorias de usuários (discente de graduação e pós-graduação, docente, técnico, prestadores de serviço) na modalidade normal e especial, sendo possível neste último, por 02 (duas) horas para reprografia ou pelo período de 48 (quarenta e oito) horas nos casos de livros e/ou multimeios em espera na “reserva”.

As bibliotecas são de livre acesso ao acervo, sendo possível a reprografia (cópia) de material ainda que não no espaço físico da biblioteca. Para este caso, os usuários contam com o empréstimo especial pelo período já mencionado acima, que o permite

sair da biblioteca e copiar o(s) material (is) desejado (s). Além disso, esses ainda contam, à sua disposição, do serviço de Empréstimo Interbibliotecário EIB (entre as 24 bibliotecas).

Com relação ainda aos serviços de cópias, pode-se pontuar o serviço de Comutação Bibliográfica - COMUT, que permite aos usuários a obtenção de cópias de documentos técnicos científicos que são disponibilizados pelas principais bibliotecas brasileiras e no exterior. Atualmente, este serviço tem a biblioteca apenas como intermediária, uma vez que o próprio usuário se cadastra, através da internet. Não há uma divulgação mais ampla deste serviço entre os próprios usuários, mas quando acionada, a biblioteca auxilia na obtenção de informações a respeito do mesmo.

Em relação aos serviços de consultas nas bases de dados o Sisb possui a biblioteca digital de Teses e Dissertações - BDTD, disponível no endereço eletrônico: <http://www.tede.uneb.br/>, que disponibiliza em texto completo Teses e Dissertações dos Programas de Pós-Graduação stricto sensu da UNEB.

As bibliotecas integrantes do Sisb possuem as normas impressas sobre documentação da ABNT. Quanto à existência de programa para treinamento do usuário no tocante à normalização de trabalhos monográficos e similares, o SISB oferece profissionais para atender aos usuários de acordo com as demandas dos mesmos. Este serviço encontra-se disponível no portal SISB no item normalização de trabalhos para que o usuário solicite ajuda ao profissional competente.

No que tange ao funcionamento da biblioteca central da UNEB, observa-se que esta possui um horário favorável a seus usuários, pois funciona, de segunda a sexta das 07h30min às 21h30min, e aos sábados, das 8h às 12h. Vale ressaltar que fortalecer nosso sistema de bibliotecas é, colocar a UNEB num patamar reconhecido por sua produção intelectual e seriedade para com os profissionais que forma cotidianamente através dessa rede de conhecimento gestado coletivamente, de forma a intervir nas diversas realidades educacionais do estado da Bahia. Esse é um objetivo a ser perseguido sempre.

No que tange à acessibilidade informa-se que a Biblioteca Central da UNEB não possui escadas e sim rampas que atendem aos portadores de necessidades especiais e, com a reforma esta questão está sendo reforçada, como também a adequação dos banheiros. Quanto à segurança das instalações e do acervo, a Biblioteca conta com extintores de incêndio que são revisados e feita a manutenção periodicamente. Além disso, a Biblioteca conta com dois vigilantes que trabalham oito horas diárias cada um e mais quatro horas aos sábados.

A iluminação atualmente atende às necessidades da Biblioteca, porém com a reforma a parte de iluminação está sendo reforçada com mais dois patamares de circulação, um para estudo e outro para o acervo.

A UNEB é credenciada pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pelo desempenho de seus cursos de pós-graduação, desta forma a instituição também possibilita a comunidade acadêmica o acesso ao Portal de Periódicos da CAPES, Biblioteca Virtual da Saúde - BVS, que reúne e disponibiliza a instituições de ensino e pesquisa no Brasil um acervo de cerca de 15 mil títulos com texto completo, 126 bases referenciais, 6 bases dedicadas exclusivamente a patentes, além de livros, enciclopédias e obras de referência, normas técnicas, estatísticas e conteúdo audiovisual, em diversas áreas do conhecimento - como subsídio para o desenvolvimento de pesquisas e investigações científicas.

Desde 2006, a Universidade vem procurando orientar o processo de seleção e aquisição de materiais informacionais para as bibliotecas do Sisb, através de documentos que subsidiam a elaboração de listagens de itens e o processo de compra e doação.

A UNEB participa na qualidade de universidade pública, do Portal de Periódicos de Capes, que oferece acesso a textos selecionados, com mais de 15500 publicações periódicas internacionais e nacionais, além das mais renomadas publicações de resumos, cobrindo todas as áreas do conhecimento. O portal inclui também uma seleção de importantes fontes de informação científica e tecnológica de acesso gratuito na web.

O relatório Pergamum com a Estatística de Acervos e Exemplares por Classificação encontra-se salvo em mídia (CD), anexo de projeto.



## 2.4. CORPO DOCENTE DO DEPARTAMENTO

O Corpo docente do DCET é composto por 120 (cento e vinte) professores, em boa parte, atuantes, além da Graduação e na Pós-Graduação, em atividades de Pesquisa e Extensão. Destes 80% possuem titulação de Mestrado, Doutorado ou Pós-Doutorado, com 35% do quadro já desenvolvendo atividades em tempo integral com Dedicação Exclusiva.

A regulamentação da carreira Docente, incluindo ingresso, promoção, progressão, regime de trabalho, remuneração, benefícios, direitos e outras vantagens, está estabelecida no Estatuto do Magistério Superior do Estado, Lei nº 8.352 de 02 de setembro de 2002, que disciplina o Regime Jurídico do Magistério Público das Universidades do Estado da Bahia, que consubstancia o seu Estatuto e Regimento Geral. De acordo com o Art. 21 da referida Lei, a carga horária atribuída ao docente será cumprida de acordo com o Plano Departamental obedecendo a indissociabilidade entre Ensino, Pesquisa e Extensão.

A qualificação dos professores se dá através da sua aprovação em Cursos de Pós-Graduação, mantidos pela própria UNEB e em Programas de outras Universidades. Em ambos os casos, os docentes do DCET são apoiados e incentivados com liberações temporárias da função docente e com viabilização por parte da Instituição de bolsas para cursar os Programas de Mestrado e Doutorado tendo em vista o objetivo de aumentar gradativamente o número de Mestres e Doutores existentes no seu quadro.

O desempenho acadêmico tem sido fator de investimento não só pessoal como institucional, verificado inclusive como requisito para promoção docente de uma classe para outra. Por ocasião da promoção são considerados, além da titulação necessária para o pleito a produtividade e o desempenho no que diz respeito à produção científica, produção de material pedagógico, desenvolvimento de projetos de pesquisa e extensão bem como participação em atividades administrativas e acadêmicas dentre outras.

**Tabela 28 - Demonstrativo do total de docentes do Departamento por titulação**

| <b>Titulação</b> | <b>TOTAL</b> |
|------------------|--------------|
| Graduação        | 00           |
| Especialização   | 13           |
| <b>Mestrado</b>  | <b>46</b>    |
| <b>Doutorado</b> | <b>61</b>    |
| Pós-doutorado    | 06           |
| <b>Total</b>     | <b>128</b>   |

Fonte: Departamento de Ciências Exatas e da Terra - DCET - Campus I

Quadro 10 - Docentes do Departamento de Ciências Exatas e da Terra - DCET Campus I

| Docente                    | Componente Curricular que leciona ou lecionou                                                                                                                               | Qualificação                                 |                                                                  | Regime de trabalho |     |      | Forma de ingresso |   |
|----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|--------------------|-----|------|-------------------|---|
|                            |                                                                                                                                                                             | Graduação                                    | Pós-Graduação                                                    | 20h                | 40h | D.E. | C                 | S |
| Abraão Félix da Penha      | 1. Conteúdos de Química para o Ensino Médio<br>2. Oficina de Produção para o Ensino de Química<br>3. Evolução das Ciências e Pressupostos Filosóficos<br>4. Química Geral I | Licenciatura em Química UFBA/1990            | Doutorado em Ensino, Filosofia e História das Ciências UFBA/2014 | -                  | -   | x    | X                 | - |
| Adriano Pedreira Cattai    | 1. Álgebra Linear<br>2. Cálculo I e II<br>3. Matemática Básica<br>4. Calculo Numérico                                                                                       | Licenciatura em Matemática UESC/2002         | Mestrado em Matemática UFBA/2006                                 | -                  | X   | -    | X                 | - |
| Agripino Souza Coelho Neto | 1- Mobilidade Urbana<br>2- Política e Planejamento de Transportes<br>3- Método de Análise Regional<br>4- Laboratório Regional                                               | Geografia UFBA/1991<br>Economia FACCEBA/1999 | Doutorado em Geografia UFF/2013                                  | -                  | -   | X    | X                 |   |
| Aldemiro José Rocha Palma  | 1. Ergonomia<br>3. Físico-Química I<br>4. Higiene e Segurança do Trabalho<br>6. Segurança em Laboratório                                                                    | Engenharia Química UFBA/1983                 | Doutorado em Ciências e Engenharia de Materiais UFRN/2016        | -                  | X   | -    | X                 | - |



| Docente                 | Componente Curricular que leciona ou lecionou                                                                                            | Qualificação                      |                                            | Regime de trabalho |     |      | Forma de ingresso |   |
|-------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------------------|--------------------|-----|------|-------------------|---|
|                         |                                                                                                                                          | Graduação                         | Pós-Graduação                              | 20h                | 40h | D.E. | C                 | S |
| Alexandre Boleira Lopo  | 1-Engenharia Econômica<br>2-Cálculo 1<br>3-Cálculo 2<br>4-Álgebra Linear<br>5-Cálculo Numérico<br>6-Matemática Básica                    | Licenciatura em Ciências UPE/1994 | Doutorado em Ciências UFRN/2014            | -                  | x   | -    | x                 |   |
| Alexandre Rafael Lenz   | 1. Algoritmos<br>2. Engenharia de Software<br>3. Multimídia<br>4. Sistemas Multimídia                                                    | Ciências da Computação ULBRA/2007 | Mestrado em Informática UFPR/2009          | -                  | -   | X    | X                 | - |
| Alessander Acacio Ferro | 1. Química Inorgânica II<br>2. Química Inorgânica I<br>3. Segurança em Laboratório                                                       | Química UFSCAR/1994               | Doutorado em Química USP/2000              | -                  | -   | X    | X                 | - |
| Aline Passos de Azevedo | 1. Teoria das Estruturas<br>2. Estruturas de Concreto<br>3. Concreto Armado<br>4. Estágio Supervisionado<br>5. Materiais de Construção I | Engenharia Civil UFBA/1997        | Mestrado em Engenharia Estrutural USP/1999 | -                  | X   | -    | X                 | - |

| Álvaro Lima Machado      | 1. Estágio Supervisionado<br>2. Instrumentalização para o Ensino de Química<br>3. Química Geral<br>4. Laboratório de Comunicação e Interação Pedagógica | Licenciatura em Química UFBA/1985            | Doutorado em Educação e Contemporaneidade UNEB/2015                                                                                                                                  | X                  | -   | -    | X                 | - |
|--------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-----|------|-------------------|---|
| Ana Beatriz Simon Fartum | 1. Metodologia Visual<br>2. Projeto do Produto III e IV<br>3. Design e Sustentabilidade<br>4. Metodologia do Projeto<br>5. Teoria da Percepção          | Arquitetura e Urbanismo UFBA/1983            | Doutora em Arquitetura e Urbanismo - Área de concentração: Design e Arquitetura, com a tese Joalheria Escrava Baiana: a construção histórica do design de jóias brasileiro. USP/2009 | -                  | -   | X    | X                 | - |
| Ana Clara Sousa e Silva  | 1. Antropologia Cultural<br>2. Desenho Técnico<br>3. Introdução ao Desenho e a Geometria Descritiva<br>4. Filosofia                                     | Licenciatura em Desenho e Plástica UFBA/1990 | Mestrado em Planejamento Urbano UFRJ/2001                                                                                                                                            | -                  | X   | -    | X                 | - |
| Docente                  | Componente Curricular que leciona ou lecionou                                                                                                           | Qualificação                                 |                                                                                                                                                                                      | Regime de trabalho |     |      | Forma de ingresso |   |
|                          |                                                                                                                                                         | Graduação                                    | Pós-Graduação                                                                                                                                                                        | 20h                | 40h | D.E. | C                 | S |

|                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                             |                                                                   |   |   |   |   |   |
|-------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|
| Ana Gabriela<br>Saraiva de Aquino<br>Lima       | 1. Materiais de<br>Construção Civil I<br>2. Estruturas de<br>Madeira<br>3. Estruturas<br>Metálicas<br>4. Estágio<br>Supervisionado                                                                                                                                                 | Engenharia<br>Civil<br>UFBA/1995            | Mestrado em<br>Estruturas<br>UNB/1998                             | - | X | - | X | - |
| Ana Patrícia<br>Fontes Magalhães<br>Mascarenhas | 1. Algoritmos<br>2. Gerência de<br>Projetos de<br>sistemas<br>3. Metodologia de<br>Desenvolvimento de<br>Sistemas II<br>4. Linguagem de<br>Programação II<br>5. Tópicos<br>Especiais em<br>Linguagens de<br>Programação<br>6. Tópicos<br>Especiais em<br>Engenharia de<br>Software | Bacharelado<br>em Informática<br>UCSAL/1994 | Doutorado em<br>Ciência da<br>Computação<br>UFBA-<br>UNIFACS/2016 | - | X | - | X | - |
| Ana Patrícia Lima<br>Moreira                    | 1. Desenho Técnico<br>2. Desenho<br>Geométrico<br>3. Introdução ao<br>Desenho e a<br>Geometria<br>Descritiva                                                                                                                                                                       | Arquitetura e<br>Urbanismo<br>UFBA/1985     | Mestrado em<br>Ciências da<br>Educação -<br>ULHT/2012             | - | X | - | X | - |

|                              |                                                                                                                                             |                                         |                                                                      |   |   |   |   |   |
|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|
| André Luís<br>Cardoso Santos | 1. Computação<br>Gráfica<br>2. Desenho<br>Projetivo I<br>3. Economia Urbana<br>4. Planejamento do<br>Espaço<br>5. Processamento<br>de Dados | Arquitetura e<br>Urbanismo<br>UFBA/1985 | Mestrado em<br>Planejamento<br>Urbano e Regional<br>UFRJ/UCSal /2001 | - | - | X | X | - |
|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|

| Docente | Componente Curricular que leciona ou lecionou | Qualificação |               | Regime de trabalho |     |      | Forma de ingresso |   |
|---------|-----------------------------------------------|--------------|---------------|--------------------|-----|------|-------------------|---|
|         |                                               | Graduação    | Pós-Graduação | 20h                | 40h | D.E. | C                 | S |

|                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                 |                                                 |   |   |   |   |   |
|---------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|-------------------------------------------------|---|---|---|---|---|
| André Luiz Souza da Silva | 1. Antropologia<br>2. Marketing<br>3. Materiais e Processos Gráficos I<br>4. Produção e Análise Gráfica II<br>5. Teoria da Comunicação<br>6. Teoria da Percepção<br>7. Arte Conceitual<br>8. Ilustração de Produto<br>9. Tecnologias Digitais e Design Aplicados à Educação<br>10. Metodologia e Prática do Projeto II<br>11. Seminário Temático III<br>12. Desenvolvimento do Projeto do Produto I<br>13. Ilustração de Produto<br>14. Trabalho Orientado de Conclusão Final de Curso I<br>15. Trabalho Orientado de Conclusão Final de Curso III<br>16. Trabalho Orientado de Conclusão Final de Curso II<br>17. Metodologia Visual<br>18. Oficina de Design Experimental II<br>19. Metodologia e Prática do Projeto II | Desenho Industrial<br>UNEB/2001 | Doutorado em Comunicação e Cultura<br>UFBA/2010 | - | - | X | X | - |
|---------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|-------------------------------------------------|---|---|---|---|---|

|                                   |                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                       |                                                                   |   |   |   |   |   |
|-----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|
| Antonio Carlos<br>Fontes Atta     | 1. Compiladores<br>2. Fundamentos de<br>Compiladores<br>3. Fundamentos de<br>Informática<br>4. Linguagem de<br>Programação<br>5. Projeto Final<br>6. Teoria da<br>Computação<br>7. Estágio<br>Supervisionado<br>8.Trabalho de<br>Conclusão de Curso I | Processamento<br>de Dados<br>UFBA/1987                | Mestrado em<br>Ciência da<br>Computação<br>UNICAMP/1993           | - | X | - | X | - |
| Antonio Ferreira<br>da Silva Neto | 1. Fotografia I e II<br>2. Produção e Análise<br>da Imagem I, II e III                                                                                                                                                                                | Licenciatura<br>em Desenho e<br>Plástica<br>UFBA/1990 | Mestrado em<br>Artes Plásticas<br>UFBA/1993                       | - | - | X | X | - |
| Antônio Jorge<br>Gomes Bastos     | 1. Matemática I e II<br>2. Matemática Aplicada                                                                                                                                                                                                        | Licenciatura<br>em Matemática<br>UCSal/1987           | Especialização<br>em Matemática<br>Superior<br>PUC-<br>MINAS/1994 | - | X | - | X | - |
| Antonio Luiz de<br>Almeida        | 1. Física Geral<br>2. Física II, III e IV                                                                                                                                                                                                             | Licenciatura<br>em Ciências<br>Físicas<br>UFRRJ/1987  | Doutorado em<br>Física da<br>Matéria<br>Condensada<br>CBPF/1998   | - | - | X | X | - |

|                                          |                                                                                                                                                                                                       |                                                         |                                                     |  |          |          |          |          |
|------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|--|----------|----------|----------|----------|
| <p>Antonio Marcos Brito de Cerqueira</p> | <p>1. Gerência de Projetos<br/>2. Metodologia de Desenvolvimento de Sistemas I e II<br/>3. Trabalho de Conclusão de Curso<br/>4. Engenharia De Software<br/>5. Sistemas De Informações Executivas</p> | <p>Tecnólogo em Processamento de Dados UNIFACS/1983</p> | <p>Especialização em Administração UNIFACS/2000</p> |  | <p>X</p> | <p>-</p> | <p>X</p> | <p>-</p> |
|------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|--|----------|----------|----------|----------|

| Docente                        | Componente Curricular que leciona ou lecionou                                                                                                           | Qualificação                          |                                                   | Regime de trabalho |     |      | Forma de ingresso |   |
|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------------------|--------------------|-----|------|-------------------|---|
|                                |                                                                                                                                                         | Graduação                             | Pós-Graduação                                     | 20h                | 40h | D.E. | C                 | S |
| Antonio Muniz dos Santos Filho | 1. Análise Demográfica<br>2. Economia Política da Urbanização<br>3. História Urbana<br>4. Métodos de Análise Regional<br>5. Turismo<br>6. Gestão Urbana | Licenciatura em Geografia UFBA/1996   | Mestrado em Geografia UFBA/2005                   | -                  | -   | X    | X                 | - |
| Arlinda Miguel de Oliva Araújo | 1. Gerenciamento de Projetos e Contratos<br>2. Gerenciamento de Obras<br>3. Gestão de Sistemas Urbanos<br>4. Planejamento e Controle da Construção      | Engenharia Civil UFBA/1981            | Doutorado em Engenharia Civil UFSC/2009           | -                  | -   | X    | X                 | - |
| Armando Luiz Andrade Peixoto   | 1. Cálculo II e III<br>2. Matemática Básica                                                                                                             | Licenciatura em Matemática UCSal/1984 | Mestrado em Matemática UFBA/1994                  | -                  | X   | -    | X                 | - |
| Arnaud Victor dos Santos       | 1. Química Geral I e II<br>2. Química Analítica<br>3. Química Geral e Inorgânica<br>4. Química Orgânica                                                 | Licenciatura em Química UFPB/1991     | Doutorado em Ciências: Química Analítica USP/1994 | -                  | -   | X    | X                 | - |

|                       |                                                                                                                                                   |                           |                                                             |   |   |   |   |   |
|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|-------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|
| Augusto da Silva Reis | 1. Eletricidade<br>2. Fundamentos Jurídicos e Sociais<br>3. Legislação Trabalhista e Seguridade Social<br>4. Matemática Básica<br>5. Matemática I | Engenharia Elétrica UFBA/ | Especialização em Metodologia do Ensino Superior CEPOM/1995 | - | X | - | X | - |
|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|-------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|

| Docente                          | Componente Curricular que leciona ou lecionou                                                                                                                                                                                                                | Qualificação                                   |                                               | Regime de trabalho |     |      | Forma de ingresso |   |
|----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|-----------------------------------------------|--------------------|-----|------|-------------------|---|
|                                  |                                                                                                                                                                                                                                                              | Graduação                                      | Pós-Graduação                                 | 20h                | 40h | D.E. | C                 | S |
| Autímio Batista Guimarães Filho  | 1. Estágio Supervisionado<br>2. Estudo de Tempos e Métodos<br>3. Higiene e Segurança do Trabalho<br>4. Metodologia Tecnológica e Científica da Produção<br>5. Tecnologia das Construções I e II<br>6. Introdução à Engenharia<br>7. Materiais de Construções | Engenharia Civil<br>UFBA/1990                  | Doutorado em Engenharia Civil<br>UNICAMP/2010 | -                  | X   | -    | X                 | - |
| Bárbara Cristina Moreira Tavares | 1. Química Geral I, II<br>2. Oficina de Produção para o Ensino de Química<br>3. Oficina de Leitura                                                                                                                                                           | Bacharelado em Química<br>UFBA/1988            | Doutorado em Química<br>UFBA/1999             | -                  | X   | -    | X                 | - |
| Carina Santos Silveira           | 1. Seminário temático II,<br>2. Desenvolvimento do projeto do produto III,<br>3. Metodologia do projeto,<br>4. Metodologia e Prática do projeto I                                                                                                            | Bacharelado em Desenho Industrial<br>UNEB/2002 | Mestrado em Mecatrônica<br>UFBA/2007          | X                  | -   | -    |                   | X |

|                              |                                                                                                                               |                                                  |                                                            |   |   |   |   |   |
|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|
| Carlos Antonio Alves Queirós | 1. Introdução a Engenharia de Produção<br>2. Chefia e Liderança<br>3. Qualidade e Produtividade na Construção                 | Engenharia Civil<br>UFBA/1987                    | Especialização em Gerenciamento da Construção<br>UEFS/1998 | X | - | - | X | - |
| Carmen Sílvia da Silva Sá    | 1. Estágio Supervisionado<br>2. Química Inorgânica II<br>3. Química Inorgânica I<br>4. Química Geral<br>5. Química Orgânica I | Química com Atribuições Tecnológicas<br>USP/1977 | Doutorado em Educação<br>UNB/2012                          | - | - | X | X | - |

| Docente                       | Componente Curricular que leciona ou lecionou                                                                                                                                                                                | Qualificação                                |                                               | Regime de trabalho |     |      | Forma de ingresso |   |
|-------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|-----------------------------------------------|--------------------|-----|------|-------------------|---|
|                               |                                                                                                                                                                                                                              | Graduação                                   | Pós-Graduação                                 | 20h                | 40h | D.E. | C                 | S |
| Cesário Francisco das Virgens | 1. Físico-Química I<br>2. Oficina de Produção para o Ensino de Química<br>3. Físico-Química II<br>4. Introdução a Mineralogia e Geologia                                                                                     | Licenciatura em Química Aplicada UNEB/1994  | Doutorado em Química UFBA/1998                | -                  | -   | X    | X                 | - |
| Cid Ney Ávila Macedo          | 1. História da Fotografia<br>2. Seminário Temático I<br>3.Semiótica<br>4.Semiótica Visual                                                                                                                                    | Bacharelado em Comunicação Visual FAAP/1985 | Doutorado em Comunicação e Semiótica PUC/1996 | -                  | X   | -    | X                 | - |
| Cláudio Alves de Amorim       | 1. Computadores e Sociedade<br>2. Filosofia da Ciência<br>3. Inteligência Artificial<br>4. Metodologia da Pesquisa em Informática<br>5. Sociologia<br>6.Banco de Dados<br>7.Engenharia de Software<br>8.Teoria da Computação | Processamento de Dados UFBA/1989            | Doutorado em Educação UFBA/2006               | -                  | -   | X    | X                 | - |
| Clélia Maria Vieira Dantas    | 1. Estatística I<br>2. Estatística Aplicada ao Turismo e Hotelaria<br>3. Bioestatística                                                                                                                                      | Bacharelado em Estatística ESEB/1983        | Mestrado em Estatística UNICAMP/1990          | -                  | -   | X    | X                 | - |

| Cristiane Ferreira Mercês | 1. Bioestatística                                                                                   | Bacharelado em Estatística UFBA/1999  | Especialização em Metodologia do Ensino, Pesquisa e Extensão em Educação UNEB/2003 | -                  | -   | X    | X                 |   |
|---------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-----|------|-------------------|---|
| Dalton Andrade Paixão     | 1. Auditoria de Sistemas<br>2. Informática I e II<br>3. Informática Aplicada ao Turismo e Hotelaria | Processamento de Dados UNIFACS/1986   | Especialista em Capacitação em EJA IFBA/2008                                       | -                  | X   | -    | X                 | - |
| Daniel de Cerqueira Góes  | 1. Cálculo I<br>2. Matemática I e II<br>3. Matemática Básica                                        | Licenciatura em Matemática UCSal/1983 | Mestrado em Engenharia de Produção UFSC/2002                                       | -                  | -   | X    | X                 | - |
| Docente                   | Componente Curricular que leciona ou lecionou                                                       | Qualificação                          |                                                                                    | Regime de trabalho |     |      | Forma de ingresso |   |
|                           |                                                                                                     | Graduação                             | Pós-Graduação                                                                      | 20h                | 40h | D.E. | C                 | S |
| Débora Alcina Rego Chaves | 1. Estágio Supervisionado<br>2. Informática Aplicada a Saúde<br>3. Processamento de Dados           | Licenciatura em Letras UCSal/1997     | Mestrado Profissional GESTE UNEB/2015                                              | -                  | X   | -    | X                 | - |
| Débora de Andrade Santana | 1-Química Analítica                                                                                 | Química UESB/2008                     | Doutorado em Química UFBA/2014                                                     | -                  | -   | X    | X                 | - |

|                                |                                                                                                                                                                                                                           |                                                              |                                                                                                                                                          |   |   |   |   |   |
|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|
| Débora de Lima<br>Nunes Sales  | 1. Habitação e Solo Urbano<br>2. Gestão Urbana<br>3. Política, Planejamento e Projetos Habitacionais<br>4. Cidades Sustentáveis e Desenvolvimento Local<br>5. Desenvolvimento de Comunidades<br>6. Metodologia Científica | Arquitetura e Urbanismo<br>UFBA/1987                         | Pós-Doutorado em Extensão Universitária<br>Université Lumière Lyon II. - 2008<br>Doutorado em Urbanisme et Aménagement .<br>Université de Paris XII/1998 | X | - | - | X | - |
| Diego Gervásio Frias<br>Suárez | 1. Engenharia de Programas<br>2. Linguagem de Programação I e II<br>3. Metodologia de Desenvolvimento de Sistemas I e II<br>4. Projeto Final<br>5. Trabalho de Conclusão de Curso                                         | Engenharia Energética Nuclear<br>Universidade de Havana/1983 | Pós-Doutorado Fundação Oswaldo Cruz - 2007<br>Doutorado em Modelagem Computacional UERJ/1999                                                             | - | - | X | X | - |
| Djalma Fiúza<br>Almeida        | 1. Estágio Supervisionado                                                                                                                                                                                                 | Desenho Industrial<br>UNEB/1999                              | Doutorado em Educação e Contemporaneidade<br>UNEB/2017                                                                                                   | - | - | X | X | - |
| Djalma Tavares dos<br>Santos   | 1. Eletricidade                                                                                                                                                                                                           | Tecnologia em Manutenção Elétrica<br>Centec/1985             | Mestrado em Pedagogia Profissional<br>ISPETP-CUBA/2001                                                                                                   | - | X | - | X | - |

| Docente                         | Componente Curricular que leciona ou lecionou                                                                                                                                                                                                                                        | Qualificação                                            |                                                   | Regime de trabalho |     |      | Forma de ingresso |   |
|---------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|--------------------|-----|------|-------------------|---|
|                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Graduação                                               | Pós-Graduação                                     | 20h                | 40h | D.E. | C                 | S |
| Edson Mascarenhas Santos        | -                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Física<br>UFBA/1994                                     | Doutorado em Física<br>UFES/2010                  | -                  | -   | X    | X                 | - |
| Eduardo Manuel de Freitas Jorge | 1. Engenharia de Software<br>2. Linguagem de Programação III<br>3. Projetos Avançados de Sistemas<br>4. Tópicos Especiais em Informática<br>5. Tópicos Especiais em Engenharia de Software<br>6. Banco de Dados<br>7. Interface Humano-Computador<br>8. Linguagem de Programação III | Tecnólogo em Processamento de Dados<br>Rui Barbosa/1995 | Doutorado em Difusão do Conhecimento<br>UFBA/2012 | -                  | -   | X    | X                 | - |
| Eduardo Parente Prado           | 1. Desenho de Construção Civil<br>2. Estruturas de Madeira<br>3. Resistência dos Materiais<br>4. Estruturas Metálicas                                                                                                                                                                | Engenharia Civil<br>UFBA/1993                           | Doutorado em Estruturas e Fundações<br>USP/2004   | X                  | -   | -    | X                 | - |

|                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                    |                                                 |   |   |   |   |   |
|---------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|-------------------------------------------------|---|---|---|---|---|
| Elias Cunha<br>Bitencourt | 1. Introdução a<br>Informática<br>2. Legislação e<br>Normas<br>3. Materiais e<br>Processos Gráficos III<br>4. Produção e Análise<br>Gráfica I<br>5. Análise de Imagem<br>IV<br>6. Design e Novas<br>Tecnologias<br>7. Design Editorial<br>8. Ética e Legislação<br>9. Tipografia | Desenho<br>Industrial<br>UNEB/2003 | Mestrado em<br>Cultura e Sociedade<br>UFBA/2014 | - | - | X | X | - |
|---------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|-------------------------------------------------|---|---|---|---|---|

|                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                 |                                                   |   |   |   |   |   |
|------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|---------------------------------------------------|---|---|---|---|---|
| Eliene Maria da Silva              | 1. Currículos e Programas.<br>2. Fundamentos Teóricos da Ação Pedagógica<br>3. Didática,<br>4. Estrutura e Funcionamento do Ensino Fundamental e Médio,<br>5. Psicologia I<br>6. Psicologia II,<br>7. Tópicos Especiais de Didática e Pesquisa Histórica<br>8. Estágio Supervisionado | Pedagogia<br>UEFS/1996          | Doutorado em Educação                             | - | - | X | X |   |
| Eudaldo Francisco dos Santos Filho | 1. Desenvolvimento do Projeto de Programação Visual I, II, III e IV<br>2. Desenho Geométrico<br>3. Ergonomia                                                                                                                                                                          | Desenho Industrial<br>UNEB/1994 | Doutorado em Difusão do Conhecimento<br>UFBA/2014 | - | X | - | X | - |

| Docente                      | Componente Curricular<br>que leciona ou lecionou                                                                                                                                                      | Qualificação                                |                                                                                 | Regime de<br>trabalho |     |      | Forma<br>de<br>ingresso |   |
|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|-----|------|-------------------------|---|
|                              |                                                                                                                                                                                                       | Graduação                                   | Pós-Graduação                                                                   | 20h                   | 40h | D.E. | C                       | S |
| Eudismar Almeida<br>Araujo   | 1. Informática I e II<br>2. Informática Aplicada<br>aos Sistemas Contábeis<br>3. Introdução a<br>Microinformática                                                                                     | Engenharia<br>Mecânica<br>UFBA/1985         | Especialização em<br>Auditoria Interna<br>UNEB/1996                             | X                     | -   | -    | X                       | - |
| Evangivaldo<br>Almeida Lima  | 1. Álgebra Linear<br>2. Cálculo Numérico<br>3. Pesquisa Operacional I<br>e II                                                                                                                         | Engenharia<br>Elétrica<br>UFBA/1989         | Doutorado em<br>Engenharia Elétrica<br>e Informática<br>Industrial<br>UFPR/2007 | -                     | -   | X    | X                       | - |
| Felix de Souza<br>Neto       | -                                                                                                                                                                                                     | Desenho<br>Industrial<br>UNEB/2007          | Mestrado em<br>Modelagem<br>Computacional                                       | X                     | -   | -    | -                       | X |
| Filipe Tiago Lima<br>Pereira | 1-Game Design                                                                                                                                                                                         | História<br>UCSAL/2008                      | Mestrado em<br>Educação e<br>Contemporaneidade<br>UNEB/2016                     | X                     | -   | -    | -                       | X |
| Genira Carneiro de<br>Araújo | 1. Estágio<br>Supervisionado<br>2. Química Inorgânica I<br>3. Físico-Química II<br>4. Oficina de Produção<br>para o Ensino de Química<br>5. Química Geral II<br>6. Técnicas Básicas de<br>Laboratório | Licenciatura<br>em Química<br>UNEB/1996     | Doutorado em<br>Química<br>UFBA/2005                                            | -                     | -   | X    | X                       | - |
| Gerusa Soares<br>Pinheiro    | 1. Fundamentos de<br>Matemática<br>2. Métodos Quantitativos<br>I<br>3. Referenciais Teóricos<br>Metodológicos do Ensino<br>da Matemática                                                              | Licenciatura<br>em Matemática<br>UCSAL/1987 | Mestrado em<br>Educação e<br>Contemporaneidade<br>UNEB/2009                     | -                     | X   | -    | X                       | - |

|                              |                                                                                                                                       |                                                 |                                                   |   |   |   |   |   |
|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|---------------------------------------------------|---|---|---|---|---|
| Gilmar Ferreira Alves        | 1. Estatística I e II<br>2. Matemática II<br>3. Métodos Quantitativos II                                                              | Engenharia Agrônômica<br>UFBA/1982              | Doutorado em Energia na Agricultura<br>UNESP/2007 | - | - | X | X | - |
| Gustavo Barreto Franco       | 1-Geoprocessamento<br>2-Gestão e Mapeamento de Riscos Socioambientais                                                                 | Geografia<br>UESC/2005                          | Doutorado em Engenharia Civil<br>UFV/2010         | - | - | X | X | - |
| Helcio Moreira Perin         | 1. Matemática I, II, III<br>2. Cálculo I, II, III, IV<br>3. Geometria Analítica<br>4. Variáveis Complexas<br>5. Equações Diferenciais | Engenharia de Minas<br>UFBA/1988                | Doutorado em Geofísica Aplicada<br>UFBA/2014      | - | - | X | X | - |
| Hugo Saba Pereira Cardoso    | -                                                                                                                                     | Tecnólogo em Processamento de Dados<br>FRB/1995 | Doutorado em Difusão do Conhecimento<br>UFBA/2013 | - | - | X | X | - |
| Idália Helena Santos Estevam | 1. Química Orgânica I e II<br>2. Instrumentalização para o Ensino de Química<br>3. Laboratório de Comunicação e Interação Pedagógica  | Bacharelado em Química<br>UFBA/1988             | Doutorado em Química<br>UFPE/2005                 | - | - | X | X | - |

| Docente                          | Componente Curricular<br>que leciona ou lecionou                                                                                                                        | Qualificação                                                                                     |                                                                                        | Regime de<br>trabalho |     |      | Forma<br>de<br>ingresso |   |
|----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|-----|------|-------------------------|---|
|                                  |                                                                                                                                                                         | Graduação                                                                                        | Pós-Graduação                                                                          | 20h                   | 40h | D.E. | C                       | S |
| Jaime Santana<br>Sodré Pereira   | 1. História da Tecnologia<br>do Desenho Industrial<br>2. Produção e Análise<br>Gráfica I e II                                                                           | Licenciatura em<br>Desenho e<br>Plástica<br>UFBA/1975                                            | Mestrado em Teoria<br>e História da Arte<br>UFBA/1996                                  | X                     | -   | -    | X                       | - |
| João Santana<br>Gomes Melo       | 1. Estatística I e II<br>2. Fundamentos de<br>Estatística<br>3. Métodos Quantitativos I<br>e II                                                                         | Bacharelado em<br>Ciências<br>Estatísticas<br>Escola Superior<br>de Estatística da<br>Bahia/1980 | Mestrado em<br>Pesquisa em<br>Educação<br>Universitè du<br>Quebec à<br>Chicoutimi/2002 | -                     | X   | -    | X                       | - |
| Joaquim de Almeida<br>Mendes     | 1. Física Aplicada ao<br>Projeto do Produto<br>2. Física Aplicada ao<br>Projeto de Programação<br>Visual<br>3. Sistemas Mecânicos I, II<br>e III                        | Bacharelado em<br>Física<br>UFBA                                                                 | Especialista em<br>Geofísica<br>UFBA                                                   | -                     | X   | -    | X                       | - |
| Jorge Alberto Prado<br>de Campos | -                                                                                                                                                                       | Engenharia Civil<br>UFBA/1986                                                                    | Doutorado em<br>Spatial Information<br>Science and<br>Engineering<br>U.M.O/2004        | X                     | -   | -    | X                       | - |
| Jorge Luiz Seriano<br>dos Santos | 1. Construção e<br>Pavimentação de Estradas<br>2. Técnicas e Economia de<br>Transportes<br>3. Topografia<br>4.Desenho Técnico<br>5.Fotogrametria e<br>Fotointerpretação | Engenharia de<br>Agrimensura<br>EEMBA/1983                                                       | Mestrado em<br>Engenharia<br>Ambiental Urbana<br>UFBA/2001                             | X                     | -   | -    | X                       | - |

|                         |                                                                                                                          |                               |                                         |   |   |   |   |   |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|-----------------------------------------|---|---|---|---|---|
| Jorge Sampaio<br>Farias | 1. Estrutura de Dados I e II<br>2. Estágio Supervisionado<br>3. Linguagem de<br>Programação I<br>4. Teoria da Computação | Engenharia Civil<br>UFBA/1978 | Mestrado em<br>Computação<br>UFRGS/1987 | - | X | - | X | - |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|-----------------------------------------|---|---|---|---|---|

| Docente                          | Componente Curricular<br>que leciona ou<br>lecionou                                                                                                                                                                                                 | Qualificação                                                                        |                                                                            | Regime de<br>trabalho |     |      | Forma<br>de<br>ingresso |   |
|----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|-----------------------|-----|------|-------------------------|---|
|                                  |                                                                                                                                                                                                                                                     | Graduação                                                                           | Pós-Graduação                                                              | 20h                   | 40h | D.E. | C                       | S |
| José Silva                       | 1. Estágio<br>Supervisionado<br>2. Materiais de<br>Construção II<br>3. Tecnologia das<br>Construções I e II                                                                                                                                         | Engenharia Civil<br>UFBA/1979                                                       | Especialização em<br>Planejamento e<br>Gestão em Educação<br>UNEB/1998     | -                     | -   | X    | X                       | - |
| José Vicente<br>Cardoso Santos   | 1. Auditoria de Sistemas<br>2. Informática Aplicada a<br>Saúde<br>3. Introdução a<br>Microinformática                                                                                                                                               | Bacharelado em<br>Física<br>UFBA/1987                                               | Doutorado em<br>Educação<br>EMILL BRUNNER<br>/2012                         | -                     | X   | -    | X                       | - |
| Josemar<br>Rodrigues de<br>Souza | 1. Arquitetura de<br>Computadores<br>2. Estágio<br>Supervisionado<br>3. Redes de<br>Computadores<br>4. Teoria da Computação<br>5. Aplicações da<br>Informática<br>6. Gerência de Projetos<br>e Sistemas<br>7. Sistemas de<br>Informações Executivas | Ciências<br>Econômicas<br>UCSal/1988                                                | Doutorado em<br>Informática .<br>Universitat Autònoma<br>de Barcelona/2006 | -                     | -   | X    | X                       | - |
| Josemeire<br>Machado Dias        | 1. Computação Gráfica I<br>2. Introdução a<br>Informática<br>3. Interface Humano-<br>Computador<br>4. Materiais E<br>Processos Gráficos I<br>5. Metodologia Visual<br>6. Computação Gráfica                                                         | Ciência da<br>Computação<br>com ênfase em<br>Análise de<br>Sistemas<br>UNIFACS/1994 | Doutorado em<br>Educação e<br>Contemporaneidade<br>UNEB/2015               | -                     | X   | -    | X                       | - |



| Docente                               | Componente Curricular que leciona ou lecionou                                                                                                              | Qualificação                                                                       |                                                                                                         | Regime de trabalho |     |      | Forma de ingresso |   |
|---------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-----|------|-------------------|---|
|                                       |                                                                                                                                                            | Graduação                                                                          | Pós-Graduação                                                                                           | 20h                | 40h | D.E. | C                 | S |
| Julian Hermógenes Quezada Celedon     | 1. Cálculo II<br>2. Cálculo Numérico<br>3. Mecânica Geral<br>4. Pesquisa Operacional<br>5. Teoria dos Grafos<br>6. Matemática II                           | Graduação em Engenharia Civil Universidade Tecnica Federico Santa Maria-Chile/1981 | Mestrado em Engenharia Civil UFRJ/1988<br>Mestrado em Geofísica UFBA/1997                               | -                  | X   | -    | X                 | - |
| Lázaro Nonato Vasconcellos de Andrade | 1. Engenharia e Meio Ambiente<br>2. Fenômeno de Transportes<br>3. Hidráulica<br>4. Hidrologia Aplicada<br>5. Estruturas de Madeira<br>6. Saneamento Básico | Engenharia Agrônoma UFV/1986                                                       | Doutorado em Agronomia-Irrigação e Drenagem USP/1998                                                    | -                  | -   | X    | X                 | - |
| Leandro Santos Coelho de Souza        | 1. Projeto Final<br>2. Redes de Computadores II<br>3. Sistemas Distribuídos<br>4. Sistemas Operacionais<br>5. Laboratório de Desenvolvimento WEB           | Bacharelado em Informática UCSal/2002                                              | Doutorado em Arquitectura de Computadores y Procesamiento Paral. Universitat Autonoma de Barcelona/2007 | -                  | -   | X    | X                 | - |

|                                   |                                                                                                                     |                       |                                                                                               |   |   |   |   |   |
|-----------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|
| Leonardo de Souza Polli           | 1. Gestão de Infraestrutura, serviços e equipamentos urbanos<br>2. Estágio Supervisionado<br>3. Gestão Urbana       | Urbanismo UNEB/2012   | Mestrado em Arquitetura e Urbanismo UFBA/2017                                                 | - | X | - | - | X |
| Liliane Ferreira Mariano da Silva | 1. Gestão Urbana<br>2. Métodos e Técnicas de Pesquisa<br>3. Planejamento do Espaço<br>4. Técnicas de Análise Urbana | Arquitetura UFBA/1979 | Doutorado em L'Etudes de l'Amerique Latine .<br>Université Sorbonne Nouvelle - Paris III/1985 | - | - | X | X | - |

| Docente                        | Componente Curricular que leciona ou lecionou                                                                                                       | Qualificação                                 |                                                                                                                    | Regime de trabalho |     |      | Forma de ingresso |   |
|--------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-----|------|-------------------|---|
|                                |                                                                                                                                                     | Graduação                                    | Pós-Graduação                                                                                                      | 20h                | 40h | D.E. | C                 | S |
| Lourdes Cardoso de Souza Neta  | 1. Estágio Supervisionado<br>2. Química Orgânica I e II<br>3. Química dos Produtos Naturais<br>4. Segurança em Laboratório                          | Bacharelado em Química UFV/1997              | Pós-Doutorado-UFBA/2007<br>Doutorado em Química UNICAMP/2003                                                       | -                  | -   | X    | X                 | - |
| Lourival Manoel da Silva Filho | -                                                                                                                                                   | Física UFBA/1985                             | Doutorado em Física PUC/2003                                                                                       | -                  | -   | X    | X                 | - |
| Lúcia Maria de Oliveira        | 1. Desenho Técnico I e II<br>2. Representação Gráfica II, III<br>3. Produção de Análise Gráfica III<br>4. Desenvolvimento do Projeto do Produto III | Licenciatura em Desenho e Plástica UFBA/1982 | Mestrado em Pedagogia Profissional Instituto Superior para la Educación Técnica y Profesional Héctor Zaldívar/2001 | X                  | -   | -    | X                 | - |
| Luiz Antonio de Souza          | 1. Desenho Urbano I e II                                                                                                                            | Arquitetura e Urbanismo UFBA/1975            | Doutorado em Arquitetura e Urbanismo UFBA/2014                                                                     | -                  | X   | -    | X                 | - |
| Luiz Carlos Quadros Teixeira   | 1. Matemática Financeira                                                                                                                            | Ciências Econômicas UESC/1971                | Especialização em Comércio Exterior FCE/1977                                                                       | -                  | X   | -    | X                 | - |

|                                      |                                                                                       |                                                 |                                                    |   |   |   |   |   |
|--------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|----------------------------------------------------|---|---|---|---|---|
| Luiz Firmino Soares Neto             | 1. Desenho de Expressão<br>2. Desenho de Observação<br>3. Plástica                    | Licenciatura em Educação Artística<br>UFPB/1980 | Mestrado em Antropologia<br>UFPE/1986              | - | - | X | X | - |
| Maria Cristina Elyote Marques Santos | 1. Fundamentos de Matemática<br>2. Matemática I e II<br>3. Matemática e Contabilidade | Licenciatura em Matemática<br>UCSal/1986        | Doutorado em Ciências da Educação<br>LYON II /2014 | - | X | - | X | - |

| Docente                          | Componente Curricular que leciona ou lecionou                                              | Qualificação                                      |                                                                         | Regime de trabalho |     |      | Forma de ingresso |   |
|----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|--------------------|-----|------|-------------------|---|
|                                  |                                                                                            | Graduação                                         | Pós-Graduação                                                           | 20h                | 40h | D.E. | C                 | S |
| Maria Luiza Rabelo Dias Trindade | 1. Físico-Química I e II<br>2. Fenômeno de Transportes<br>3. Hidráulica                    | Engenharia Química<br>UFBA/1986                   | Doutorado em Arquitetura e Urbanismo<br>UFBA/2013                       | -                  | -   | X    | X                 | - |
| Madson de Godói Pereira          | 1. Química Analítica I e II<br>2. Química e Meio Ambiente                                  | Bacharelado e Licenciatura em Química<br>UFV/1997 | Pós-Doutorado-UNEB/2006<br>Doutorado em Química<br>UNICAMP/2003         | -                  | -   | X    | X                 | - |
| Marcelo Duarte Dantas de Ávila   | 1. Álgebra Linear<br>2. Cálculo II<br>3. Matemática Básica                                 | Bacharelado em Matemática<br>UFBA/1984            | Mestrado em Ensino, Filosofia e História das Ciências<br>UFBA-UEFS/2005 | -                  | -   | X    | X                 | - |
| Marcelo Geraldo Teixeira         | 1. Estrutura II<br>2. Tecnologia II<br>3. Produção Gráfica II<br>4. Seminário Temático III | Desenho Industrial<br>UNEB/1995                   | Doutorado em Engenharia Industrial<br>UFBA/2012                         | -                  | X   | -    | -                 | X |

|                                          |                                                                                                                                                                                         |                                     |                                                                  |   |   |   |   |   |
|------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|
| Marcia Cristina de Oliveira Pires Santos | 1-Planejamento e Controle da Construção Qualidade<br>2-Produtividade na Construção Gerenciamento de Projetos<br>3-Contratos Tecnologia da Construção I<br>4-Tecnologia da Construção II | Engenharia Civil<br>UEFS/2001       | Especialização em Gerenciamento da Construção Civil<br>UEFS/2004 | X | - | - | - | X |
| Marco Antonio Costa Simões               | 1. Projeto Final<br>2. Tópicos Especiais em Informática I, II, III e IV                                                                                                                 | Processamento de Dados<br>UFBA/1993 | Mestrado em Ciência da Computação<br>UFPE/2003                   | - | X | - | X | - |
| Marco Antonio Silva Trindade             | 1-Física Geral e Experimental I, II<br>2-Probabilidade e Estatística aplicada à Física                                                                                                  | Física<br>UFBA/2000                 | Doutorado em Física<br>UFBA/2010                                 | - | - | X | X | - |

|                                   |                                                                                                                                               |                                                                                  |                                                 |   |   |   |   |   |
|-----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|---|---|---|---|---|
| Marcus Túlio Freitas<br>Pinheiro  | 1. Cálculo Numérico<br>2. Engenharia de Software<br>3. Linguagem de Programação I<br>4. Linguagem de Programação II<br>5. Redes de Computação | Física<br>UFBA/1989                                                              | Doutorado em Educação<br>UFBA/2012              | - | X | - | X | - |
| Maria Inês Valderrama<br>Restovic | 1. Algoritmos<br>2. Estrutura de Dados I e II<br>3. Redes de Computadores I e II                                                              | Ingengeria em Computación e informatics<br>Universidad de Santiago de Chile/1985 | Mestrado em Engenharia Elétrica<br>UNICAMP/1991 | - | - | X | X | - |

| Docente                                        | Componente Curricular<br>que leciona ou lecionou                                 | Qualificação                               |                                                                                | Regime de<br>trabalho |     |      | Forma<br>de<br>ingresso |   |
|------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|-----|------|-------------------------|---|
|                                                |                                                                                  | Graduação                                  | Pós-Graduação                                                                  | 20h                   | 40h | D.E. | C                       | S |
| Maria Livia Astolfo<br>Coutinho                | 1. Cálculo I<br>2. Engenharia Econômica<br>3. Lógica e Matemática<br>Discreta    | Licenciatura em<br>Matemática<br>UFBA/1993 | Mestrado em<br>Engenharia de<br>Negócios<br>Fundação Visconde<br>de Cairu/1999 | -                     | X   | -    | X                       | - |
| Marília Moreira<br>Cavalcante                  | 1-Planejamento<br>Urbano e Desenho<br>Urbano                                     | Arquitetura e<br>Urbanismo<br>UFBA/1990    | Doutorado em<br>Arquitetura e<br>Urbanismo<br>UFBA/2012                        | -                     | X   | -    | -                       | X |
| Marluce Oliveira<br>Guarda Souza               | 1. Físico-Química III                                                            | Química<br>Industrial<br>UFBA/1991         | Doutorado em<br>Química<br>UFBA/2000                                           | -                     | -   | X    | X                       | - |
| Marly Fernandes<br>Araújo Carvalho             | 1. Química Orgânica I, II e<br>III                                               | Bacharelado em<br>Química<br>UFBA/1988     | Doutorado em<br>Química<br>UFBA/2001                                           | -                     | X   | -    | X                       | - |
| Marta Valéria<br>Almeida Santana<br>de Andrade | 1. Química Analítica II<br>2. Química e Meio<br>Ambiente                         | Licenciatura em<br>Química<br>UFS/1987     | Doutorado em<br>Química<br>UFBA/2001                                           | -                     | -   | X    | X                       | - |
| Mauro Korn                                     | 1. Panoramas da Ciência<br>2. Química Analítica III<br>3. Técnicas Instrumentais | Bacharelado em<br>Química<br>USP/1981      | Doutorado em<br>Química<br>USP/1996                                            | -                     | -   | X    | X                       | - |

|                            |                                                                                                                                                                                             |                                      |                                                                                   |   |   |   |   |   |
|----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|
| Mônica de Souza<br>Massa   | 1. Engenharia de Software<br>2. Metodologia de Sistemas I e II<br>3. Organização, Sistemas e Métodos<br>4. Tópicos em Engenharia de Software<br>5. Tópicos em Informática<br>6. Game Design | Processamento de Dados               | Doutorado em Educação UFBA/2014                                                   | - | X | - | X | - |
| Murilo do Carmo<br>Boratto | 1. Arquitetura de Computadores<br>2. Sistemas Operacionais<br>3. Tópicos Especiais em Linguagem de Computação                                                                               | Bacharelado em Informática UCSa/2002 | Doutorado em Informática Universidade Politécnica de Valencia, UPV, Espanha./2014 | - | - | X | X | - |

| Docente                                | Componente Curricular<br>que leciona ou lecionou                                                                                                     | Qualificação                                    |                                                                                               | Regime de<br>trabalho |     |      | Forma<br>de<br>ingresso |   |
|----------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|-----|------|-------------------------|---|
|                                        |                                                                                                                                                      | Graduação                                       | Pós-Graduação                                                                                 | 20h                   | 40h | D.E. | C                       | S |
| Nélia Lima<br>Machado                  | 1. Ciências do Ambiente<br>2. Saneamento<br>3. Saneamento Básico<br>4. Sistemas e Tecnologias Ambientais Urbanas<br>5. Gestão e Saneamento Ambiental | Engenharia Sanitária<br>UFBA/1989               | Mestrado em Engenharia Ambiental Urbana<br>UFBA/2001                                          | -                     | -   | X    | X                       | - |
| Nila Mara Smith<br>Galvão<br>Bahamonde | 1. Estatística<br>2. Estatística Aplicada a Psicologia<br>3. Estatística Aplicada ao Turismo                                                         | Bacharelado em Estatística<br>UFBA/1995         | Mestrado em Estatística<br>UFPE/2001                                                          | -                     | -   | X    | X                       | - |
| Nilda Silva de<br>Oliveira             | 1. Desenho Geométrico<br>2. Design Têxtil<br>3. Pesquisa de Mercado<br>4. Representação Gráfica I<br>5. Serigrafia                                   | Licenciatura em Desenho e Plástica<br>UFBA/1981 | Mestrado profissionalizante em Administração<br>UFBA/2000                                     | -                     | -   | X    | X                       | - |
| Paulo Augusto<br>Oliveira Ramos        | 1. Física Geral e Experimental I, II e III, IV<br>2. Computação Gráfica<br>3. Programação Visual                                                     | Bacharelado em Física<br>UFBA/1982              | Especialização em Tecnologias Digitais com ênfase em Design Instrucional<br>SENAI-CETIND/2003 | -                     | X   | -    | X                       | - |

| Docente                  | Componente Curricular<br>que leciona ou lecionou                                                                                                                                                                            | Qualificação                                              |                                                                          | Regime de<br>trabalho |     |      | Forma<br>de<br>ingresso |   |
|--------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|-----------------------|-----|------|-------------------------|---|
|                          |                                                                                                                                                                                                                             | Graduação                                                 | Pós-Graduação                                                            | 20h                   | 40h | D.E. | C                       | S |
| Paulo César Burgos       | 1. Fundações<br>2. Mecânica dos Solos<br>3. Tecnologia das Construções III                                                                                                                                                  | Licenciatura<br>Plena Em<br>Construção Civil<br>UNEB/1994 | Mestrado em<br>Geotecnia<br>USP/1997                                     | X                     | -   | -    | X                       | - |
| Paulo James de Oliveira  | 1. Matemática Básica                                                                                                                                                                                                        | Bacharelado em<br>Física<br>UFBA/1993                     | Doutorado em<br>Engenharia Elétrica<br>UNICAMP/2003                      | -                     | -   | X    | X                       | - |
| Renata Rosa Dotto Bellas | 1. Conteúdos de Química para o Ensino Médio<br>2. Evolução das Ciências e Pressupostos Filosóficos<br>3. Instrumentalização para o Ensino de Química<br>4. Oficina de Leitura<br>5. Oficina de Produção para o Ensino Médio | Licenciatura em<br>Química<br>UFBA/2009                   | Mestrado em<br>Ensino, Filosofia e<br>História das Ciências<br>UFBA/UEFS | -                     | -   | X    | X                       | - |
| Rita Maria Bastos Vieira | 1. Métodos Quantitativos III<br>2. Probabilidade e Estatística                                                                                                                                                              | Licenciatura em<br>Matemática<br>UFBA/1978                | Mestrado em<br>Estatística<br>UFRJ/1986                                  | -                     | -   | X    | X                       | - |

|                            |                                                                |                                    |                                                    |   |   |   |   |   |
|----------------------------|----------------------------------------------------------------|------------------------------------|----------------------------------------------------|---|---|---|---|---|
| Robson Marinho<br>da Silva | 1. Estrutura de<br>Dados I<br>2. Linguagem de<br>Programação I | Engenharia<br>Mecânica<br>UFBA/199 | Doutorado em<br>Engenharia<br>Mecânica<br>USP/2016 | - | - | X | X | - |
|----------------------------|----------------------------------------------------------------|------------------------------------|----------------------------------------------------|---|---|---|---|---|

| Docente                          | Componente Curricular<br>que leciona ou lecionou                                                                                                                                                                                           | Qualificação                                     |                                                                                                                                                 | Regime de<br>trabalho |     |      | Forma<br>de<br>ingresso |   |
|----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|-----|------|-------------------------|---|
|                                  |                                                                                                                                                                                                                                            | Graduação                                        | Pós-Graduação                                                                                                                                   | 20h                   | 40h | D.E. | C                       | S |
| Rodnei Almeida<br>Souza          | 1. Conteúdos de Química<br>para o Ensino Médio<br>2. Evolução das Ciências<br>e Pressupostos<br>Filosóficos<br>3. Instrumentalização<br>para o Ensino de Química<br>4. Oficina de Leitura<br>5. Oficina de Produção<br>para o Ensino Médio | Licenciatura<br>Plena em<br>Química<br>UNEB/2006 | Mestrado em<br>Ensino, Filosofia e<br>História das<br>Ciências<br>UFBA-UEFS/2011                                                                | -                     | X   | -    | X                       | - |
| Rosana Leal<br>Simões de Freitas | 1. Administração Aplicada<br>a Engenharia<br>2. Administração de<br>Materiais<br>3. Administração de<br>Recursos Humanos<br>4. Gerenciamento de<br>Obras<br>5. Planejamento e<br>Controle da Construção                                    | Engenharia Civil<br>UFBA/1988                    | Mestrado em<br>Análise Regional<br>UNIFACS/2004                                                                                                 | -                     | X   | -    | X                       | - |
| Ruivaldo Regis<br>Sobral         | 1. Física II, III e IV<br>2. Física Geral e<br>Experimental III                                                                                                                                                                            | Bacharelado em<br>Física<br>UFBA/1980            | Pós-Doutorado-<br>Centre Nacional de<br>la Recherche<br>Scientifique -<br>Laboratoire Louis<br>Néel/1997<br>Doutorado em<br>Física<br>UFRJ/1990 | -                     | -   | X    | X                       | - |
| Sérgio Pastori de<br>Figueiredo  | 1. Química Industrial<br>Básica<br>2. Química Orgânica I                                                                                                                                                                                   | Engenharia<br>Química<br>UFBA/ 1981              | Mestrado em<br>Química<br>UFBA/1989                                                                                                             | -                     | X   | -    | X                       | - |

| Docente                                | Componente Curricular<br>que leciona ou<br>lecionou                                                                                    | Qualificação                            |                                                                               | Regime de<br>trabalho |     |      | Forma<br>de<br>ingresso |   |
|----------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|-----|------|-------------------------|---|
|                                        |                                                                                                                                        | Graduação                               | Pós-Graduação                                                                 | 20h                   | 40h | D.E. | C                       | S |
| Sérgio Ricardo<br>Xavier da Silva      | 1. Auditoria de Sistemas<br>2. Cálculo Numérico<br>3. Computação Aplicada<br>a Engenharia<br>4. Informática Aplicada a<br>Engenharia   | Licenciatura em<br>Física<br>UESC/2000  | Mestrado em<br>Engenharia<br>Mecatrônica<br>UFBA/2011                         | -                     | X   | -    | X                       | - |
| Sérgio Roberto<br>Brandão<br>Fernandez | 1. Auditoria de Sistemas<br>2. Introdução a<br>Microinformática<br>3. Informática Aplicada<br>aos Sistemas Contábeis                   | Processamento<br>de Dados<br>UFBA/1988  | Mestrado em<br>Administração<br>Avançada<br>UNEB/2005                         | -                     | X   | -    | X                       | - |
| Sérvulo José<br>Magalhães Barros       | 1. Estágio<br>Supervisionado<br>2. Tecnologia das<br>Construções III                                                                   | Engenharia Civil<br>UFBA/1978           | Especialização em<br>Engenharia<br>Econômica<br>Estácio de Sá-<br>RJ/1986     | -                     | X   | -    | X                       | - |
| Suzimone de<br>Jesus Correia           | 1- Química Orgânica<br>I                                                                                                               | Bacharelado em<br>Química<br>UFBA/1995  | Doutorado em<br>Química<br>UFBA/2005                                          | -                     | -   | X    | X                       | - |
| Tânia Regina Dias<br>Silva Pereira     | 1. Estágio<br>Supervisionado<br>2. Introdução a<br>Engenharia de Produção<br>3. Metodologia<br>Tecnológica e Científica<br>da Produção | Engenharia Civil<br>UCSal/1991          | Doutorado em<br>Educação e<br>Contemporaneidade<br>UNEB/2014                  | -                     | X   | -    | X                       | - |
| Tatiana do Amaral<br>Varjão            | 1. Estágio<br>Supervisionado<br>2. Química Analítica I                                                                                 | Licenciatura em<br>Química<br>UFBA/1988 | Mestrado em Ensino,<br>Filosofia e História<br>das Ciências<br>UFBA-UEFS/2008 | -                     | -   | X    | X                       | - |

| Docente                                   | Componente Curricular<br>que leciona ou lecionou                           | Qualificação                                          |                                                                                  | Regime de<br>trabalho |     |      | Forma<br>de<br>ingresso |   |
|-------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|-----|------|-------------------------|---|
|                                           |                                                                            | Graduação                                             | Pós-Graduação                                                                    | 20h                   | 40h | D.E. | C                       | S |
| Telma Dias Silva<br>dos Anjos             | 1. Desenho Básico<br>2. Desenho Técnico<br>3. Planejamento e<br>Projetos   | Licenciatura em<br>Desenho e<br>Plástica<br>UFBA/1996 | Mestrado em<br>Administração e<br>Comércio<br>Internacional<br>UEX/2002          | -                     | -   | X    | X                       | - |
| Tereza Cristina<br>Farias Guimarães       | 1. Química Geral<br>2. Processos de<br>Fabricação I, II e III              | Engenharia<br>Química<br>Industrial Ufba<br>1980      | Phd. Doutorado em<br>Química<br>UFPE/1999                                        | -                     | -   | X    | X                       | - |
| Valter José Cruz                          | 1. Informática I e II<br>2. Informática Aplicada<br>aos Sistemas Contábeis | Engenharia<br>Elétrica<br>UFBA/1984                   | Mestrado em<br>Administração<br>UFBA/2005                                        | X                     | -   | -    | X                       | - |
| Vânia Gonçalves<br>de Brito dos<br>Santos | 1- Cálculo I, II<br>2- Matemática<br>Básica                                | Licenciatura em<br>Matemática<br>UFBA/1999            | Doutorado em<br>Geofísica<br>UFBA/2009                                           | -                     | X   | -    | X                       | - |
| Walter Duarte de<br>Araújo Filho          | 1. Física II, III e IV<br>2. Física Geral e<br>Experimental II             | Bacharelado em<br>Física<br>UFBA/1981                 | Doutorado em<br>Engenharia Elétrica<br>e Informática<br>Industrial<br>UTFPR/2013 | -                     | -   | X    | X                       | - |
| Walter Nei Lopes<br>dos Santos            | 1. Química Analítica I e II<br>2. Química Inorgânica II                    | Licenciatura em<br>Química<br>UFBA/1999               | Doutorado em<br>Química<br>UFBA/2004                                             | -                     | -   | X    | X                       | - |

Fonte: Departamento de Ciências Exatas e da Terra - DCET - Campus I

**Quadro 11 - Corpo Docente (Matrícula, Situação Funcional, Regime de Trabalho, Titulação e Categoria)**

| NOME                           | MATRÍCULA | SITUAÇÃO FUNCIONAL |        |        | REGIME DE TRABALHO |     |    | TITULAÇÃO |   |   |   | CATEGORIA |      |      |      |
|--------------------------------|-----------|--------------------|--------|--------|--------------------|-----|----|-----------|---|---|---|-----------|------|------|------|
|                                |           | Efetivo            | Subst. | Visit. | 20h                | 40h | DE | D         | M | E | G | Tit.      | Adj. | Ass. | Aux. |
| ABRAAO FELIX DA PENHA          | 744157618 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | -         | -    | -    | X    |
| ADRIANO PEDREIRA CATTAI        | 744842637 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | -         | X | - | - | -         | -    | X    | -    |
| AGRIPINO SOUZA COELHO NETO     | 744256585 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | -         | X    | -    | -    |
| ALDEMIRO JOSE ROCHA PALMA      | 740017727 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | X         | - | - | - | -         | -    | X    | -    |
| ALESSANDER ACACIO FERRO        | 744918519 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | -         | X    | -    | -    |
| ALEXANDRE BOLEIRA LOPO         | 743732392 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | X         | - | - | - | -         | X    | -    | -    |
| ALEXANDRE RAFAEL LENZ          | 745326082 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | -         | X | - | - | -         | -    | X    | -    |
| ALINE PASSOS DE AZEVEDO        | 743793013 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | -         | X | - | - | -         | -    | X    | -    |
| ALVARO LIMA MACHADO            | 740021085 | X                  | -      | -      | X                  | -   | -  | X         | - | - | - | -         | X    | -    | -    |
| ANA BEATRIZ SIMON FACTUM       | 740017793 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | -         | X    | -    | -    |
| ANA CLARA SOUSA E SILVA        | 743829636 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | -         | X | - | - | -         | -    | X    | -    |
| ANA GABRIELA SARAIVA A LIMA    | 743792986 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | -         | X | - | - | -         | -    | X    | -    |
| ANA PATRICIA F M MASCARENHAS   | 745326228 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | X         | - | - | - | -         | -    | X    | -    |
| ANA PATRICIA LIMA MOREIRA      | 740033341 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | -         | X | - | - | -         | -    | -    | X    |
| ANDRE LUIS CARDOSO SANTOS      | 743600676 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | -         | X | - | - | -         | -    | X    | -    |
| ANDRE LUIZ SOUZA DA SILVA      | 744940663 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | -         | X    | -    | -    |
| ANTONIO CARLOS FONTES ATTA     | 744269075 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | -         | X | - | - | -         | -    | X    | -    |
| ANTONIO FERREIRA DA SILVA NETO | 740023590 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | -         | X | - | - | -         | -    | X    | -    |
| ANTONIO JORGE GOMES BASTOS     | 742751539 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | -         | - | X | - | -         | -    | -    | X    |
| ANTONIO LUIZ DE ALMEIDA        | 743355205 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | X         | -    | -    | -    |
| ANTONIO MARCOS BRITO           | 743793039 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | -         | - | X | - | -         | -    | -    | X    |
| ANTONIO MUNIZ DOS SANTOS       | 742887306 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | -         | X | - | - | -         | -    | X    | -    |
| ARLINDA MIGUEL DE OLIVA ARAUJO | 743847935 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | X         | -    | -    | -    |
| ARMANDO LUIZ ANDRADE PEIXOTO   | 720004657 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | -         | X | - | - | -         | X    | -    | -    |
| ARNAUD VICTOR DOS SANTOS       | 743821997 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | X         | -    | -    | -    |
| AUGUSTO DA SILVA REIS          | 740033139 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | -         | - | X | - | -         | -    | -    | X    |
| AUTIMIO BATISTA GUIMARAES FO   | 740033587 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | X         | - | - | - | -         | X    | -    | -    |
| BARBARA CRISTINA T MOREIRA     | 742961150 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | X         | - | - | - | X         | -    | -    | -    |
| CARINA SANTOS SILVEIRA         | 745932956 | -                  | X      | -      | X                  | -   | -  | -         | X | - | - | -         | -    | -    | -    |
| CARLOS ANTONIO ALVES QUEIROS   | 742779472 | X                  | -      | -      | X                  | -   | -  | -         | - | X | - | -         | -    | -    | X    |
| CARMEN SILVIA DA SILVA SA      | 740023689 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | -         | X    | -    | -    |
| CESARIO FRANCISCO DAS VIRGENS  | 722944073 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | -         | -    | -    | -    |
| CID NEY AVILA MACEDO           | 745326626 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | X         | - | - | - | -         | -    | X    | -    |
| CLAUDIO ALVES DE AMORIM        | 743600684 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | -         | X    | -    | -    |
| CLELIA MARIA VIEIRA DANTAS     | 740033456 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | -         | X | - | - | -         | -    | X    | -    |
| CRISTIANE FERREIRA MERCES      | 744940029 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | -         | - | X | - | -         | -    | -    | X    |
| DALTON ANDRADE PAIXAO          | 744149063 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | -         | - | X | - | -         | -    | -    | X    |

| NOME                          | MATRÍCULA | SITUAÇÃO FUNCIONAL |        |        | REGIME DE TRABALHO |     |    | TITULAÇÃO |   |   |   | CATEGORIA |      |      |      |
|-------------------------------|-----------|--------------------|--------|--------|--------------------|-----|----|-----------|---|---|---|-----------|------|------|------|
|                               |           | Efetivo            | Subst. | Visit. | 20h                | 40h | DE | D         | M | E | G | Tit.      | Adj. | Ass. | Aux. |
| DANIEL DE CERQUEIRA GOES      | 740021548 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | -         | X | - | - | -         | -    | X    | -    |
| DEBORA ALCINA REGO CHAVES     | 744361518 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | -         | X | - | - | -         | -    | -    | X    |
| DEBORA DE ANDRADE SANTANA     | 725209943 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | -         | X    | -    | -    |
| DEBORA DE LIMA NUNES SALES    | 743355213 | X                  | -      | -      | X                  | -   | -  | X         | - | - | - | -         | X    | -    | -    |
| DIEGO GERVASIO FRIAS SUAREZ   | 734104100 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | -         | X    | -    | -    |
| DJALMA FIUZA ALMEIDA          | 744485126 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | -         | -    | X    | -    |
| DJALMA TAVARES DOS SANTOS     | 740032060 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | -         | X | - | - | -         | -    | X    | -    |
| EDSON MASCARENHAS SANTOS      | 723156623 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | -         | X    | -    | -    |
| EDUARDO MANUEL FREITAS JORGE  | 744775555 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | -         | X    | -    | -    |
| EDUARDO PARENTE PRADO         | 744400265 | X                  | -      | -      | X                  | -   | -  | X         | - | - | - | -         | -    | -    | X    |
| ELIAS CUNHA BITENCOURT        | 744940613 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | -         | X | - | - | -         | -    | X    | -    |
| ELIENE MARIA DA SILVA         | 742910701 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | -         | -    | X    | -    |
| EUDALDO FRANCISCO SANTOS      | 743150037 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | X         | - | - | - | -         | -    | -    | X    |
| EUDISMAR ALMEIDA ARAUJO       | 740023786 | X                  | -      | -      | X                  | -   | -  | -         | - | X | - | -         | -    | -    | X    |
| EVANGIVALDO ALMEIDA LIMA      | 740023558 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | X         | -    | -    | -    |
| FELIX DE SOUZA NETO           | 746358024 | -                  | X      | -      | X                  | -   | -  | -         | X | - | - | -         | -    | -    | -    |
| FILIPE TIAGO LIMA PEREIRA     | 746178149 | -                  | X      | -      | X                  | -   | -  | -         | X | - | - | -         | -    | -    | -    |
| GENIRA CARNEIRO DE ARAUJO     | 724595430 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | X         | -    | -    | -    |
| GERUSA SOARES PINHEIRO        | 722775636 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | -         | X | - | - | -         | -    | -    | X    |
| GILMAR FERREIRA ALVES         | 720005718 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | -         | X    | -    | -    |
| GUSTAVO BARRETO FRANCO        | 745353665 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | -         | -    | X    | -    |
| HELICIO MOREIRA PERIN         | 743786943 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | -         | X    | -    | -    |
| HUGO SABA PEREIRA CARDOSO     | 745288250 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | -         | X    | -    | -    |
| IDALIA HELENA SANTOS ESTEVAM  | 740023998 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | -         | X    | -    | -    |
| JAIME SANTANA SODRE PEREIRA   | 740017769 | X                  | -      | -      | X                  | -   | -  | -         | X | - | - | -         | X    | -    | -    |
| JOAO SANTANA GOMES MELO       | 742750004 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | -         | X | - | - | -         | -    | X    | -    |
| JOAQUIM DE ALMEIDA MENDES     | 740003621 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | -         | - | X | - | -         | X    | -    | -    |
| JORGE ALBERTO PRADO DE        | 745974291 | -                  | -      | X      | X                  | -   | -  | X         | - | - | - | -         | -    | -    | -    |
| JORGE LUIZ SERIANO DOS SANTOS | 743610825 | X                  | -      | -      | X                  | -   | -  | -         | X | - | - | -         | -    | X    | -    |
| JORGE SAMPAIO FARIAS          | 710006584 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | -         | X | - | - | -         | -    | X    | -    |
| JOSE SILVA                    | 740002934 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | -         | - | X | - | X         | -    | -    | -    |
| JOSE VICENTE CARDOSO SANTOS   | 740023752 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | X         | - | - | - | -         | -    | X    | -    |
| JOSEMAR RODRIGUES DE SOUZA    | 743807024 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | -         | -    | -    | -    |
| JOSEMEIRE MACHADO DIAS        | 744402788 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | X         | - | - | - | -         | -    | X    | -    |
| JULIAN HERMOGENES Q CELEDON   | 742922172 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | -         | X | - | - | -         | -    | X    | -    |
| JULIANA SANTANA MOURA         | 745496706 | x                  |        |        |                    |     | x  |           | x |   |   |           |      | x    |      |
| LAZARO NONATO V ANDRADE       | 740023647 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | X         | -    | -    | -    |
| LEANDRO SANTOS COELHO DE      | 744940639 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | X         | -    | -    | -    |
| LEONARDO DE SOUZA POLLI       | 746172591 | -                  | X      | -      | -                  | X   | -  | -         | X | - | - | -         | -    | -    | -    |

| NOME                           | MATRÍCULA | SITUAÇÃO FUNCIONAL |        |        | REGIME DE TRABALHO |     |    | TITULAÇÃO |   |   |   | CATEGORIA |      |      |      |
|--------------------------------|-----------|--------------------|--------|--------|--------------------|-----|----|-----------|---|---|---|-----------|------|------|------|
|                                |           | Efetivo            | Subst. | Visit. | 20h                | 40h | DE | D         | M | E | G | Tit.      | Adj. | Ass. | Aux. |
| LILIANE FERREIRA MARIANO SILVA | 743368193 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | -         | -    | -    | -    |
| LOURDES CARDOSO DE SOUZA       | 744941041 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | X         | -    | -    | -    |
| LOURIVAL MANOEL DA SILVA FILHO | 740024041 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | X         | -    | -    | -    |
| LUCIA MARIA DE OLIVEIRA        | 740023485 | X                  | -      | -      | X                  | -   | -  | -         | X | - | - | -         | -    | X    | -    |
| LUIZ ANTONIO DE SOUZA          | 742961613 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | X         | - | - | - | -         | X    | -    | -    |
| LUIZ CARLOS QUADROS TEIXEIRA   | 732760324 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | -         | - | X | - | -         | -    | X    | -    |
| LUIZ FIRMINO SOARES NETO       | 740023443 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | -         | X | - | - | -         | -    | X    | -    |
| MA CRISTINA ELYOTE M SANTOS    | 740023621 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | X         | - | - | - | -         | X    | -    | -    |
| MA LUIZA RABELO DIAS TRINDADE  | 740021394 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | -         | X    | -    | -    |
| MADSON DE GODOI PEREIRA        | 744255686 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | -         | -    | -    | -    |
| MARCELO DUARTE DANTAS DE       | 740017808 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | -         | X | - | - | -         | -    | X    | -    |
| MARCELO GERALDO TEIXEIRA       | 745692093 | -                  | X      | -      | -                  | X   | -  | X         | - | - | - | -         | -    | -    | -    |
| MARCIA CRISTINA O P SANTOS     | 745932760 | -                  | X      | -      | X                  | -   | -  | -         | - | X | - | -         | -    | -    | -    |
| MARCO ANTONIO COSTA SIMOES     | 744253870 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | -         | X | - | - | -         | -    | X    | -    |
| MARCO ANTONIO SILVA TRINDADE   | 744255791 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | -         | X    | -    | -    |
| MARCUS TULIO FREITAS PINHEIRO  | 743806997 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | X         | - | - | - | -         | X    | -    | -    |
| MARIA INES VALDERRAMA          | 743807985 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | -         | X | - | - | -         | -    | X    | -    |
| MARIA LIVIA ASTOLFO COUTINHO   | 744143334 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | -         | X | - | - | -         | -    | X    | -    |
| MARILIA MOREIRA CAVALCANTE     | 745905218 | -                  | -      | X      | -                  | X   | -  | X         | - | - | - | -         | -    | -    | -    |
| MARLUCE OLIVEIRA GUARDA        | 742827411 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | X         | -    | -    | -    |
| MARLY FERNANDES A CARVALHO     | 740023118 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | X         | - | - | - | X         | -    | -    | -    |
| MARTA VALÉRIA ALMEIDA SANTANA  | 740023257 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | -         | -    | -    | -    |
| MAURO KORN                     | 740021108 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | X         | -    | -    | -    |
| MONICA DE SOUZA MASSA          | 744940689 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | X         | - | - | - | -         | X    | -    | -    |
| MURILO DO CARMO BORATTO        | 745354467 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | -         | -    | X    | -    |
| NELIA LIMA MACHADO             | 740030042 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | -         | X | - | - | -         | -    | X    | -    |
| NILA MARA SMITH G BAHAMONDE    | 742824594 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | -         | X | - | - | -         | -    | X    | -    |
| NILDA SILVA DE OLIVEIRA        | 740023794 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | -         | X | - | - | -         | -    | X    | -    |
| PAULO AUGUSTO OLIVEIRA RAMOS   | 740016577 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | -         | - | X | - | -         | -    | -    | X    |
| PAULO CESAR BURGOS             | 743805268 | X                  | -      | -      | X                  | -   | -  | -         | X | - | - | -         | -    | X    | -    |
| PAULO JAMES DE OLIVEIRA        | 740023710 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | -         | X    | -    | -    |
| RENATA ROSA DOTTO BELLAS       | 745400072 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | -         | X | - | - | -         | -    | X    | -    |
| RITA MARIA BASTOS VIEIRA       | 740007285 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | -         | X | - | - | -         | X    | -    | -    |
| ROBSON MARINHO DA SILVA        | 735040969 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | -         | X    | -    | -    |
| RODNEI ALMEIDA SOUZA           | 744961017 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | -         | X | - | - | -         | -    | -    | X    |
| ROSANA LEAL SIMOES DE FREITAS  | 744329118 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | -         | X | - | - | -         | -    | -    | X    |
| RUIVALDO REGIS SOBRAL          | 743973582 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | -         | X    | -    | -    |
| SERGIO PASTORI DE FIGUEIREDO   | 740020819 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | -         | X | - | - | -         | -    | X    | -    |
| SERGIO RICARDO XAVIER DA SILVA | 744362425 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | -         | X | - | - | -         | -    | X    | -    |

| NOME                          | MATRÍCULA | SITUAÇÃO FUNCIONAL |        |        | REGIME DE TRABALHO |     |    | TITULAÇÃO |   |   |   | CATEGORIA |      |      |      |
|-------------------------------|-----------|--------------------|--------|--------|--------------------|-----|----|-----------|---|---|---|-----------|------|------|------|
|                               |           | Efetivo            | Subst. | Visit. | 20h                | 40h | DE | D         | M | E | G | Tit.      | Adj. | Ass. | Aux. |
| SERGIO ROBERTO B FERNANDEZ    | 742810587 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | -         | X | - | - | -         | -    | -    | X    |
| SERVULO JOSE MAGALHAES        | 740010987 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | -         | - | X | - | -         | X    | -    | -    |
| TANIA REGINA DIAS S PEREIRA   | 740016234 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | X         | - | - | - | -         | -    | -    | -    |
| TATIANA DO AMARAL VARJÃO      | 740016763 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | -         | X | - | - | -         | X    | -    | -    |
| TELMA DIAS SILVA DOS ANJOS    | 740016763 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | -         | X | - | - | -         | X    | -    | -    |
| TEREZA CRISTINA F GUIMARAES   | 713895398 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | X         | -    | -    | -    |
| VALTER JOSE CRUZ              | 740027201 | X                  | -      | -      | X                  | -   | -  | -         | X | - | - | -         | -    | X    | -    |
| VANIA GONCALVES BRITO SANTOS  | 740020908 | X                  | -      | -      | -                  | X   | -  | X         | - | - | - | -         | X    | -    | -    |
| WALTER DUARTE DE ARAUJO FILHO | 713624276 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | -         | X    | -    | -    |
| WALTER NEI LOPES DOS SANTOS   | 720005938 | X                  | -      | -      | -                  | -   | X  | X         | - | - | - | X         | -    | -    | -    |

Fonte: Departamento de Ciências Exatas e da Terra - DCET - Campus I

## 2.5. AVALIAÇÃO INTERNA

A UNEB, enquanto integrante do Programa de Avaliação Institucional das Universidades Brasileiras - PAIUB, realizou a avaliação de desempenho institucional envolvendo todos os seus Departamentos. Este programa foi criado em 1993 e ganhou novas características a partir de abril de 1998, quando o MEC começou a implementar novas políticas de avaliação institucional.

O PAIUB compreendeu o processo de autoavaliação institucional e avaliação externa, incluindo visita in loco, abrangendo dimensões do ensino, da pesquisa, da extensão e da gestão das IES, constituindo-se em processo de continuo aperfeiçoamento do desempenho acadêmico, do planejamento da gestão da instituição e de prestação de contas à sociedade. De acordo com a Secretaria de Ensino Superior/MEC, os resultados dessas avaliações tinham também a finalidade de subsidiarem os processos de autorização e reconhecimento de cursos, credenciamento e credenciamento de instituições e utilizados na orientação de outras políticas do MEC.

A partir de 1998, a UNEB inaugurou uma fase distinta na história da avaliação interna, atividade que passou a constar na sua agenda de prioridades. Definiu uma política de avaliação institucional permanente, com recursos próprios, mesmo diante de uma crise de financiamento generalizada. Dentro dos princípios gerais do PAIUB, com as devidas adaptações à realidade multicampi da Universidade, ela estruturou o seu projeto de avaliação institucional através da Comissão Central de Avaliação Institucional, articulada diretamente com as Comissões Setoriais, no âmbito dos seus Departamentos e Núcleos. Diante da complexidade estrutural e da multiplicidade de variáveis que deveriam ser atingidas pelo processo, optou-se na avaliação realizada em 1999, por um corte, partindo da avaliação do ensino de graduação, com ênfase nas disciplinas e no desempenho docente. Também foi analisado o segmento administrativo, através

dos indicadores capazes de revelar o nível de motivação e desempenho da área/meio. Resultou desse trabalho um relatório, onde foi apresentado todo o processo de avaliação realizado, incluindo a metodologia e procedimentos adotados na pesquisa empreendida, seguida de uma descrição analítica do conjunto de respostas em relação à universidade como um todo, oferecidas por cada um dos segmentos pesquisados.

Neste processo, a Comissão Setorial de Avaliação do Departamento de Ciências Exatas e da Terra, em articulação com a Comissão Central de Avaliação Institucional da UNEB, realizou uma avaliação do ensino de graduação naquele Departamento, cujos resultados encontram-se registrados no segundo relatório de Avaliação Institucional, publicado em 2000 e disponível na biblioteca do Campus. Nele, além do Curso de Química, foram avaliados também os demais Cursos oferecidos à época, ou seja: Desenho Industrial - Projeto do Produto e Produção Visual, Urbanismo, Análise de Sistemas e Engenharia de Produção Civil.

Nesta avaliação foram computados 781 questionários respondidos pelos alunos dos Cursos mencionados, cujos indicadores eram referentes à administração do curso, Coordenação do Colegiado, espaço físico disponível, biblioteca, segurança, dentre outros. Os resultados evidenciaram divergência entre os vários cursos avaliados, sinalizando aspectos que necessitavam de maior atenção.

No ano de 2000, a UNEB estendeu o seu olhar para o segmento dos egressos, por considerar que o ex-aluno é um dos componentes de fundamental importância no seu processo de autoavaliação, na medida em que considera a real contribuição que ele pode oferecer, informando sobre o que o seu curso lhe proporcionou para o desempenho de suas funções e atividades no seu cotidiano.

Para esta avaliação, foram selecionados três grandes blocos de observação: dados pessoais, trajetória acadêmica e destino profissional e dele o DCET - I participou avaliando 72 egressos do Curso de Desenho Industrial - Projeto do Produto, cujos resultados encontram-se disponíveis no Relatório de Pesquisa de Egressos dos Cursos de Graduação da UNEB, publicado em 2002. O Curso de Química não participou desta avaliação, pois à época ainda não existiam egressos.

Em 2001, 2002 e 2003 as avaliações transcorreram informalmente em reuniões realizadas no âmbito dos Departamentos e Colegiados, envolvendo a participação docente, discente e em alguns momentos os técnicos administrativos.

Em 2004, o MEC através do SINAES - Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior, implementou a avaliação institucional antes realizada através do PAIUB, onde novas dimensões passaram a ser investigadas. O Exame Nacional de Cursos - ENADE foi instituído em substituição ao antigo “provão”.

Em 2005 o DCET - I participa do ENADE com avaliação dos Cursos de Química, Urbanismo, Sistemas de Informação e Engenharia da Produção Civil. De forma geral, os cursos do Departamento obtiveram conceito máximo no ENADE, excetuando-se Engenharia da Produção Civil e Urbanismo. Para esses cursos inexistem Diretrizes Curriculares bem como outros cursos similares no Brasil. No que tange aos cursos de Engenharia de Produção Civil e Urbanismo, o conceito do ENADE referente ao ano de participação foi resultado da aplicação de uma prova cujos conteúdos foram baseados nas diretrizes curriculares do curso de Arquitetura e Urbanismo e Engenharia Produção Civil respectivamente, conteúdos estes incompatíveis aos perfis profissiográficos dos egressos. Como consequência a Universidade solicitou ao MEC a exclusão dos dois cursos do exame do ENADE, até que fossem definidas diretrizes curriculares nacionais

específicas para os dois cursos, viabilizando assim a participação destes no exame.

Na tabela seguinte é possível visualizar os resultados do ENADE dos cursos supracitados.

**Tabela 29 - Resultados Obtidos no ENADE**

| <b>Curso</b>                 | <b>Ano</b> | <b><u>ENADE Conceito (1 a 5)</u></b> |
|------------------------------|------------|--------------------------------------|
| Design                       | 2009       | 5                                    |
|                              | 2012       | SC                                   |
| Engenharia da Produção Civil | 2011       | SC                                   |
| Química                      | 2008       | 5                                    |
|                              | 2011       | 5                                    |
| Sistemas de Informação       | 2008       | 5                                    |
|                              | 2011       | 5                                    |
| Urbanismo                    | 2005       | 1                                    |

Fonte: [www.inep.gov.br](http://www.inep.gov.br)

Importante destacar que esse exame visa, sobretudo, avaliar o desempenho dos estudantes em relação aos conteúdos programáticos previstos nas Diretrizes Curriculares Nacionais - DCNs do curso, como também suas habilidades e competências a ele relacionadas. E que, de acordo com os seus critérios, os conceitos 4 e 5 são indicadores dos pontos fortes avaliados.

Em 2006, a UNEB através da sua Comissão Própria de Avaliação - CPA, retomou seus trabalhos de avaliação em consonância com as dimensões do SINAES e em novembro deste mesmo ano e outubro de 2007, realizou

Seminários específicos sobre a avaliação institucional envolvendo representantes dos seus 29 Departamentos.

Em 2008, continuando os trabalhos de avaliação institucional, a CPA promoveu palestras, reuniões e discussões no âmbito dos Departamentos com a participação dos três segmentos que compõem a universidade: alunos, professores e técnicos.

Para esta avaliação, a CPA trabalhou na perspectiva de investigar as dez dimensões propostas pelo SINAES, a exemplo de:

- 2 Missão e plano de desenvolvimento institucional;
- 3 Responsabilidade social da instituição;
- 4 Políticas para o ensino, a pesquisa, a pós-graduação e a extensão;
- 5 Comunicação com a sociedade;
- 6 Políticas de pessoal, carreiras do corpo docente e do corpo técnico-Administrativo;
- 7 Organização e gestão da Instituição;
- 8 Infra-estrutura física;
- 9 Planejamento e avaliação;
- 10 Políticas de atendimento aos estudantes;
- 11 Sustentabilidade financeira.

Independente dessas avaliações formais que já foram e continuam sendo procedidas, a UNEB através de seus contatos e estudos junto aos seus Departamentos e demais setores administrativos e pedagógicos, vem orientando-os no sentido de proceder a uma reflexão sobre a prática cotidiana, envolvendo trabalhos de ensino, pesquisa e programas de extensão, incluindo as condições instrumentais e físicas, dentre outros aspectos de relevância que venham contribuir para o aprimoramento da sua atuação.

Nesta perspectiva, e entendendo a avaliação como um processo acolhedor que visa planejar e replanejar as ações relacionadas à prática docente, à pesquisa, à extensão e ainda às atividades administrativas, é que o DCET - I tem construído as suas políticas de atuação, observando as respostas das comunidades acadêmica e externa, nas suas demandas e sugestões, evidenciadas através de seminários, fóruns, dentre outros eventos, utilizados como espaços de avaliação.

Ele tem buscado desenvolver processos democráticos de avaliação, objetivando proporcionar aos seus estudantes a construção significativa do conhecimento. Para isso, os Colegiados dos Cursos, como órgãos responsáveis pela sua coordenação didático - pedagógica, têm planejado e acompanhado as atividades através de reuniões mensais, avaliações processuais e interdisciplinares realizadas a partir de critérios definidos. Durante todos os semestres, é oportunizado o debate entre docentes e discentes para que os mesmos possam avaliar e reavaliar o desenvolvimento das suas ações.

### 3.0 DO PROJETO DO CURSO

#### 3.1. Justificativa da Relevância social

Nos últimos 50 anos os *games* têm marcado presença na sociedade contemporânea principalmente pelo viés do entretenimento, movimentando US\$ 65,7 bilhões em 2013<sup>1</sup> e **US\$ 91 bilhões** em 2016, desse total, US\$ 40,6 bilhões vieram de jogos para celular, conforme aponta a revista Superinteressante<sup>2</sup>. Esta indústria gerou 120 mil empregos diretos e indiretos, apenas nos Estados Unidos<sup>3</sup>, superando a indústria do cinema, possibilitando a abertura de empresas na área de desenvolvimento de *games*, principalmente os casuais como os jogos de celulares que demandam menos tempo e recursos para desenvolvimento.

Outro aspecto importante a se pontuar é que em função das recentes ofertas tecnológicas, novos suportes para desenvolvimento artísticos e criativos, influenciam o surgimento de alternativas para formatos expressivos/narrativos que abrem novas portas do mercado profissional. Nos segmentos dos jogos digitais, por exemplo, existe uma gama de ferramentas disponíveis para criação de produtos que extrapolam o entendimento comum sobre o

1 Dados do Mapeamento da Indústria Brasileira de Jogos Digitais. Disponíveis em: [https://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/export/sites/default/bndes\\_pt/Galerias/Arquivos/rodutos/download/aep\\_fep/chamada\\_publica\\_FEP0211\\_mapeamento\\_da\\_industria.pdf](https://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/export/sites/default/bndes_pt/Galerias/Arquivos/rodutos/download/aep_fep/chamada_publica_FEP0211_mapeamento_da_industria.pdf). Acessado em 16 de julho de 2018.

2 Dados da Revista Superinteressante. Que indústria fatura mais: do cinema, da música ou dos games? 4 de julho de 2018. Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/que-industria-fatura-mais-do-cinema-da-musica-ou-dos-games/> Acessado em 16 de julho de 2018.

<sup>3</sup> ESA – Entertainment Software Association - 2011

formato dos tradicionais videogames. Neste caso, é possível mencionar a web, considerando especialmente o potencial da linguagem html5, as mídias pervasivas (tablets, smartphones), mídias locativas (GPS, QRCodes, redes sem fio), além de ambientes como os sites de relacionamento, que oferecem potencial para desenvolvimento de games a um custo inferior frente os tradicionais consoles.

Neste contexto um profissional que ganha destaque é o design de jogos digitais. O trabalho pioneiro de Chris Crawford é visto como referencial nos estudos sobre design de jogos digitais. Na perspectiva de Crawford (1984), fixada no início dos anos 80, os games se tornariam, no futuro, a principal atividade de entretenimento, consumida por um público amplo e fiel, da mesma maneira que acontecia com o cinema, a música, o livro, dentre outros produtos. Para Crawford (1984), o mercado de games se tornaria tão importante quanto os demais. Os jogos digitais estarão disponíveis nas lojas de softwares para consumo das massas, como os filmes, livros e discos.

Atualmente, é possível perceber sinais claros de que Crawford estava certo em sua visão sobre os jogos digitais, considerando os inúmeros gêneros disponíveis no mercado como por exemplo: adventure, advergames, first person, simuladores esportivos, jogos educativos, dentre outros. Ao lado da questão dos gêneros, podemos situar as plataformas (BARROS, 2002) como outro parâmetro adotado para construção de uma taxonomia dos jogos digitais. Nesta direção, os avanços na telemática e na microinformática habilitaram suportes além dos já conhecidos consoles para videogame, como os ambientes web, mídias pervasivas, dentre outros.

A web, em sua versão 2.0 (O'REILLY, 2002), tornou-se suporte para diferentes formatos, dentre eles os jogos digitais. Neste caso, sites de relacionamento como Facebook são vistos como plataformas para jogos sociais (ZAGALO, 2012); websites dedicados podem hospedar jogos casuais (JUUL, 2009) e jogos inspirados em fatos de repercussão na imprensa,

chamados Newsgames (BOGOST et ALLI, 2010); as mídias móveis e pervasivas como Tablets, smartphones etc. são utilizadas para dar suporte aos jogos, inclusive os de realidade alternativa, conhecidos como ARG (McGONIGAL, 2006; MONTOLLA et ALI, 2009).

Esta pluralidade de gêneros, plataformas, interatividade e imersão tornou o jogo digital um dos principais produtos da indústria do entretenimento, aumentando o interesse sobre questões relativas às técnicas de gamedesign (SALEN & ZIMMERM, 2004). A produção em série, o mercado competitivo, dentre outros fatores, implicaram em uma natural organização e setorização do trabalho de concepção de jogos digitais. A exemplo da indústria cinematográfica, que envolve profissionais distribuídos em cargos como diretor, roteirista, fotógrafo, cenógrafo, assistente de câmera etc., o trabalho de criação e produção de games envolve artistas, programadores, designers de som, roteiristas, animadores, beta testes e designers de jogo.

A função de designer de jogos digitais envolve a criação de personagens, narrativa, regras e interações, além de cuidar do planejamento e da execução de todo o projeto. Sob o ponto de vista deste profissional, Salen e Zimmerman (2004) fundamentam o trabalho do designer de games em três pilares básicos: regra, que consiste na lógica matemática dos procedimentos de jogos; lúdico, que focaliza a experiência social e representacional do design de jogos digitais, especialmente no que diz respeito à participação do jogador no seu contato com outros jogadores; cultura, que se relaciona com o contexto no qual o processo criativo dos elementos do jogo são pensados. Estes pilares, dizem os autores, não organizam apenas o processo de criação, mas oferecem uma metodologia para análise geral e estudo do design de jogos digitais.

Henry Jenkins (2007), argumenta que os designers de jogos digitais não possuem apenas a função de contar histórias - eles devem “projetar mundos” e esculpir espaços. Na ótica do autor, esses profissionais desempenham

papel fundamental na formação cultural do público, pois são responsáveis pela criação de ambientes altamente complexos e imersivos, que configuram uma das principais alternativas para entretenimento, na atualidade.

Entretanto, a formação de designers de jogos digitais esbarra na confusão criada pelo pouco conhecimento acerca das funções atribuídas a este profissional, muitas vezes confundido com programadores, animadores, dentre outros. O designer de jogos digitais, impulsionado pelo desenvolvimento das novas tecnologias, deve estar preparado para lidar com as questões suscitadas acerca do mercado, do futuro da arte e do entretenimento.

Desta forma, o curso aqui proposto atento e sintonizado com as demandas contemporâneas para qualificação de novos profissionais destaca no curso de tecnólogo em jogos digitais a ênfase na formação de novos profissionais para atuarem no mercado de games e especialmente no papel de game design. Profissional que como um maestro orchestra a equipe de desenvolvimento de games, atuando muitas vezes como roteirista, artista, game producer, gerente de projeto e game design, principalmente nas empresas de pequeno porte que tem no mínimo três profissionais em sua equipe.

### 3.1.1. Justificativa

A UNEB inicia em 2002 através do Projeto Ensino on-line: **trilhando novas possibilidades pedagógicas mediadas pelos jogos digitais (Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais<sup>4</sup>)** suas primeiras ações para contribuir com a saída dos games do *underground* cultural para um campo acadêmico de investigação (MANOVICH, 2005). O referido projeto não pôde ser concretizado por falta de financiamento, mas atuou como base para o desenvolvimento de projetos como Tríade (financiado pela FINEP, FAPESB e PROFORTE), dois

<sup>4</sup> Em anexo alguns destaques na mídia do trabalho do GPCV

jogos produzidos para a comemoração dos 30 anos do Polo Petroquímico, o jogo Búzios: ecos da liberdade - sobre a Revolta dos Alfaiates (Búzios: ecos da liberdade), financiado pela FAPESB e PROFORTE, Guardiões da Floresta (financiado pelo CNPq, FAPESB e PROFORTE) e mais recentemente os cinco jogos financiados pela Secretaria da Educação e Cultura para atender a demanda dos Centros Juvenis de Ciências e Cultura (Salvador Sim, Insitu, Industriali, Dom e Janus). Todos os jogos referenciados têm a intenção de criar jogos com a mesma lógica dos comerciais e que possam se constituir em espaços de aprendizagem escolar e não escolar.

A experiência com o Tríade, um jogo sobre a Revolução Francesa, encontrou dificuldades, principalmente relacionadas com a ausência de mão de obra qualificada para atuar no desenvolvimento de jogos digitais. Contudo, na Bahia, um jogo com as características do Tríade se constituiu em uma ação inovadora e corajosa, considerando que toda a equipe foi sendo formada no processo de desenvolvimento, aprendendo com os erros. Erros aqui compreendidos na perspectiva construtivista, possibilitando a construção do conhecimento processualmente, através das trocas com os distintos saberes que permeavam a equipe.

Para suprir essa demanda de formação a UNEB mais uma vez com apoio da FAPESB criou o Seminário Jogos digitais, educação e comunicação - construindo novas trilhas, que está na sua décima primeira edição e o Workshop Desenvolvimento de jogos digitais no Nordeste: mapeando possibilidades, objetivando criar espaços para socializar e difundir as investigações que já vinham sendo realizadas em distintos pontos do mapa, dando voz aos solitários pesquisadores da área de jogos digitais, potencializando espaços de formação permanente. Ações que contaram com a presença de técnicos, coordenadores e outros profissionais da Secretaria de Ciência e Tecnologia (SECTI), Diretoria de Audiovisual (DIMAS) e Ministérios da Cultura e da Educação, FINEP, além de professores e pesquisadores de universidades públicas e privadas em todo o país. Além destas ações a UNEB e o Grupo de games da Bahia composto pelos profissionais do Senai, Indigente da UFBA, Virtualize e professores da FTC que

atuavam no segmento games participaram do Seminário ANIMAI e do XI Festival Nacional de Vídeo: imagem em cinco minutos, promovidos pela DIMAS, fortalecendo a compreensão de que os jogos digitais se constituem em produtos audiovisuais.

E por fim, estivemos presentes no Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment (SBGames), o maior evento de games da América Latina, que depois da sua quinta edição criou o Track Game & Cultura, sinalizando assim, a compreensão dos profissionais de computação, arte, design e representantes da indústria de games da necessidade de um espaço para discutir as relações pedagógica, social, cultural, psicológica, entre outras que são estabelecidas com os jogos digitais depois do seu processo de criação e desenvolvimento, isto é, o game over. Este evento em 2011 foi organizado e sediado pela UNEB.

Assim com este histórico a UNEB constrói sua expertise na área de desenvolvimento de jogos digitais, bem como na área de formação profissional através da coordenação do primeiro curso de especialização do nordeste na área de Game Design realizado no período de 2010 – 2011 e financiado pela FAPESB. Em dezembro de 2014 a UNEB ganha mais uma vez o edital da FAPESB para oferecer em 2015 a segunda turma do curso de especialização em Game Design.

O crescimento e a periodicidade destes eventos vêm contribuindo para a formação dos profissionais e pesquisadores na área de games no Brasil e especialmente na Bahia, será fortalecido com o Parque Tecnológico, que entre suas linhas de ação, encontram-se os ambientes interativos, que dentre as possibilidades existentes estarão os games.

Nesta lógica, considerando tais aspectos o desenvolvimento de um curso de caráter tecnológico ampliará e fortalecer a trajetória narrada acima, formando profissionais no estado da Bahia não só para gerir e desenvolver jogos digitais, mas produzir conteúdos interativos para distintos ambientes. Nossa proposta é no sentido de formar um profissional com a capacidade empreendedora e que compreenda o processo tecnológico e suas causas e efeitos bem como suas

aplicações no mundo do trabalho além de ser capaz de desenvolver competências profissionais e tecnológicas gerais e específicas para gestão de processos e bens de serviços. E por fim, a construção de novos caminhos na efetivação dos processos de formação articulados com as necessidades dos sujeitos e do mercado, que atente para a diversidade e conseqüentemente exija um profissional diferente que seja capaz de pensar através de conexões, ramificações que caracterizam o pensamento em rede, integrando e incluindo diferentes pontos de vista, distintas formas de ver e compreender o mundo, enfim dialetizar o ser e estar, permitindo e possibilitando a aprendizagem em rede e articulando distintas linguagens midiáticas.

**O CURSO SUPERIOR EM TECNOLOGIA DE JOGOS DIGITAIS** está vinculado ao Departamento de Ciências Exatas e da Terra – DCET com duração de 03 anos e oferta de vinte e cinco vagas para comunidade. Ainda é importante ressaltar que o curso se configura na interface entre os cursos de **Sistema da Informação e Design** podendo, portanto, ter em alguns momentos professores em comuns, lotados no DCET. O vestibular ocorrerá a cada dois anos a fim de garantir a inserção dos futuros profissionais no mercado de trabalho, evitando que a Universidade forme mão de obra sem ter campo de trabalho, permitindo um controle e acompanhamento da inserção do egresso no mercado.

### **3.2. Fundamentação Legal.**

O referido projeto está embasado: na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB nº 9394/96) que estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional; Portaria 79 do Decreto nº 5.773/2006 que trata das funções de regulação, supervisão e avaliação de instituições de educação superior e cursos superiores de graduação e sequenciais no sistema federal de ensino; Resolução Nº 5, de 8 de março de 2004 que aprova as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design e dá outras providências; Resolução CNE 3, de 18 de dezembro de 2002 que institui as Diretrizes curriculares Nacionais Gerais para a organização e o funcionamento dos cursos superiores de

Tecnologia; CNE/CES nº 5/2008, que explicita nas Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a organização e o funcionamento dos cursos superiores de tecnologia, CNE 3, de 18 de dezembro de 2002, critérios sobre a oferta das atividades complementares nos currículos desse tipo de curso superior de graduação; Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia apresentado pelo MEC em 2010 com o propósito de aprimorar e fortalecer os cursos superiores de tecnologia e em cumprimento ao Decreto nº 5.773/06, o Ministério da Educação apresenta este Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia como guia para referenciar estudantes, educadores, instituições ofertantes, sistemas e redes de ensino, entidades representativas de classes, empregadores e o público em geral.

Assim a UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA (UNEB) através da RESOLUÇÃO Nº 1.142/2015 :

Autoriza a criação do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais - Graduação Tecnológica. DCET/Campus I - Salvador. O CONSELHO UNIVERSITÁRIO (CONSU) da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), no uso de suas competências legais e regimentais, com fundamento no Artigo 11, Inciso VIII do Regimento Geral da UNEB, tendo em vista o que consta do Processo nº 0603150023072, em sessão desta data, RESOLVE: Art. 1º. Autorizar a criação do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais - Graduação Tecnológica, a ser ofertado pelo Departamento de Ciências Exatas e da Terra/Campus I - Salvador/BA, no âmbito da Universidade do Estado da Bahia. Parágrafo Único. O Curso de que trata o caput deste artigo tem carga horária total de 2.205 (duas mil duzentas e cinco). Art. 2º. Esta Resolução entra em vigor na data de sua publicação. Sala das Sessões, 10 de novembro de 2015. Conforme publicado em diário oficial em 21 de novembro de 2015.

O Presente projeto foi aprovado pela RESOLUÇÃO nº 1.912/2017, conforme trecho:

“RESOLUÇÃO nº 1.912/2017 - Aprova o Projeto Pedagógico do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais - Graduação Tecnológica, e dá outras providências. DCET/Campus I - Salvador. O CONSELHO SUPERIOR DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO (CONSEPE) da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), no uso de suas competências legais e regimentais, com fundamento no Artigo 5º, Inciso I, Alínea “a” do Regimento Interno deste mesmo Conselho, e ainda o quanto deliberado pela sua Câmara de Ensino de Graduação e Sequencial e tendo em vista o que consta do Processo nº 0603150023072, em sessão desta data, RESOLVE:

Art. 1º. Aprovar o Projeto Pedagógico do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais (Graduação Tecnológica), criado pelo Conselho Universitário (CONSU), por meio da Resolução nº 1.142/2015, a ser ofertado pelo Departamento de Ciências Exatas e da Terra/Campus I - Salvador.

Art. 2º. Alterar a carga horária total do Curso, passando de 2.205 (duas mil duzentas e cinco) para 2.265 (duas mil duzentas e sessenta e cinco), conforme processo em epígrafe.

Art. 3º. Esta Resolução entra em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário. Sala das Sessões, 25 de abril de 2017.”

A resolução acima mencionada foi publicada em 11 de maio de 2017 no Diário Oficial da Bahia.

### **3.3. Concepção e objetivos**

O CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS, em seus princípios e pressupostos pedagógicos explícita uma concepção de educação mediada por um processo formativo que possibilita o aprendizado dinâmico do aluno, através de atividades práticas que desenvolvam a sua autonomia e o instrumentalize para o mundo do trabalho. O que de certa forma significa a formação de tecnólogos como gestores para o desenvolvimento de uma compreensão sistêmica e dinâmica dos processos de inovação na produção de jogos digitais na Bahia e quiçá no Brasil. Trata-se de um curso que se constitui em uma ação inédita no Brasil, pois, é o primeiro a ser sediado em uma Universidade Pública. Não podemos deixar de mencionar que no ano de 2014 o Instituto Federal do Rio de Janeiro, campus Eng. Paulo de Frontin criou o Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, sendo a primeira faculdade federal a implantar um curso de formação de programadores digitais do Brasil.

Assim, o curso aqui proposto para o estado da Bahia em especial atende a demanda crescente por profissionais com habilidades e competências nessa área. Por seu caráter inovador no Estado, este curso tem a intenção de qualificar os profissionais que poderão atuar no segmento de Tecnologias da Informação e Comunicação, bem como das Indústrias Criativas, do Parque Tecnológico que dentre outras ações desenvolverá ambientes interativos.

#### **3.3.1 Objetivo Geral**

- Formar tecnólogos na área de desenvolvimento de jogos digitais qualificando-os para a produção de conteúdos interativos e gestão de

projetos de inovação nesse segmento, criando também um espaço de formação permanente para pesquisa.

### 3.3.2 Objetivos Específicos

- Preparar profissionais no estado da Bahia para utilização de ambientes, ferramentas e softwares que possam ser utilizados no desenvolvimento de games e ambientes interativos;
- Difundir a política de softwares livres para produção de games;
- Habilitar profissionais para atuarem na gestão dos processos de desenvolvimento de games e ambientes interativos;
- Contribuir para a construção de um olhar diferenciado dos processos de desenvolvimento de games no estado da Bahia;
- Fomentar a pesquisa e a inovação em tecnologia para o desenvolvimento de jogos digitais e ambientes interativos;
- Possibilitar uma visão e "compreensão sistêmica e dinâmica dos processos de inovação" na produção de jogos digitais na Bahia;
- Favorecer a criação de um nicho de mercado na área de games na Bahia;
- Fortalecer a parceria com instituições brasileiras e estrangeiras na área de produção de games e ambientes interativos.
- Fomentar o segmento de indústrias criativas na Bahia.

### 3.4. Perfil do Egresso

O perfil geral do egresso no **CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS** formados pela UNEB estará compatível com as demandas da sociedade da informação na medida em que irá: aprender de forma autônoma e independente; produzir e divulgar novos conhecimentos, tecnologias, serviços e produtos; aprender formas diversificadas de atuação profissional; atuar de forma multirreferencial; comprometendo-se com a preservação da biodiversidade no ambiente natural e construído, com sustentabilidade e melhoria da qualidade de

vida; gerenciando e/ou incluindo-se em processos participativos de organizações públicas e/ou privadas; pautando-se na ética e na solidariedade como ser humano, cidadão e profissional; buscando maturidade, sensibilidade e equilíbrio ao agir profissionalmente.

Além disso, enseja-se formar o egresso para a apropriação do pensamento reflexivo e da sensibilidade artística apto a produzir projetos que envolvam sistemas de informações visuais, artísticas, estéticas culturais e tecnológicas, relacionados aos jogos digitais e ambientes interativos conforme o ajustamento histórico, os traços culturais e de desenvolvimento das comunidades, bem como as características dos usuários e de seu contexto socioeconômico e cultural.

### **3.5 Competências e Habilidades**

As competências e habilidades aqui contempladas estão de acordo com a proposta do curso, com o perfil do egresso, ancoradas nas orientações da Resolução CNE/CP 3, de 18 de dezembro de 2002, que Institui as Diretrizes Curriculares Nacionais para a organização e o funcionamento dos cursos superiores de tecnologia. **Tais competências são sugeridas a partir da capacidade do educando em: mobilizar, articular e colocar em ação conhecimentos, habilidades, atitudes e valores necessários para o desempenho eficiente e eficaz de atividades requeridas pela natureza do trabalho e pelo desenvolvimento tecnológico. Estas podem ser sugeridas como:**

I - capacidade criativa para propor soluções inovadoras, utilizando domínio de técnicas e de processo de criação;

II - capacidade para o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções, em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual;

III – capacidade de interagir com especialistas de outras áreas de modo a utilizar conhecimentos diversos e atuar em equipes multireferenciais na elaboração e execução de pesquisas e projetos;

IV - visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de desenvolvimento, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto;

V - domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto para produção de game, a saber: definição de objetivos, produção de roteiro, técnicas de modelagem e art conceptual, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados;

VI - conhecimento do setor produtivo de sua especialização, revelando sólida visão setorial, relacionado ao mercado, materiais, processos produtivos e tecnologias abrangendo artefatos de qualquer natureza, traços culturais da sociedade, softwares e outras manifestações regionais;

VII - domínio de gerência de produção, incluindo qualidade, produtividade, arranjo físico, estoques, custos e investimentos, além da administração de recursos humanos para a produção;

VIII - visão histórica e prospectiva, centrada nos aspectos sócio-econômicos e culturais, revelando consciência das implicações econômicas, sociais, antropológicas, ambientais, estéticas e éticas de sua atividade.

### **3.6 Organização Curricular**

A estrutura curricular do CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS foi concebida a partir de uma inter-relação entre seus componentes curriculares de forma a preparar o aluno para desenvolver sistemas e integrá-los no contexto das diversas demandas da sociedade da informação. Desta forma o curso foi estruturado em cinco núcleos de formação que estarão distribuídos ao longo de seis semestres. A composição de cada semestre obedecerá a uma organização processual iniciando por uma fundamentação que de forma

crescente dialoga com a profissionalizante, o que significa de fato que os componente curriculares de cada núcleo estarão interligados por suas afinidades e pré-requisitos. Além disso, apesar do estágio supervisionado ocorrer nos dois últimos semestres o aluno terá a possibilidade desde o segundo semestre de vivenciar situações que lhe orientem para a definição da área de estágio mediante as atividades de prática integrada em consonância com os componentes curriculares de caráter teórico.

#### a) **Núcleo de Produção de narrativas**

O conjunto de componentes curriculares que integram o núcleo de Produção tem o objetivo de fornecer ao aluno uma sólida base a respeito do processo de narrativas integrando-se com distintas linguagens, bem como o desenvolvimento de habilidades associadas à produção e aos fundamentos dos sistemas de narrativas.

Componentes que compõem o núcleo:

##### **Primeiro semestre:**

**Roteiro e Storyboard I** - Conceitos e características das estruturas narrativas; Fundamentos das narrativas em sistemas multimídia; Cinematics e outras estruturas narrativas nos jogos; Noções de técnicas de roteiro e storyboard; Softwares voltados para a criação de roteiros; Formatos e documentações de roteiro; Games e Storytelling.

**Cinema, Games e aplicativos** - visa a compreensão de distintas interfaces entre o cinema, games e os aplicativos favorecendo o entendimento da emergência de uma cultura da convergência.

**Game design I**- Definição dos princípios de Game Design; Fundamentos e átomos de design em sistemas interativos; Jogos enquanto sistemas; Átomos de Game Design e aplicação em jogos analógicos.

### **Segundo semestre:**

**Roteiro e Storyboard II** - Desenvolvimento de roteiros incluindo elementos de produção, direção e finalização, para distintos gêneros e finalidades, a exemplo dos jogos educativos ou voltados apenas para entretenimento.

**Arte conceitual** - Criação de personagens e cenários de forma geral relacionando aos aspectos morfológicos, indumentárias, armas e etc.

**Prototipagem para jogos** - Desenvolvimento de protótipos iniciais para subsidiar o processo de produção de jogos digitais e analógicos.

**Gamedesign II** - Conceitos aplicados a implementação e gestão de projetos no design de jogos, bem como metodologias do projeto em design aplicadas à análise, criação e produção de jogos digitais. Expõe ferramentas e procedimentos para problematização do objeto jogo, coleta e análise de dados, desenvolvimento, prototipagem, testagem, acompanhamento (progressão, balanceamento e objetivos) e documentação de projetos de em design de jogos de média complexidade

### **Terceiro Semestre:**

**Criação de Personagens em 2D** - estuda e analisa animações em 2D para jogos digitais em diferentes plataformas, bem como a caracterização de distintos personagens presentes nos jogos digitais, interagindo com as técnicas necessárias para definição e criação de personagens.

**Gamedesign III**- Disciplina que articula os conhecimentos práticos e teóricos vinculados ao conceito de play em Game Design: game feel, flow e design emocional.

### **Quarto semestre -**

**Gamedesign IV**- Apresenta e discute a prática projetual no design de jogos, bem como metodologias do projeto em design aplicadas à análise, criação e produção de jogos digitais. Expõe ferramentas e procedimentos para problematização do objeto jogo, coleta e análise de dados, desenvolvimento, prototipagem, testagem, acompanhamento (progressão, balanceamento e

objetivos) e documentação de projetos de em design de jogos voltados **para plataformas móveis e pervasivas**

**Gameaudio-** Conceitos e fundamentação teórica de áudio para games. Estudo das técnicas de edição de áudio aplicada à criação digital de músicas e efeitos sonoros. Analisa a produção de áudio para videogames desde seu surgimento até os dias atuais.

#### **Quinto Semestre:**

**Criação de personagem em 3D-** Estudo, análise e criação de personagens para jogos digitais e ambientes interativos em 3D.

**Game prodution-** Compreensão da cadeia produtiva da indústria de games, subsidiando os processos de captação de recursos e desenvolvimento de jogos digitais.

**Game design V-** Apresenta e discute a prática projetual no design de jogos, bem como metodologias do projeto em design aplicadas à análise, criação e produção de jogos digitais. Expõe ferramentas e procedimentos para problematização do objeto jogo, coleta e análise de dados, desenvolvimento, prototipagem, testagem, acompanhamento (progressão, balanceamento e objetivos) e documentação de projetos de em design de jogos de alta complexidade.

#### **b) Núcleo de Arte e Design de jogos digitais**

O conjunto de componentes curriculares que integram o núcleo de arte e design de jogos digitais tem o objetivo de possibilitar ao aluno o desenvolvimento de habilidades e competências associadas ao desenvolvimento da função estética e os aspectos relacionados com a interface, navegabilidade, usabilidade e interatividade nos jogos digitais, incluindo os recursos e mídias que o compõe.

Componentes que compõem o núcleo:

**Terceiro Semestre:** Arte conceitual (**Concept Art**) - apresenta ao aluno conteúdos sobre a criação de personagens os aspectos morfológicos, indumentárias, armas dentre outras, além do cenário.

**Modelagem 3D** - estudo das técnicas de modelagem 3D para animação e avatares e desenvolvimento de cenários.

**Animação 2 D I** - Estudo e análise de animações em 2D para jogos digitais em diferentes plataformas.

**Interfaces e Games I** - estudo das percepções visual e auditiva humana, construção de sinais, símbolos e ícones, formatos da linguagem multimídia, evolução das interfaces digitais, arquitetura da informação, navegação, usabilidade e interatividade, que poderão ser aplicados na produção de interfaces digitais eficientes e eficazes;

**Quarto semestre:**

**Interface e Games II**- Projeto de interface: storyboarding e prototipação de interfaces; ferramentas de apoio a construção de interfaces. Avaliação de sistemas interativos: inspeção e testes com usuários; aspectos éticos na relação com os usuários. Acessibilidade: interfaces para jogos digitais

**Animação em 2D II** - Produção de animações 2D para jogos digitais em diferentes plataformas.

### **c) Núcleo de Programação**

O conjunto de componente curricular que integram o núcleo de Programação do **CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS** tem o objetivo de fornecer os requisitos básicos para que o aluno entenda os princípios e técnicas de programação de jogos digitais. Sendo este núcleo fundamental, portanto, para o melhor entendimento das aplicações de sistemas de programação de jogos.

Componentes que compõem o núcleo:

**Primeiro Semestre: Introdução a Programação** – Definição de algoritmos, conceitos básicos de programação e lógica, programação sequencial e paralela, conceito de programação de jogos. Estudo dos aspectos introdutórios relacionados aos jogos digitais e suas ferramentas de desenvolvimento e programação orientada à objeto. Interface de programação de aplicações além dos fundamentos efeitos visuais.

**Segundo Semestre:**

**Programação de jogos:** Conceitos de programação de jogos: linguagens, motores e frameworks. Introdução à orientação a objetos: abstração, reuso, classes, objetos, herança e polimorfismo. Programação em Unity: criação de comportamentos através de scripts, física, movimentação de personagens, detecção e tratamento de colisão. Exemplo inicial de jogo em 2D.

**Quarto Semestre:**

**Inteligência Artificial para Jogos:** Conceitos e fundamentação teórica de inteligência computacional. Teorias sobre o aprendizado de máquina aplicado a jogos digitais. Aplicações e ferramentas para a Inteligência artificial.

#### **d) Núcleo complementar**

Este núcleo é constituído por componentes curriculares que subsidiam o processo de desenvolvimento dos jogos digitais, ampliando as possibilidades questão teóricas, técnicas e instrumentais.

Componentes que compõem o núcleo.

**Primeiro semestre: Games e Cultura** – Estudo, compreensão e análise dos elementos que delineiam a cultura em torno dos jogos digitais dando ênfase à dimensão potencial dessa forma de linguagem na construção de conhecimento estimulando o pensamento crítico, subsidiando o processo de produção de jogos.

**Semiótica** - estudo dos aspectos históricos das teorias do signo, semiótica e semiologia, os conceitos fundamentais de comunicação, signo, significação, interpretação; aspectos pragmáticos da significação; signo, alegoria e metáfora.

#### **Terceiro Semestre:**

**Inovação, Empreendedorismo e Gestão de Negócios** : Estudo dos aspectos relacionados a gestão estratégica, sistema nacional de inovação e seus fundamentos, a cultura inovadora o planejamento estratégico da inovação e suas modalidades; organização para a inovação; Sistema de inteligência competitiva para inovação acrescidos da gestão de projetos de inovação e gestão estratégica da inovação.

#### **Quinto Semestre:**

**Games, Educação e Saúde:** Estudo da compreensão e da relação entre jogos digitais, educação e saúde evidenciando os aportes teóricos, suas contribuições para o desenvolvimento cognitivo, social, motor, cultural e afetivo do jogador, bem como os processos investigativos e de produção nesse segmento.

**Sexto semestre: Acessibilidade e Games** – Estudo da acessibilidade e usabilidade dos jogos digitais enfocando os princípios do desenho universal.

**Estudos de viabilidade técnico, econômico comercial e ambiental** – estudo das possibilidades de investimento empresarial subsidiando a tomada de decisão quanto à avaliação de desempenho de negócios e de viabilidade de investimento em projetos, novos produtos e/ou negócios.

**Gestão de Projetos e captação de recursos** – estudo, análise e elaboração de projetos de desenvolvimento de jogos digitais, visando a captação de recursos.

**e) Núcleo suplementar**

O conjunto dos componentes curriculares que integram o núcleo de formação suplementar tem o objetivo de fornecer ao aluno a apropriação de uma outra língua, bem como a iniciação à metodologia da pesquisa e desenvolvimento de pesquisa na área de game design, instrumentalizando-o nos aspectos teóricos e práticos.

Componentes que compõem o núcleo.

**Primeiro semestre:**

**Inglês instrumental I** – Desenvolvimento de habilidades de leitura utilizando gêneros textuais escritos em língua inglesa relacionados com a área de jogos digitais.

**Segundo semestre:**

Prática Integrada I: Teoria e prática relacionada com a produção de jogos digitais. Atividades de integração dos componentes curriculares do segundo semestre através da prática profissional. Laboratório de desenvolvimento de jogos digitais. Produto final analógico e digital.

**Economia Criativa - Estudo dos princípios que norteiam a economia criativa, estabelecendo relações com a área de games.**

**Terceiro Semestre:**

**Prática Integrada II:** Teoria e prática relacionadas com a produção de jogos digitais e prática de projetos. Atividades de integração dos componentes

curriculares do terceiro semestre através da prática profissional. Laboratório de desenvolvimento de jogos digitais. Produto final: Jogos 2D

#### **Quarto Semestre:**

**Seminários Temáticos I** – estudo e discussão de temas contemporâneos relacionados com o processo de desenvolvimento de games.

**Prática Integrada III:** Construção de um projeto intercomponente curricular que integre os conhecimentos construídos ao longo do segundo, terceiro e quarto semestre do curso. Laboratório de desenvolvimento de jogos digitais. Produto final jogo 3D.

#### **Quinto semestre:**

**Seminários Temáticos II** – estudo e discussão de temas contemporâneos relacionados com o processo de desenvolvimento de games e gamificação.

**Metodologia da Pesquisa** - Estudo e discussão das abordagens epistemológicas e metodológicas da pesquisa na área de jogos digitais, instrumentalizando os discentes para utilização dos métodos e técnicas de normatização da produção acadêmica: normas da ABNT, artigos, projeto de pesquisa e trabalhos de conclusão. Trabalho final do curso, relatório e normatização (ABNT, área de jogos)

**Estágio supervisionado I:** Prática supervisionada com fundamentos técnico-científicos, sobre a formação do tecnólogo em jogos digitais em uma área de interesse do aluno vinculada às ênfases propostas pelo curso.

#### **Sexto Semestre:**

**Trabalho de Conclusão de Curso:** Elaboração, planejamento e desenvolvimento de um projeto de jogo contendo: tema, escopo, cronograma, protótipo funcional, projeto de interfaces, modelo de comportamento dos personagens, cronograma, plano de custos, plano de negócios, plano de controle de qualidade, plano de riscos e a documentação completa do projeto de jogo (GDD). Escrita e apresentação de relatório ou plano de negócios.

**Estágio Supervisionado II:** Prática supervisionada, considerando reflexões éticas, com fundamentos técnico-científicos, sobre a formação profissional em uma área de atuação vinculada às ênfases propostas pelo curso.

### **3.7 Fundamentos Pedagógicos**

A concepção pedagógica proposta neste projeto fundamenta-se na abordagem sócio- construtivista da educação, na qual o espaço educativo proporciona o fazer agir, operar, criar, construir a partir da realidade vivida por professores e estudantes, ou seja, proporcionar aos sujeitos da aprendizagem a construção de um conhecimento, que se dá na interação com o meio tanto físico como social, com o simbolismo humano e com o mundo das relações sociais (BECKER, 2005). Nesta lógica o profissional com formação no CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS será preparado para desenvolver: um conhecimento articulado da teoria e da prática real e simulado do exercício profissional; a construção do conhecimento mediado pelos princípios da inteligência coletiva; uma visão integral sobre o processo de desenvolvimento, criação de jogos digitais e espaços interativos em diversos contextos identificando situações de produção e empreendedorismo.

Dentre as abordagens sócio-construtivistas, a opção que fizemos é principalmente pela de Vigotsky (1994) na qual o homem constitui-se como tal através de suas interações sociais. Nesta abordagem o homem, é visto como alguém que transforma e é transformado nas relações produzidas numa determinada cultura. Suas relações com a natureza e com os outros homens, no nível da consciência, acontecem de forma espontânea apenas quando ele não tem consciência sobre aquilo que está fazendo. Por outro lado, à medida que o homem toma consciência da consciência que possui mais e mais ele abstrai sobre seus atos e sobre seu meio.

A consciência é o estado supremo do homem cujos elementos vão dar origem aos processos mentais superiores. Com isto, seus atos deixam de ser espontâneos para se tornarem atos sociais e históricos. Nesta esfera o

estudante constrói sua aprendizagem em interação com seu ambiente sociocultural e com suporte de outros indivíduos mais experientes.

Vygotsky (1994) identifica dois níveis de desenvolvimento: o real ou efetivo e o potencial ou proximal. O primeiro corresponde às conquistas já feitas e o segundo às capacidades em vias de serem construídas. Para que essas capacidades se transforme em conquistas consolidadas é fundamental o auxílio de outras pessoas. É na *zona de desenvolvimento proximal* que a interferência dos educadores e outros indivíduos experientes é mais transformadora, entendendo-se esse conceito como a distância entre o nível de desenvolvimento real e o nível de desenvolvimento potencial.

Em síntese, na concepção pedagógica proposta para o **CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS** da UNEB, o estudante é um ser ativo pois traz conhecimentos a partir de suas vivências anteriores e o professor é o mediador à medida que reconhece as suas capacidades prévias, potencializando novos saberes. O que de fato o instrumentará para os desafios do mundo do trabalho considerando os aspectos técnicos, de empreendedorismo atrelado à criatividade e arte.

Do ponto de vista metodológico a proposta curricular para o CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS, em sua totalidade, está pautada em uma linha de trabalho que visa possibilitar ao aluno a exploração de processos que articulam aspectos teóricos e práticos, considerando as ferramentas necessárias para a construção de um processo ensino-aprendizagem consistente. O que de fato possibilitará a potencialização de habilidades e competências na atuação e gerenciamento dos processos de criação e inovação na área de desenvolvimento de games e ambientes interativos.

O currículo do curso por sua vez, foi delineado a partir de um conjunto integrado e articulado de situações organizadas de modo a promover aprendizagens significativas onde os componentes curriculares são apenas um dos meios para o desenvolvimento de competências, que ampliam a formação dos alunos e sua interação com a realidade, de forma crítica e dinâmica.

Vale acrescentar, entretanto, que o graduando do CURSO SUPERIOR EM TECNOLOGIA DE JOGOS DIGITAIS ao longo da graduação terá a possibilidade de construir conhecimentos associados à produção de roteiros, arte e design e programação. Além disso, são oferecidos componentes curriculares que discutirão as questões relacionadas com o mercado de games no mundo, no Brasil e na Bahia, instrumentalizando-os para serem potenciais gestores de negócios. E ainda mais, o cursista terá noções de acessibilidade em jogos digitais, economia criativa e gerenciamento de projetos.

### **3.8 Estágio Curricular**

O estágio supervisionado, sendo uma atividade curricular obrigatória de qualificação profissional, tem como objetivo geral, complementar o ensino teórico-prático ministrado aos alunos do curso, proporcionando oportunidade de direcionamento segundo as várias áreas inerentes ao enfoque aplicado durante o curso considerando o nível de complexidade gradativo a cada semestre, iniciado através da prática integrada. A Prática Integrada e o estágio supervisionado para fins deste projeto são compreendidos como práticas complementares, obrigatórias, que também estão atrelados à pesquisa.

Além disso, o estágio supervisionado tem como propósito: permitir o contato do aluno com estúdios de desenvolvimento de jogos; proporcionar ao aluno vivência no ambiente de Tecnologias de informação, tornando-o apto a desempenhar tarefas do cotidiano do tecnólogo em jogos digitais; permitir a integração do aluno com seu principal parceiro: o cliente; aplicar os conhecimentos adquiridos na teoria, visando a melhora da qualidade dos processos existentes na organização; complementar o saber com a prática criando assim uma sólida base de conhecimentos.

A carga horária mínima para o estágio supervisionado será de 90 horas, distribuídas no quinto e sexto semestre. O respectivo estágio está organizado em duas etapas. Na primeira etapa o aluno deverá matricular-se no quinto e sexto semestre para o estágio. Não terá direito a matricular-se no estágio o

aluno que for reprovado na prática integrada, uma vez que o referido componente curricular é pré-requisito para o estágio supervisionado.

Na segunda etapa o aluno, deverá procurar o Professor de Estágio para fazer a opção de estágio. O aluno fará o estágio em uma empresa ou no Centro de Pesquisa e Desenvolvimento Comunidades Virtuais vivenciando todo o processo de produção de desenvolvimento de um game, experimentando principalmente o papel do tecnólogo em jogos digitais.

Durante a realização do estágio os alunos serão acompanhados pelo professor supervisor nas atividades desenvolvidas, cumprindo uma a carga horária de 90 horas. O local para realização do estágio supervisionado bem como as práticas integradas serão indicados pela coordenação do curso e/ou indicados pelos alunos. Neste último caso, a coordenação avalia a pertinência do locus escolhido pelos alunos para contribuir efetivamente na formação do discente.

O Discente poderá realizar o Estágio Supervisionado na própria Instituição nos locais devidamente apropriados para sua área de atuação como: Centro de Pesquisa Comunidades Virtuais; ou em outros locais desde que suas atividades sejam completamente ligadas a sua área de atuação. Indicamos abaixo, algumas empresas e locais para possíveis campos de estágio:

AOCA Game Lab

Virtualize;

MDS;

SENAI.

Parque Tecnológico;

Sinergia

Utouch

MOOVI

Infinity Games

ERA games

Recomenda-se que o aluno vivencie todo os papéis profissionais em uma empresa de desenvolvimento de game, possibilitando assim, construir uma visão

sistêmica do processo que garantirá sua atuação como game design. Neste caso, entende-se como papéis:

- Produção e Roteiro
- Arte e Designer de games
- Programação;

No que se refere ao reconhecimento de atividades profissionais, desde que as mesmas estejam em consonância com o perfil do discente e com os objetivos do curso, definidos por este projeto, o aluno poderá requerer 100% do reconhecimento de suas atividades profissionais, desde que as exerça na área específica de game design, ficando a cargo do supervisor de estágio do curso, validar as atividades profissionais do discente.

Todavia de forma a garantir uma formação adequada durante todos os semestres os alunos através da componente curricular Prática Integrada, que visa articular os conteúdos e conceitos trabalhados em cada semestre, subsidiando a produção do trabalho de conclusão de curso e atividades práticas, contribuirá para uma formação integral e integrada.

A logística para tal integração visará uma organização onde os alunos se vincularão a projetos de desenvolvimento que serão executados pelo Centro de Pesquisa Comunidades Virtuais, pelas instituições e empresas vinculadas que estará em funcionamento no Parque Tecnológico, possibilitando assim, que desde o primeiro semestre os mesmos tenham uma imersão no mercado de trabalho, qualificando-os para uma atuação futura como profissional da área.

É importante ressaltar que os componentes curriculares terão um caráter teórico prático, inclusive com aulas em laboratórios nos quais será possível interagir com as ferramentas essenciais para gerenciamento e desenvolvimento de games.

O estágio Supervisionado será acompanhado através de documentos como: Relatórios Parciais, Ficha de Avaliação e Relatório Final de Estágio, onde consta a evolução discente, com a descrição dos problemas identificados diariamente

no campo de estágio, as medidas adotadas para a avaliação docente. Também será feita visita in-loco, pelo professor supervisor. Além disso, o campo de estágio deverá ter um profissional com qualificação na área responsável pela supervisão dentro do locus de estágio.

Ressaltamos que segundo regulamentações da própria UNEB, cada professor de estágio supervisiona até 20 discentes e não leciona outro componente curricular. Todas as discussões, necessidades e decisões da área de estágio serão encaminhadas a Coordenação Central de Estágio da UNEB.

### **3.9 Trabalho de Conclusão de Curso**

O Trabalho de Conclusão de Curso atenderá a normatização já prevista neste projeto. E na regulamentação já prevista pela Universidade do Estado da Bahia.

O TCC estará atrelado ao componente curricular relacionado às Práticas Integradas uma vez que as atividades desenvolvidas subsidiarão também a pesquisa.

Os critérios a serem adotados para o desenvolvimento do trabalho de Conclusão de Curso são os seguintes:

1- Trabalho preferencialmente individual – esta definição pode ser revista futuramente em função do número de alunos que se matricularem no componente curricular e a disponibilidade de professores orientadores.

2- Apresentação do texto final preferencialmente sob a forma de relatório ou um plano de negócios, acompanhado do protótipo do jogo a ser desenvolvido. Proposta de demais modalidades serão definidas pelo colegiado do curso.

3- Defesa pública. Neste momento o acadêmico irá expor sua proposta final a uma banca examinadora composta pelo orientador e dois professores do curso envolvidos com o tema em questão.

### **3.10 Fluxograma (Ver em anexo)**

### **3.11 Atividade Complementar**

Poderão se constituir como atividade complementar: projetos e programas de pesquisa, projetos de extensão, estágios curriculares não obrigatórios, monitorias e atividades afins. Os alunos poderão realizar estas atividades sem encaminhamento do colegiado e/ou participando das ações propostas pelo curso para cumprir essa exigência. As normas para aproveitamento de horas para efeito de integralização ao total já previsto pelo curso deverão ser elaboradas pelo Colegiado do mesmo que construirá a Regulamentação das Atividades Complementares. Vale ressaltar, entretanto, que as atividades complementar serão contabilizadas apenas após a efetivação da matrícula do discente no curso.

Além da atividade complementar será oferecida ao acadêmico componentes curriculares em caráter opcional com o objetivo de oferecer uma maior ampliação conceitual e procedimental para formação de tecnólogo em jogos digitais. Os referidos componentes podem ser creditados de demais curso da UNEB desde que seja do interesse do aluno e que não ultrapasse a carga horária de 60h.

Contudo, ressaltamos que será creditado para as Atividades Complementares, somente a carga horária de disciplinas que não fazem parte e nem foram agregadas a matriz curricular do curso de Graduação Tecnológica de Jogos Digitais.

### 3.12 Matriz curricular

#### MODELO MATRIZ CURRICULAR DO CURSO

|                                                          |  |                                   |
|----------------------------------------------------------|--|-----------------------------------|
| TEMPO MÍNIMO: 02 semestres<br>TEMPO MÁXIMO: 07 semestres |  | CARGA HORÁRIA TOTAL: <b>2265h</b> |
|----------------------------------------------------------|--|-----------------------------------|

| COMPONENTE CURRICULAR                  | SEMEST. | NÚCLEO DE FORMAÇÃO | CARGA HORÁRIA |
|----------------------------------------|---------|--------------------|---------------|
| Inglês Instrumental                    | 1º      | Básica             | 60h           |
| Game e Cultura                         | 1º      | Básica             | 60h           |
| <b>Roteiro e Storyboard I</b>          | 1º      | Básica             | 60h           |
| <b>Cinema, Games e aplicativos</b>     | 1º      | Básica             | 60h           |
| <b>Semiótica</b>                       | 1º      | Básica             | 60h           |
| Game design I                          | 1º      | Básica             | 45h           |
| Introdução a Programação               | 1º      | Básica             | 60h           |
| <b>Carga horária total do semestre</b> |         |                    | <b>405h</b>   |

| COMPONENTE CURRICULAR                  | SEMEST. | NÚCLEO DE FORMAÇÃO | CARGA HORÁRIA |
|----------------------------------------|---------|--------------------|---------------|
| Programação de jogos                   | 2º      | Básica             | 60h           |
| <b>Roteiro e Storyboard II</b>         | 2º      | Básica             | 60h           |
| Prática Integrada I                    | 2º      | Básica             | 60h           |
| Arte conceitual (Concept Art)          | 2º      | Básica             | 60h           |
| Prototipagem para jogos                | 2º      | Básica             | 60h           |
| Gamedesign II                          | 2º      | Básica             | 45h           |
| Economia Criativa                      | 2º      | Básica             | 60h           |
| <b>Carga horária total do semestre</b> |         |                    | <b>405h</b>   |

| COMPONENTE CURRICULAR                            | SEMEST. | NÚCLEO DE FORMAÇÃO | CARGA HORÁRIA |
|--------------------------------------------------|---------|--------------------|---------------|
|                                                  |         |                    |               |
| Modelagem 3D                                     | 3º      | Básica             | 60h           |
| Animação 2D I                                    | 3º      | Básica             | 45h           |
| Interface e games I                              | 3º      | Básica             | 45h           |
| Prática Integrada II                             | 3º      | Básica             | 60h           |
| Criação de personagens em 2D                     | 3º      | Básica             | 45h           |
| Game design III                                  | 3º      | Básica             | 60h           |
| Inovação, empreendedorismo e gestão de negócios. | 3º      | Básica             | 60h           |
| <b>Carga horária total do semestre</b>           |         |                    | <b>375h</b>   |

| COMPONENTE CURRICULAR                  | SEMEST. | NÚCLEO DE FORMAÇÃO | CARGA HORÁRIA |
|----------------------------------------|---------|--------------------|---------------|
|                                        |         |                    |               |
| Inteligência artificial                | 4º      | Profissional       | 60h           |
| Seminários Temáticos I                 | 4º      | Profissional       | 30h           |
| Interface e Games II                   | 4º      | Profissional       | 45h           |
| Animação 2D II                         | 4º      | Profissional       | 45h           |
| Prática Integrada III                  | 4º      | Profissional       | 60h           |
| Game design IV                         | 4º      | Profissional       | 60h           |
| Game áudio                             | 4º      | Profissional       | 60h           |
| <b>Carga horária total do semestre</b> |         |                    | <b>330h</b>   |

| COMPONENTE CURRICULAR                  | SEMEST. | NÚCLEO DE FORMAÇÃO | CARGA HORÁRIA |
|----------------------------------------|---------|--------------------|---------------|
|                                        |         |                    |               |
| Seminários Temáticos II                | 5º      | Profissional       | 30h           |
| Metodologia da Pesquisa                | 5º      | Profissional       | 60h           |
| Criação de personagem em 3D            | 5º      | Profissional       | 45h           |
| Games production                       | 5º      | Profissional       | 60h           |
| Estágio supervisionado I               | 5º      | Profissional       | 45h           |
| Game design V                          | 5º      | Profissional       | 90h           |
| Games, Educação e Saúde                | 5º      | Profissional       | 60h           |
| <b>Carga horária total do semestre</b> |         |                    | <b>390h</b>   |

| COMPONENTE CURRICULAR                                             | SEMEST. | NÚCLEO DE FORMAÇÃO | CARGA HORÁRIA |
|-------------------------------------------------------------------|---------|--------------------|---------------|
|                                                                   |         |                    |               |
| Acessibilidade e Games                                            | 6º      | Profissional       | 60h           |
| TCC                                                               | 6º      | Profissional       | 45h           |
| Estudos de viabilidade técnico, econômico, comercial e ambiental. | 6º      | Profissional       | 60h           |
| Gestão de Projetos e Captação de Recursos                         | 6º      | Profissional       | 60h           |
| Estágio Supervisionado II                                         | 6º      | Profissional       | 45h           |
| Componente Opcional                                               | 6º      | Profissional       | 30h           |
| <b>Carga horária total do semestre</b>                            |         |                    | <b>300h</b>   |

### 3.13 Ementário

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>JD0003-Inglês Instrumental</b>                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Ementa</b>                | Desenvolvimento de habilidades de leitura utilizando gêneros textuais escritos em língua inglesa relacionados com a área de jogos digitais.<br>Produção de flyers, encartes, tutoriais e sites em inglês relacionados com os jogos digitais                               |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Bibliografia</b>          | COLLINS - Escolar Plus Dictionary - Bilingual<br>Editora: Cengage Learning<br>DICCIONARIO OXFORD ESCOLAR - P/ ESTUDANTES<br>BRASILEIROS DE INGLES - PORT / ING<br>FÜRSTENAU, Eugênio. Novo dicionário de termos técnicos. Volumes 1 e 2, Editora Globo, 24ª edição, 2005. |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>JD0002-Games e Cultura</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Ementa</b>                | Compreensão e análise dos elementos que delineiam a cultura em torno dos jogos digitais dando ênfase à dimensão potencial dessa forma de linguagem na construção de conhecimento estimulando o pensamento crítico, subsidiando o processo de produção de jogos.                                                                                                           |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Bibliografia</b>          | ALVES, Lynn. Game over – jogos e violência. São Paulo: Futura, 2005.<br>CABRAL, António, Teoria do jogo, Lisboa, Editorial Notícias, 1990.<br>ELKONIN, Daniil B. Psicologia do jogo. São Paulo: Martins Fontes, 1998.<br>HUIZINGA, J. Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva, 2003.<br>TAVARES, Roger. Videogames, brinquedos do pós-humano. Tese de Doutorado. PUC-SP. 2006 |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>JD0001-Roteiro e Storyboard I</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Ementa</b>                | Conceitos e características das estruturas narrativas; Fundamentos das narrativas em sistemas multimídia; Cinematics e outras estruturas narrativas nos jogos; Noções de técnicas de roteiro e storyboard; Softwares voltados para a criação de roteiros; Formatos e documentações de roteiro; Games e Storytelling;                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Bibliografia</b>          | <p>AARSETH, Espen J., Cibertexto: Perspectivas sobre a literatura ergódica, tradução de Maria Leonor Telles e de José Mourão, revisão de Luís Filipe B. Teixeira, Lisboa, Pedra de Roseta, 2005, (orig. 1997)</p> <p>ARANHA, Gláucio. Jogos digitais: narrativa e participação. Dissertação de mestrado apresentada ao PPGCOM da UFF. Niterói, 2005.</p> <p>EISNER, W.; Quadrinhos e Arte Sequencial WMF, 2010.</p> <p>FIELD, Syd. Manual do roteiro. Rio de Janeiro: objetiva, 1982.</p> <p>GOSCIOLA, Vicente. Roteiro para as novas mídias: do game à TV Interativa, 2003.</p> <p>MCLOUD, S.; Desvendando os Quadrinhos, M. Books 2004.</p> <p>MURRAY, Janet. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.</p> <p>XAVIER, Ismail. A experiência do cinema. São Paulo: graal, 1993.</p> <p>SKOLNICK, E.; Video Game Storytelling. Wapson-Guptill, 2014.</p> |

|                              |                                                                                                                                          |
|------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>JD0004-Cinema, games e aplicativos</b>                                                                                                |
| <b>Ementa</b>                | Compreensão de distintas interfaces entre cinema, games e aplicativos. Análise de narrativas transmidiáticas na cultura da convergência. |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                                      |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                       |
| <b>Bibliografia</b>          | <p><b>Referência Básica:</b></p> <p>AUMONT, Jacques <b>A estética do filme</b>. Campinas:</p>                                            |

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>Papirus, 1995.</p> <p>JENKINS, Henry. <b>Cultura da convergência</b>. São Paulo: Aleph, 2008.</p> <p>MARTIN, Marcel. <b>A linguagem cinematográfica</b>. São Paulo: Brasiliense, 2003.</p> <p>MURRAY, Janet. <b>Hamlet no Holodeck</b>: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.</p> |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>Semiótica</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Ementa</b>                | Estudo dos aspectos históricos das teorias do signo (semiótica e semiologia) aplicados ao desenvolvimento da linguagem em jogos. Os conceitos fundamentais de comunicação (signo; significação; interpretação; aspectos pragmáticos da significação; signo, alegoria e metáfora) e suas articulações com a prática da construção do discurso visual para jogos.               |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Bibliografia</b>          | <p>BARTHES, Roland. "A retórica da imagem". In: O Óbvio e o Obtuso (trad. Lea Novaes). Rio: Nova Fronteira: pp. 27,44, 1990.</p> <p>ECO, Umberto. Tratado Geral de Semiótica. São Paulo: Perspectiva, 1997.</p> <p>PEIRCE, Charles Sanders. Semiótica. São Paulo: Perspectiva, 1990.</p> <p>SAUSSURE, Ferdinand de. Curso de Linguística Geral. São Paulo: Cultrix, 2000.</p> |

|                              |                                                                                                                                                                                  |
|------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>JD0006-Games design I</b>                                                                                                                                                     |
| <b>Ementa</b>                | Definição dos princípios de Game Design; Fundamentos e átomos de design em sistemas interativos; Jogos enquanto sistemas; Átomos de Game Design e aplicação em jogos analógicos. |
| <b>Carga Horária</b>         | 45                                                                                                                                                                               |

|                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Creditação</b>   | 03                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Bibliografia</b> | <p>SHELL, J. A Arte do Game Design: o livro original, EISilver, 2008.</p> <p>SCHUYTEMA, P. Design de Games: uma abordagem prática. Cengage Learnig, 2009.</p> <p>ZIMMERMAN, E. SALEN, K. Regras do Jogo: Fundamentos do Deisng de Jogos. Vol. 1. 2010</p> <p>ZIMMERMAN, E. SALEN, K. Regras do Jogo: Fundamentos do Deisng de Jogos. Vol. 3. 2010</p> |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>JD0007-Introdução a programação</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Ementa</b>                | Definição de algoritmos, conceitos básicos de programação e lógica, programação sequencial e paralela, conceito de programação de jogos. Estudo dos aspectos introdutórios relacionados aos jogos digitais e suas ferramentas de desenvolvimento e programação orientada à objeto. Interface de programação de aplicações além dos fundamentos efeitos visuais. |
| <b>Carga Horária</b>         | 60 horas                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Bibliografia</b>          | <p>HALL, John R. Programming Linux Games. Loki Software, Inc., 2001.</p> <p>MILLINGTON, Ian; FUNGE, John. Artificial Intelligence for Games, Second Edition. ). E.UA. Hardcover, 2009.</p> <p>RUSSELL Stuart; NORVIG, Peter. Artificial Intelligence: A Modern Approach (2nd Edition). E.UA. Hardcover, 2002.</p>                                               |

## II SEMESTRE

|                   |                                    |
|-------------------|------------------------------------|
| <b>Componente</b> | <b>JD0008-Programação de jogos</b> |
|-------------------|------------------------------------|

|                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>curricular</b>    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Ementa</b>        | Conceitos de programação de jogos: linguagens, motores e frameworks. Introdução à orientação a objetos: abstração, reuso, classes, objetos, herança e polimorfismo. Programação em Unity: criação de comportamentos através de scripts, física, movimentação de personagens, detecção e tratamento de colisão. Exemplo inicial de jogo em 2D.                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Carga Horária</b> | 60 horas                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Creditação</b>    | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Bibliografia</b>  | <p>ASCENCIO, Ana Fernanda Gomes; CAMPOS, Edilene Aparecida Veneruchi de. Fundamentos da Programação de Computadores. 2ª edição. Editora Pearson Prentice Hall, 2003.</p> <p>NOVAK, Jeannie. Desenvolvimento de Games - Tradução da 2ª Edição Norte-Americana. Editora Cengage Learning. 2010.</p> <p>OKITA, Alex. Learning C# Programming with Unity 3D. Taylor &amp; Francis, 2015.</p> <p>OLIVEIRA, Alvaro Borges de; BORATTI, Isaias Camilo. Introdução à Programação - Algoritmos. Editora Visualbooks, 1999.</p> <p>RABIN, Steve. Introdução ao Desenvolvimento de Games - Vol. 1. São Paulo: Cengage Learning. 2011..</p> |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>JD0015-Roteiro e Storyboard II</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Ementa</b>                | Desenvolvimento de roteiros incluindo elementos de produção, direção e finalização, para distintos gêneros e finalidades, a exemplo dos jogos educativos ou voltados apenas para entretenimento.                                                                                                                                                        |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Bibliografia</b>          | <p>AARSETH, Espen J., Cibertexto: Perspectivas sobre a literatura ergódica, tradução de Maria Leonor Telles e de José Mourão, revisão de Luís Filipe B. Teixeira, Lisboa, Pedra de Roseta, 2005, (orig. 1997)</p> <p>ARANHA, Gláucio. Jogos digitais: narrativa e participação. Dissertação de mestrado apresentada ao PPGCOM da UFF. Niterói, 2005</p> |

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>FIELD, Syd. Manual do roteiro. Rio de Janeiro: objetiva, 1982.</p> <p>GOSCIOLA, Vicente. Roteiro para as novas mídias: do game à TV Interativa, 2003</p> <p>MURRAY, Janet. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.</p> <p>XAVIER, Ismail. A experiência do cinema. São Paulo: graal, 1993</p> |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>JD012-Arte conceitual (Concept Art)</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Ementa</b>                | Criação de personagens e cenários de forma geral relacionando aos aspectos morfológicos, indumentárias, armas e etc                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Carga Horária</b>         | 60 horas                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Bibliografia</b>          | <p><u>BROUN, Elizabeth</u>; <u>MELISSINOS, Chris</u>. The art of video games. EUA: <u>Random House</u>, 2012</p> <p>CRAVEN, David. New concept of art and popular culture in, the an analytical essay and compendium of illustration. EUA: Edwin Mellen Press, 2011</p> <p>KRUKOWSKI, Lucian. Art and Concept. Boston, Massachusetts press, 2010</p> <p><u>SCHELL, Jesse</u>. The <u>art of game design</u>. EUA: <u>Morgan Kaufmann</u>, 2008.</p> <p><u>WALTHER KONIG PUBLICATIONS</u>. Art games. EUA: <u>Cornerhouse Publicat</u>, 2011</p> |

|                              |                                                                                                                            |
|------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>JD011-Prototipagem para jogos</b>                                                                                       |
| <b>Ementa</b>                | Disciplina que articula os conhecimentos de prototipagem de jogos e projetos na produção de protótipos físicos e digitais. |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                        |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                         |

|                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Bibliografia</b> | <p>BRATHWAITE, Brenda; SCHREIBER, Ian. Challenges for Game designs – Non-digital exercises for video game designs. Boston: Cengage Learning, 2009.</p> <p>CHANDLER, H. Manual de produção de jogos digitais. Bookman, 2014.</p> <p>DUNNIWAY, Troy; NOVAK, Jeannie. Game Development Essentials - Gameplay Mechanics. NY:Cengage Learning, 2008.</p> <p>FULLERTON, Tracy. Game Design Workshop – A playcentric Approach to Creating Innovative Games. Second Edition. USA: Morgan Kaufmann Publishers, 2008.</p> <p>KOSTER, Raph. Theory of Fun for Game Design. USA: Paraglyph Press, 2005.</p> <p>SCHUYTEMA, Paul. Design de Games: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008.</p> <p>TREFRY, Gregory. Casual Game Design – Designing Play for the Gamer in All of Us. USA: Morgan Kaufmann Publishers, 2010.</p> <p>ZIMMERMAN, E. SALEN, K. Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos. Vol. 1. 2010</p> |
|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>JD022-Games Design II</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Ementa</b>                | Conceitos aplicados a implementação e gestão de projetos no design de jogos, bem como metodologias do projeto em design aplicadas à análise, criação e produção de jogos digitais. Expõe ferramentas e procedimentos para problematização do objeto jogo, coleta e análise de dados, desenvolvimento, prototipagem, testagem, acompanhamento (progressão, balanceamento e objetivos) e documentação de projetos de em design de jogos de média complexidade. |
| <b>Carga Horária</b>         | 60                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Bibliografia</b>          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>BRATHWAITE, Brenda &amp; SCHREIBER, Ian. Challenges for Game designs. Non-Digital Exercises for Video Game designs. Charles River Midia, NY, 2008.</p> <p>HUIZINGA, J. Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva, 2003.</p> <p>ROLLINGS, Andrew &amp; ADAMS, Ernest. On Game Design. New Riders. New York, 2003.</p> <p>SANTAELLA, Lucia e FEITOSA, Mirna. Mapa do jogo. Cengage Learning, SP, 2009.</p> <p>SALES, Kate &amp; ZIMMERMAN, Eric. Rules of Play: Game Design Fundamentals. The MIT Press, Massachussets, 2003.</p> <p>.</p> |
|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Com<br/>pone<br/>nte<br/>curri<br/>cular</b> | <b>JD026-Economia criativa e o segmento de jogos digitais</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Emen<br/>ta</b>                              | A ciência econômica no contexto cultural. A valoração econômica dos bens e serviços culturais. Análise econômica dos mercados culturais. Indústrias culturais, criativas e economia criativa: definições. Experiências internacionais e políticas públicas na área de economia criativa. Economia criativa no Brasil e na Bahia. O segmento de jogos digitais no contexto da economia criativa.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Carg<br/>a<br/>Horár<br/>ia</b>              | 60h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Credi<br/>tação</b>                          | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Biblio<br/>grafia</b>                        | <p>ABRAGAMES. (Associação Brasileira de Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos) <i>A Indústria de desenvolvimento de jogos eletrônicos no Brasil</i>. Relatório de Pesquisa, 2005. Disponível em: <a href="http://www.abragames.org/downloads.html">http://www.abragames.org/downloads.html</a>. Acessado em: set. 2015.</p> <p>BNDES – FUSP. - <i>Relatório Final Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais</i>. Grupo de Estudo e Desenvolvimento da Indústria de Games, Núcleo de Política e Gestão Tecnológica USP, fev./2014. Disponível em: <a href="http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/seminario/seminario_mapeamento_industria_games042014_Relatorio_Final.pdf">www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/seminario/seminario_mapeamento_industria_games042014_Relatorio_Final.pdf</a>&gt;. Acesso em 30 maio. 2015.</p> |

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>BRASIL. <i>Plano da Secretaria da Economia Criativa</i>. MinC, 2012, 145p.</p> <p>LIMA, Carmen Lucia Castro. <i>Redes sociais e aglomerações produtivas culturais</i>: proposição de método de pesquisa e aplicação ao caso da produção de filmes em Salvador. Universidade Federal da Bahia. Faculdade de Comunicação. Tese de Doutorado (Poscultura). Salvador-Ba, 2009.</p> <p>UNCTAD; Creative Economy Report 2010 – <i>Creative Economy: A Feasible Development Option</i>. UN, 2010. Disponível em: &lt;<a href="http://unctad.org/en/Docs/ditctab20103_en.pdf">http://unctad.org/en/Docs/ditctab20103_en.pdf</a>&gt;. Acesso em jun. 2013.</p> |
|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>JD013-Prática Integrada I</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Ementa</b>                | Teoria e prática relacionada com a produção de jogos digitais. Atividades de integração dos componentes curriculares do segundo semestre através da prática profissional. Laboratório de desenvolvimento de jogos digitais. Produto final analógico e digital.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Bibliografia</b>          | <p>BRATHWAITE, Brenda &amp; SCHREIBER, Ian (2008). Challenges for Game designs. Non-Digital Exercises for Video Game designs. Charles River Midia, NY.</p> <p>CHANDLER, H. Manual de produção de jogos digitais. Bookman, 2014</p> <p>HUIZINGA, J. Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva, 2003.</p> <p>ROLLINGS, Andrew &amp; ADAMS, Ernest (2003) On Game Design. New Riders. New York.</p> <p>SANTAELLA, Lucia e FEITOSA, Mirna (2009). Mapa do jogo. Cengage Learning, SP.</p> <p>SCHUYTEMA, P. Design de Games: uma abordagem prática. Cengage Learnig, 2009.</p> <p>SALES, Kate &amp; ZIMMERMAN, Eric (2003) Rules of Play: Game Design Fundamentals. The MIT Press, Massachussets.</p> <p>TAVARES, Roger. Videogames, brinquedos do pós-humano. Tese de Doutorado. PUC-SP. 2006.</p> |

### III SEMESTRE

|                              |                                                                                                                                                                                                                              |
|------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>JD016-Modelagem 3D</b>                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Ementa</b>                | Estudo e vivência da utilização de técnicas de modelagem 3 D para criação de objetos 3D, animação de avatares e desenvolvimento de cenários.                                                                                 |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Bibliografia</b>          | FOLEY, J. D., VAN Fundamentals of Three-dimensional Computer Graphics. Addison Wesley DAM, A., FEINER, S. K., HUGHES, J. F. Computer Graphics - Principles and Practice. Addison Wesley, 1989.<br>WATT, Alan., London, 1988. |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>JD0016-Animação 2D I</b>                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Ementa</b>                | Estudo, análise e desenvolvimento de animações em 2D para jogos digitais em diferentes plataformas.                                                                                                                                                                        |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Bibliografia</b>          | FLATSCHART, Fabio. <u>Actionscript 3.0</u> . Brasport. 2010<br>ROSSER, Zevan, Aprendendo ActionScript 3.0. BOOKMAN COMPANHIA: São Paulo, 2010.<br>VAN DER SPUIY, Rex. Foundation Actionscript 3.0 Animation: Making Things Move <u>Springer Verlag Ny</u> : New York, 2011 |

|                              |                                                                                                                                                                   |
|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>JD0019-Interface e Games I</b>                                                                                                                                 |
| <b>Ementa</b>                | Disciplina que articula os conhecimentos práticos e teóricos para a conceituação e a produção de interfaces físicas e não físicas em jogos digitais e analógicos. |
| <b>Carga Horária</b>         | 45 h                                                                                                                                                              |
| <b>Creditação</b>            | 03                                                                                                                                                                |
| <b>Bibliografia</b>          | AYKIN, Nuray. Usability and Internationalization of Information Technology. Lawrence Erlbaum Associates, 2004.                                                    |

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>Estudio Eyetrack Medios España: Analisis del comportamiento visual de los internautas y la efectividad de la publicidad online, novembro 2005.</p> <p>FRUTIGER, Adrian. Sinais &amp; Símbolos. Martins Fontes, 2001</p> <p>GERARD, Alexis; GOLDSTEIN, Bob. Going Visual. Using images to enhance productivity, decision making and profits. New Jersey: Wiley, 2005.</p> <p>GUIMARAES, Luciano. A cor como informação. Editora Annablume, 2004.</p> <p>JOHNSON, Steve. Cultura da Interface. Jorge Zahar, 2001</p> <p>PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de Interação: Além da Interação Homem-Computador. EUA: Bookman, 2005.</p> <p>SCHUYTEMA, P. Design de Games: uma abordagem prática. Cengage Learnig, 2009.</p> <p>SOUNDERS, K. Game Developmente Essentials: Game Interface Design. Cengage Learnig, 2013</p> <p>STOLARSKI, André. Alexandre Wollner: e a Formação do Design Moderno no Brasil. Cosac Naify, 2005</p> |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|---------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componentes curriculares</b> | <b>JD0020-Prática Integrada II</b>                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Ementa</b>                   | Teoria e prática relacionadas com a produção de jogos digitais e prática de projetos. Atividades de integração dos componentes curriculares do terceiro semestre através da prática profissional. Laboratório de desenvolvimento de jogos digitais. <b>Produto final: Jogos 2D</b> |
| <b>Carga Horária</b>            | 60h                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Creditação</b>               | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                 |

|                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Bibliografia</b> | <p>BRATHWAITE, Brenda &amp; SCHREIBER, Ian. Challenges for Game designs. Non-Digital Exercises for Video Game designs. Charles River Midia, NY., 2008</p> <p>HUIZINGA, J. Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva, 2003.</p> <p>ROLLINGS, Andrew &amp; ADAMS, Ernest. On Game Design. New Riders. New York., 2003</p> <p>SANTAELLA, Lucia e FEITOSA, Mirna. Mapa do jogo. Cengage Learning, SP., 2009</p> <p>SALES, Kate &amp; ZIMMERMAN, Eric. Rules of Play: Game Design Fundamentals. The MIT Press, Massachussets, 2003.</p> <p>TAVARES, Roger. Videogames, brinquedos do pós-humano. Tese de Doutorado. PUC-SP. 2006.</p> |
|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>JD0014-Criação de Personagens em 2D</b>                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Ementa</b>                | Estudo, análise e criação de personagens para jogos digitais e ambientes interativos em 2D.                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Carga Horária</b>         | 45h                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Creditação</b>            | 03                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Bibliografia</b>          | <p>FLATSCHART, Fabio. <u>Actionscript 3.0</u>. Brasport. 2010</p> <p>ROSSER, Zevan, Aprendendo <b>ActionScript 3.0</b>. BOOKMAN COMPANHIA: São Paulo, 2010.</p> <p>VAN DER SPUY, Rex. <b>Foundation Actionsript 3.0 Animation: Making Things Move</b> <u>Springer Verlag Ny</u>: New York, 2011</p> |

|                              |                                                                                                                                                 |
|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>JD0039-Games design III</b>                                                                                                                  |
| <b>Ementa</b>                | Disciplina que articula os conhecimentos práticos e teóricos vinculados ao conceito de play em Game Design: game feel, flow e design emocional. |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                                             |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                              |
| <b>Bibliografia</b>          | BRATHWAITE, Brenda & SCHREIBER, Ian. Challenges                                                                                                 |

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>for Game designs. Non-Digital Exercises for Video Game designs. Charles River Midia, NY, 2008.</p> <p>FULLERTON, Tracy. Game Design Workshop. A Playercentric approach to create Innovative Games. CRC Press. 2013</p> <p>KOSTER, R. Theory of Fun for Game Design, OReilly. 2011</p> <p>ROLLINGS, Andrew &amp; ADAMS, Ernest. On Game Design. New Riders. New York, 2003.</p> <p>SALES, Kate &amp; ZIMMERMAN, Eric. Rules of Play: Game Design Fundamentals. The MIT Press, Massachussets, 2003.</p> <p>SWINK, Steve, K. Game Feel: a game designers guide to virtual sensation. Cengage Learnig, 2014</p> |
|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>JD0031-Inovação, Empreendedorismo e Gestão de Negócios</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Ementa</b>                | Estudo dos aspectos relacionados a gestão estratégica, sistema nacional de inovação e seus fundamentos, a cultura inovadora o planejamento estratégico da inovação e suas modalidades; organização para a inovação; Sistema de inteligência competitiva para inovação acrescidos da gestão de projetos de inovação e gestão estratégica da inovação. |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Bibliografia</b>          | <p>CORAL, E; OLIGARI, A. ABREU, A.F. de (organizadores).2008.Gestão integrada da inovação: estratégia, organização e desenvolvimento de produtos. São Paulo: Atlas, 2008.</p> <p>TIGRE, P. 2006.Gestão da inovação: a economia da tecnologia no Brasil. Rio de Janeiro: Elsevier,</p>                                                                |

#### IV SEMESTRE

|                              |                                                  |
|------------------------------|--------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>JD0024-Inteligência Artificial para Jogos</b> |
|------------------------------|--------------------------------------------------|

|                      |                                                                                                                                                                                                                               |
|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Ementa</b>        | Conceitos e fundamentação teórica de inteligência computacional. Teorias sobre o aprendizado de máquina aplicado a jogos digitais. Aplicações e ferramentas para a Inteligência artificial. .                                 |
| <b>Carga Horária</b> | 60h                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Creditação</b>    | 04                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Bibliografia</b>  | MILLINGTON, Ian; FUNGE, John. Artificial Intelligence for Games, Second Edition. ). E.UA. Hardcover, 2009.<br>RUSSELL Stuart; NORVIG, Peter. Artificial Intelligence: A Modern Approach (2nd Edition). E.UA. Hardcover, 2002. |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>JD0023-Seminários Temáticos I</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Ementa</b>                | Discussão de temas contemporâneos relacionados com o processo de desenvolvimento de games. Organização e desenvolvimento de seminários temáticos na área de games.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Carga Horária</b>         | 30h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Creditação</b>            | 02                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Bibliografia</b>          | AARSETH, Espen J., Cibertexto: Perspectivas sobre a literatura ergódica, tradução de Maria Leonor Telles e de José Mourão, revisão de Luís Filipe B. Teixeira, Lisboa, Pedra de Roseta, 2005, (orig. 1997)<br>ALVES, Lynn. R.G. Game Over: Jogos digitais e violência. Bahia..Siciliano.2005.<br>ARANHA, Gláucio. Jogos digitais: narrativa e participação. Dissertação de mestrado apresentada ao PPGCOM da UFF. Niterói, 2005.<br>FIELD, Syd. Manual do roteiro. Rio de Janeiro: objetiva, 1982.<br>GOSCIOLA, Vicente. Roteiro para as novas mídias: do game à TV Interativa, 2003<br>MURRAY, Janet. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.<br>XAVIER, Ismail. A experiência do cinema. São Paulo: graal, 1993. |

|  |                                    |
|--|------------------------------------|
|  | <b>JD0018-Interface e Games II</b> |
|--|------------------------------------|

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Ementa</b>                | Projeto de interface: storyboarding e prototipação de interfaces; ferramentas de apoio a construção de interfaces. Avaliação de sistemas interativos: inspeção e testes com usuários; aspectos éticos na relação com os usuários. Acessibilidade: interfaces para jogos digitais                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Carga Horária</b>         | 45                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Creditação</b>            | 03                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Bibliografia</b>          | <p>JOHNSON, Steve. Cultura da Interface. Jorge Zahar, 2001</p> <p>PRATES, R.O.; BARBOSA, S.D.J. Introdução à teoria e prática da interação humano-computador fundamentada na engenharia semiótica. IN: KOWALTOVSKY, T.; BREITMAN, K K. ORGS. Atualizações em informática. 2007 (xxvii congresso da sbc); rio de janeiro: PUC, 2007.</p> <p>PREECE, J.; ROGERS, I.; SHARP, H. Design de interação: além da interação humano-computador; Porto Alegre: Bookman, 2005.</p> <p>STOLARSKI, André. Alexandre Wollner: e a Formação do Design Moderno no Brasil. Cosac Naify, 2005</p> |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>JD0017-Animação 2D II</b>                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Ementa</b>                | Produção de animações 2D para jogos digitais em diferentes plataformas.                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Carga Horária</b>         | 45                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Creditação</b>            | 03                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Bibliografia</b>          | <p>FLATSCHART, Fabio. <u>Actionscript 3.0. Brasport</u>. 2010</p> <p>ROSSER, Zevan, <u>Aprendendo ActionScript 3.0</u>. BOOKMAN COMPANHIA: São Paulo, 2010.</p> <p>VAN DER SPUIY, Rex. <b>Foundation Actionscript 3.0 Animation: Making Things Move</b> <u>Springer Verlag Ny</u>: New York, 2011</p> |

|                   |                                     |
|-------------------|-------------------------------------|
| <b>Componente</b> | <b>JD0027-Prática Integrada III</b> |
|-------------------|-------------------------------------|

|                      |                                                                                                                                                                                                                                |
|----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>curricular</b>    |                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Ementa</b>        | Construção de um projeto intercomponente curricular que integre os conhecimentos construídos ao longo do segundo, terceiro e quarto semestre do curso. Laboratório de desenvolvimento de jogos digitais. Produto final jogo 3D |
| <b>Carga Horária</b> | 60h                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Creditação</b>    | 04                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Bibliografia</b>  | BEIGUELMAN, GISELLE e FERLA, JORGE LA (orgs.) Nomadismos tecnológicos. São Paulo: Editora SENAC, 2011.<br>SANTAELLA, Lúcia. Linguagens líquidas na era da mobilidade. São Paulo: Paulus, 2007                                  |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>JD0024-Game Design IV</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Ementa</b>                | Apresenta e discute a prática projetual no design de jogos, bem como metodologias do projeto em design aplicadas à análise, criação e produção de jogos digitais. Expõe ferramentas e procedimentos para problematização do objeto jogo, coleta e análise de dados, desenvolvimento, prototipagem, testagem, acompanhamento (progressão, balanceamento e objetivos) e documentação de projetos de em design de jogos voltados <b>para plataformas móveis e pervasivas.</b> |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Bibliografia</b>          | BEIGUELMAN, GISELLE e FERLA, JORGE LA (orgs.) Nomadismos tecnológicos. São Paulo: Editora SENAC, 2011.<br>SANTAELLA, Lúcia. Linguagens líquidas na era da mobilidade. São Paulo: Paulus, 2007                                                                                                                                                                                                                                                                              |

|                              |                                                                                                                                                        |
|------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>JD0034-Game áudio</b>                                                                                                                               |
| <b>Ementa</b>                | Conceitos e fundamentação teórica de áudio para games. Estudo das técnicas de edição de áudio aplicada à criação digital de músicas e efeitos sonoros. |

|                      |                                                                                                                                                                                                                                                |
|----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                      | Analisa a produção de áudio para videogames desde seu surgimento até os dias atuais.                                                                                                                                                           |
| <b>Carga Horária</b> | 60h                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Creditação</b>    | 04                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Bibliografia</b>  | <p>COLLINS, Karen. Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design. EUA: Hardcover, 2010</p> <p>GILREATH, Paul. The Guide to MIDI Orchestration. EUA: <u>Elsevier Science</u>, 2010.</p> |

## V SEMESTRE

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>JD0029-Seminários Temáticos II</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Ementa</b>                | Discussão de temas contemporâneos relacionados com o processo de desenvolvimento de games e gamificação. Organização e desenvolvimento de seminários temáticos com temas na área de games.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Carga Horária</b>         | 30h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Creditação</b>            | 02                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Bibliografia</b>          | <p>AARSETH, Espen J., Cibertexto: Perspectivas sobre a literatura ergódica, tradução de Maria Leonor Telles e de José Mourão, revisão de Luís Filipe B. Teixeira, Lisboa, Pedra de Roseta, 2005, (orig. 1997).</p> <p>ALVES, Lynn. R.G. Game Over: Jogos digitais e violência. Bahia..Siciliano.2005.</p> <p>MURRAY, Janet. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.</p> <p>XAVIER, Ismail. A experiência do cinema. São Paulo: graal, 1993.</p> <p>ZICHERMANN, GABE &amp; CUNNINGHAM, CHRISTOPHER. Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. O'Reilly Media, Inc. 2011</p> |

|                              |                                                     |
|------------------------------|-----------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>JD0030-Metodologia da Pesquisa</b>               |
| <b>Ementa</b>                | Estudo e discussão das abordagens epistemológicas e |

|                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                      | metodológicas da pesquisa na área de jogos digitais, instrumentalizando os discentes para utilização dos métodos e técnicas de normatização da produção acadêmica: normas da ABNT, artigos, projeto de pesquisa e trabalhos de conclusão.<br>Trabalho final do curso, relatório e normatização (ABNT , área de jogos) |
| <b>Carga Horária</b> | 60h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Creditação</b>    | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Bibliografia</b>  | GIL, A. C. Métodos e técnicas de pesquisa social. 5ª ed. São Paulo, Atlas, 1999.<br>GIL, A. C. Como elaborar projetos de Pesquisa. 4ª ed. São Paulo, Atlas, 2006.<br>NBR 6023:2000 - ABNT- Associação Brasileira de Normas técnicas                                                                                   |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>JD0021-Criação de Personagens em 3D</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Ementa</b>                | Estudo, análise e criação de personagens para jogos digitais e ambientes interativos em 3D.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Carga Horária</b>         | 45h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Creditação</b>            | 03                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Bibliografia</b>          | FOLEY, J. D., VAN Fundamentals of Three-dimensional Computer Graphics. Addison Wesley DAM, A., FEINER, S. K., HUGHES, J. F. Computer Graphics - Principles and Practice. Addison Wesley, 1989.<br><u>FLATSCHART, Fabio. Actionsript 3.0. Brasport. 2010</u><br><u>ROSSER, Zevan, Aprendendo ActionScript 3.0. BOOKMAN COMPANHIA: São Paulo, 2010.</u><br><u>VAN DER SPUIY, Rex. Foundation Actionscript 3.0 Animation: Making Things Move Springer Verlag Ny: New York, 2011.</u><br>WATT, Alan., London, 1988. |

|                              |                                                                                                                                              |
|------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>JD0032- Game Production</b>                                                                                                               |
| <b>Ementa</b>                | Compreensão da cadeia produtiva da indústria de games, subsidiando os processos de captação de recursos e desenvolvimento de jogos digitais. |

|                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Carga Horária</b> | 60h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Creditação</b>    | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Bibliografia</b>  | <p>BRATHWAITE, B. &amp; SCHREIBER, I. Challenges for Game designs. Non-Digital Exercises for Video Game designs. Charles River Midia, NY., 2008</p> <p>SALES, Kate &amp; ZIMMERMAN, Eric. Rules of Play: Game Design Fundamentals. The MIT Press, Massachussets. 2003</p> <p>SALTZMAN, MARC. Cómo Diseñar VideoJuegos. Ed. Normal. Barcelona.1999</p> <p>SILVA, J.C da; CALCIOLARI, F. A. Modelagem de Personagem para jogos com 3DS Max 8. Ed. Èrica. São Paulo. 2005</p> <p>RHODES, Glen. Desenvolvimento de Games com Macromedia Flash professional. Cengage Learning: São Paulo: 2008.</p> |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>JD0033-Estágio Supervisionado I</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Ementa</b>                | Prática supervisionada com fundamentos técnico-científicos, sobre a formação do tecnólogo em jogos digitais em uma área de interesse do aluno vinculada às ênfases propostas pelo curso.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Carga Horária</b>         | 45h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Creditação</b>            | 03                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Bibliografia</b>          | <p>ZICHERMANN, GABE &amp; CUNNINGHAM, CHRISTOPHER. Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. O'Reilly Media, Inc. 2011</p> <p>SALES, Kate &amp; ZIMMERMAN, Eric. Rules of Play: Game Design Fundamentals. The MIT Press, Massachussets. 2003</p> <p>SALTZMAN, MARC. Cómo Diseñar VideoJuegos. Ed. Normal. Barcelona. 1999</p> <p>MURRAY, Janet. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.</p> <p>SALTZMAN, MARC. Cómo Diseñar VideoJuegos. Ed. Normal. Barcelona. 1999</p> <p>MURRAY, Janet. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.</p> |

|  |  |
|--|--|
|  |  |
|--|--|

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>JD0040-Game Design V</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Ementa</b>                | Apresenta e discute a prática projetual no design de jogos, bem como metodologias do projeto em design aplicadas à análise, criação e produção de jogos digitais. Expõe ferramentas e procedimentos para problematização do objeto jogo, coleta e análise de dados, desenvolvimento, prototipagem, testagem, acompanhamento (progressão, balanceamento e objetivos) e documentação de projetos de em design de jogos de <b>alta</b> complexidade.                                                                                                                                           |
| <b>Carga Horária</b>         | 90h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Creditação</b>            | 06                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Bibliografia</b>          | BRATHWAITE, Brenda & SCHREIBER, Ian (2008). Challenges for Game designs. Non-Digital Exercises for Video Game designs. Charles River Midia, NY.<br>SALES, Kate & ZIMMERMAN, Eric (2003) Rules of Play: Game Design Fundamentals. The MIT Press, Massachussets.<br>SALTZMAN, MARC. Cómo Diseñar VideoJuegos. Ed. Normal. Barcelona: 1999.<br>SILVA, João Carlos da; CALCIOLARI, Fabio Aguiar. Modelagem de Personagem para jogos com 3DS Max 8. Ed. Èrica. São Paulo: 2005.<br>RHODES, Glen. Desenvolvimento de Games com Macromedia Flash professional. Cengage Learning: São Paulo: 2008.. |

|                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|-------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componen te curricular</b> | <b>JD0028-Games, Educação e saúde</b>                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Ementa</b>                 | Estudo da compreensão e da relação entre jogos digitais, educação e saúde evidenciando os aportes teóricos, suas contribuições para o desenvolvimento cognitivo, social, motor, cultural e afetivo do jogador, bem como os processos investigativos e de produção nesse segmento. |

|                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Carga Horária</b> | 60h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Creditação</b>    | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Bibliografia</b>  | <p>AARSETH, Espen. Jogo da investigação: Abordagens metodológicas à análise de jogos. In: TEIXEIRA, Luis Felipe B. (org.). Cultura dos jogos - Revista de comunicação e cultura Caleidoscópio. Lisboa, Edições universitárias Lusófonas, 2º Semestre 2003, nº 4, p. 9-23</p> <p>GEE, James Paul. Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo. Ediciones Aljibe: Málaga, 2004.</p> <p>What videogames have to teach us. New York: Palgrave Macmillan, 2003.</p> <p>JOHNSON, Steven. Surpreendente!: a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes. Rio de Janeiro: Campus, 2005.</p> <p>JOHNSON, Steven. Emergência – a dinâmica de rede em formigas, cérebros, cidades e softwares. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.</p> <p>KIRRIEMUI, J. &amp; MCFARLANE, A. 2004. Report 8: Literature Review in Games and Learning [online]. In: Futurelab Series. Disponível em: <a href="http://www.futurlab.org.uk/resources/document/lit_reviews/Games_Review.pdf">http://www.futurlab.org.uk/resources/document/lit_reviews/Games_Review.pdf</a> Acesso em 15 mai. 2014</p> |

## VI SEMESTRE

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>JD0025-Acessibilidade e Games.</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Ementa</b>                | Estudo da acessibilidade e usabilidade dos jogos digitais enfocando os princípios do desenho universal.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Bibliografia</b>          | <p>DINIZ, D. O que é deficiência. São Paulo: Brasiliense. 2007. 80 p.</p> <p>GALVÃO FILHO, T. A. A Tecnologia Assistiva: de que se trata? In: MACHADO, G. J. C.; SOBRAL, M. N. (Orgs.). Conexões: educação, comunicação, inclusão e interculturalidade. Porto Alegre: Redes Editora, 2009, p. 207-235.</p> <p>INTERNATIONAL GAME DEVELOPERS ASSOCIATION. Accessibility in Games: motivations and approaches. 2004. Disponível em: <a href="http://igda-gasig.org">http://igda-gasig.org</a></p> |

|  |                            |
|--|----------------------------|
|  | [Acesso em: 01 dez. 2012]. |
|--|----------------------------|

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>JD0036-Estudos de Viabilidade Técnico, Econômico, Comercial e Ambiental</b>                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Ementa</b>                | Estudos das possibilidades de investimento empresarial subsidiando a tomada de decisão quanto à avaliação de desempenho de negócios e de viabilidade de investimento em projetos (novos produtos e/ou negócios).                                                                        |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Bibliografia</b>          | CORAL, Eliza; OLIGARI, André. ABREU, Aline França de (organizadores). Gestão integrada da inovação: estratégia, organização e desenvolvimento De produtos. São Paulo: Atlas, 2008.<br>TIGRE, P. Gestão da inovação: a economia da tecnologia no Brasil. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006. |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>JD0037-Gestão de Projetos e Captação de Recursos</b>                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Ementa</b>                | Estudo análise e elaboração de projetos de desenvolvimento de jogos digitais, visando a captação de recursos.                                                                                                                                                                          |
| <b>Carga Horária</b>         | 60h                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Creditação</b>            | 04                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Bibliografia</b>          | CORAL, Eliza; OLIGARI, André. ABREU, Aline França de (organizadores).Gestão integrada da inovação: estratégia, organização e desenvolvimento De produtos. São Paulo: Atlas, 2008.<br>TIGRE, P. Gestão da inovação: a economia da tecnologia no Brasil. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006. |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>JD0038-Estágio Supervisionado II</b><br>Prática supervisionada, considerando reflexões éticas, com fundamentos técnico-científicos, sobre a formação profissional em uma área de atuação vinculada às ênfases propostas pelo curso.                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Ementa</b>                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Carga Horária</b>         | 45h                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Creditação</b>            | 03                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Bibliografia</b>          | <p>MURRAY, Janet. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.</p> <p>SALES, Kate &amp; ZIMMERMAN, Eric. Rules of Play: Game Design Fundamentals. The MIT Press, Massachussets.2003</p> <p>SALTZMAN, MARC. (Cómo Diseñar VideoJuegos. Ed. Normal. Barcelona. 1999</p> <p>ZICHERMANN, GABE &amp; CUNNINGHAM, CHRISTOPHER. Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. O'Reilly Media, Inc. 2011</p> |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Componente curricular</b> | <b>TCC</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Ementa</b>                | Elaboração, planejamento e desenvolvimento de um projeto de jogo contendo: tema, escopo, cronograma, protótipo funcional, projeto de interfaces, modelo de comportamento dos personagens, cronograma, plano de custos, plano de negócios, plano de controle de qualidade, plano de riscos e a documentação completa do projeto de jogo (GDD). Escrita e apresentação de relatório ou plano de negócios. |
| <b>Carga Horária</b>         | 45                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Creditação</b>            | 03                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |

|                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Bibliografia</b> | <p>CHANDLER, Heather Maxwell. Manual de Produção de Jogos Digitais. Editora: Bookman. 2ª Ed. 2012.</p> <p>MONTGOMERY, Eduard. Escrevendo Trabalhos de Conclusão de Cursos. Editora: Ciencia Moderna. 2ª Edição. 2012.</p> <p>SHELL, Jesse. A Arte de Game Design : O Livro Original. Editora Campus/Elsevier. 2010.</p> |
|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

### **Componente Opcional**

#### **4. ACERVO BIBLIOGRÁFICO**

O Curso contará com o suporte do acervo bibliográfico disponível na Biblioteca do Campus I. do Centro de Pesquisa Comunidades Virtuais e o DCET – I providenciará, a aquisição de livros para complementar e atualizar o acervo existente.

[Inserir tabela com o acervo]

O curso foi proposto como um curso de Graduação em Caráter de Tecnólogo pertinente a Grande área de Designer e área de Conhecimento em Modelagem Computacional. Terá carga horária de 2265 horas, na modalidade presencial, distribuídas em seis semestres. Este será alocado no Departamento de Ciências Exatas e da Terra Campus: I – Salvador (nas instalações da UNEB na Rua Silveira Martins Cabula, de 2ª. a 6ª. feira, no horário de 13h30 – 17h30),(ANEXO 1), onde as atividades acadêmicas ocorrerão. Além disso, serão utilizados o laboratório do Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais situado no

prédio da Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade- PPEGEDUC também na UNEB, como espaços de estágio e as empresas situadas no Parque Tecnológico para realização das atividades referentes a Prática Integrada. Ademais outros espaços especificados neste projeto. Tanto o Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais e o Parque Tecnológico possuem infraestrutura específica para o desenvolvimento de games. As orientações para os Trabalhos de Conclusão de Curso TCC, também poderão ser realizadas nestes espaços.

A distribuição curricular, bem como carga horária do curso atende aos critérios do **Catálogo de Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia apresentado pelo MEC em 2010** no que se refere ao curso de Tecnologias em Jogos digitais. Além da Resolução CNE 3, de 18 de dezembro de 2002 que institui as Diretrizes curriculares Nacionais Gerais para a organização e o funcionamento dos cursos superiores de Tecnologia. Bem como da Portaria 79 do Decreto nº 5.773/2006 que trata das funções de regulação, supervisão e avaliação de instituições de educação superior e cursos superiores de graduação e sequenciais no sistema federal de ensino.

Para a obtenção do título de Tecnólogo os cursistas deverão apresentar um Trabalho de Conclusão de Curso TCC individual através de um relatório técnico acompanhado do protótipo do jogo digital que será proposto, enfocando temáticas referentes aos assuntos abordados.

Quaisquer outras demandas serão analisadas e julgadas pelo colegiado do curso que será formado pelos coordenadores, um representante dos professores e outro dos alunos. Caberá a este colegiado aprovar o regimento do curso.

Os coordenadores do curso têm expertise na área, bem como constituem-se em referências tanto nacional quanto internacional sobre o assunto. Além disso são pesquisadores e desenvolvedores de jogos digitais.

#### **Quadro resumo sobre a Identificação do curso**

|                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Curso                    | <b>CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Universidade             | Universidade: Universidade do Estado da Bahia – UNEB                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Departamento Responsável | Departamento de Ciências Exatas e da Terra .Campus: I – Salvador                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Instituição financiadora | UNEB                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Grande Area              | Design                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Area de conhecimento     | Modelagem Computacional                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Coordenadores do Curso.  | <p><b>Murilo do Carmo Boratto</b> – Doutor em Computação Paralela e Distribuída pela Universidad Politécnica de Valencia-(DSIC/UPV). Professor adjunto no Departamento de Ciência Exatas e da Terra I na Universidade do Estado da Bahia (UNEB).</p> <p><b>Juliana Santana Moura</b> – Mestre em Educação e Contemporaneidade pelo PPGEDUC/UNEB)<br/>Professora Titular do Departamento de Educação – Campus I</p> |



### Dados Cadastrais do Curso

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                          |                                  |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|----------------------------------|
| PERÍODO DE REALIZAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | Início: 03/2016                                          | Término<br>PREVISTO:<br>bianaual |
| CARGA HORÁRIA: 2265 horas                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                          |                                  |
| TIPO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                          |                                  |
| X                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Curso Tecnológico - Portaria 79 do Decreto nº 5.773/2006 |                                  |
| MODALIDADE DO CURSO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                          |                                  |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | X                                                        | Seqüenciado                      |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | X                                                        | Tempo Integral                   |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                          | Tempo Parcial                    |
| NÚMERO DE VAGAS:<br>25 vagas                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | NÚMERO DE TURMAS: 01 a cada dois anos                    |                                  |
| CLIENTELA ALVO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | X                                                        | Alunos do Ensino Médio.          |
| OFERTA                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                          |                                  |
| X Regular                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Eventual                                                 | Temporário                       |
| <b>Observações:</b><br>Considerando que na UNEB ainda não temos professores qualificados para ministrarem as componente curricular, se faz necessário concurso público para compor o quadro docente. No momento podemos contar apenas com os professores Elias Bittencourt, Josemeire Dias, André Luiz Souza da Silva (estes do curso de Design), Marcos Simões, Murilo Boratto (DCET I), Juliana Santana Moura (DECET- I), Luiz Adolfo Andrade (campus Juazeiro), Andrea Lago (Campus de Valença) Giulia Fraga (Itaberaba), Suiane Costa (DCV) |                                                          |                                  |

### **a) Estrutura e Funcionamento do Curso**

#### **- Da Inscrição**

**- Período Previsto** -: vestibular de **2017**

**Requisitos** : alunos com o ensino médio concluído.

**Do Local de Inscrição** O edital de divulgação será publicado no site da UNEB  
As informações serão divulgadas no edital que a UNEB publica com a chamada para o Vestibular.

#### **Dos Documentos Exigidos para Inscrição**

Comprovante de conclusão do ensino médio

Comprovante do pagamento da taxa de inscrição.

#### **Seleção**

**Entrada exclusiva via** Sistema de Seleção Unificada - **SISU**

**Período Previsto: a ser definido pelo Edital do Vestibular**

### **b) Processo de Seleção:**

Os candidatos serão submetidos ao processo de seleção via ENEM, com entrada exclusiva

via SISU;

De acordo com a Resolução CONSU 196/2002, de 18/08/2002, 40% (quarenta por cento)

das vagas serão reservadas para candidatos que se auto declararem afrodescendentes

que serão alunos pagantes. Critérios de Seleção do corpo discente; O processo de seleção

dos alunos ocorrerá em fase única;

### **c) Matrícula**

**Período Previsto:** O período de matrícula obedece o calendário da Instituição.

### **Documentos Exigidos para matrícula**

Requerimento de matrícula (preenchido);

Comprovante de conclusão do ensino médio (xerox e original)

Comprovante de endereço, Cédula de identidade, CPF, Certificado de reservista (xerox e original)

01 foto 3 x 4

### **Turmas futuras do curso.**

Será oferecida a cada dois anos uma nova turma de curso tecnológico Jogos Digitais a fim de atender a inserção dos alunos no mercado de trabalho.

### **11.13 - Corpo Docente.**

| Nome do Professor         | Titulação    | Campus          |
|---------------------------|--------------|-----------------|
| André Luiz Souza da Silva | Doutor       | DCET – Salvador |
| Andrea Lago               | Mestre       | Valença         |
| Djalma Fiuza              | Mestre       | DCET – Salvador |
| Elias Bittencourt         | Especialista | DCET - Salvador |
| Giulia Fraga              | Mestre       | Itaberaba       |
| Josemeire Machado Dias    | Doutora      | DCET - Salvador |
| Juliana Santana Moura     | Mestre       | DECET- Salvador |
| Luiz Adolfo Andrade       | Doutor       | Juazeiro        |
| Marcos Simões             | Mestre       | DCET - Salvador |

|                         |         |                 |
|-------------------------|---------|-----------------|
| Murilo do Carmo Boratto | Doutor  | DCET - Salvador |
| Suiane Costa            | Doutora | DECET -Salvador |

Considerando que o corpo docente existente na Universidade é insuficiente para concretizar as ações propostas neste projeto, faz-se necessário a realização de concurso público para preenchimento de quadro.

## REFERÊNCIAS

BARROS, G. Comunicação e narrativa nos Jogos digitais. Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós – Graduação em Comunicação. Niterói: UFF, 2002.

BOGOST, I., FERRARI, S.; SCHWEISER, B. Newsgames: journalism at play. Boston: The MIT Press, 2010.

CRAWFORD, C. The Art of Computer Game Design. Vancouver: Washington State University Press, 1984.

JENKINS, H. Game design as narrative architecture. S/N.t, 2007. Disponível em: <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html>

JULL, J. A Casual Revolution: re-invented videogames and their players. Boston: The MIT PRESS, 2009.

McGONIGAL, J. This Might be a Game. Tese de Doutorado apresentada à Universidade de Berkeley como requisito parcial para a obtenção do título “PhD in Arts and Performance Studies”. Berkeley, CA/EUA, 2006.

MONTOLA, M; STENROS, J; WAERN, A: Pervasive Games: Theory and Design. Oxford: Morgan Kaufmann editor, 2009.

O'REILLY, T. What is web 2.0. S/N.T, 2002. Disponível em <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>

SALEN, K. & ZIMMERMAN E. Rules of Play. Game Design Fundamentals. MIT Press, Cambridge, 2004.

VYGOTSKY, L. S. *A formação Social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. Tradução de José Cipolla Neto et al. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

ZAGALO, N. Comunicação e Design dos Jogos Sociais. IN: ANDRADE, L.A.; FALCÃO, T. Realidade Sintética: jogos digitais, comunicação e experiência social. São Paulo: Scortecci, 2012.

