



TECNÓLOGO EM JOGOS DIGITAIS

ATO AUTORIZATIVO DO CURSO DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS

- [Jogos Digitais, reconhecido pela Portaria MEC nº 495, de 29 de junho de 2015;](#)

HISTÓRICO DO CURSO

A IES iniciou suas atividades acadêmicas em 26 de maio de 2000, através da Portaria MEC nº 747, publicada no D.O.U. de 30 de maio de 2000, com o nome de INSTITUTO DE ESTUDOS SUPERIORES DA AMAZONIA – IESAM. Tendo como mantenedora a ORGANIZAÇÃO PARAENSE EDUCACIONAL E DE EMPREENDIMENTOS LTDA – ORPES, sendo em julho de 2014 incorporada ao Grupo Estácio. Em 02 de fevereiro de 2015, conforme Portaria MEC nº 120/2015 passou a ser denominada de FACULDADE ESTÁCIO DE BELÉM - ESTÁCIO BELÉM.

O Curso tecnólogo em Jogos Digitais da Faculdade Estácio de Belém foi autorizado pela Portaria MEC n. 372, de 30 de agosto de 2011, publicada no DOU em 31 de agosto de 2011, para um total de 120 vagas anuais, sendo 60 vagas no turno matutino e 60 vagas no turno noturno.

Inicialmente, o Projeto Pedagógico do Curso – PPC apresentado na autorização era de regime anual com entrada de calouros que acontecia a cada início de ano. A primeira turma formada do curso Tecnólogo em Jogos Digitais iniciou em fevereiro de 2012.

Após visita *in loco* de avaliadores do MEC, o curso de Jogos Digitais da Faculdade Estácio de Belém teve o curso Reconhecido, conforme consta em Portaria n. 495, de 29 de Junho de 2015.

Após 3 ano de curso, sentiu-se a necessidade de novamente melhorar e atualizar a matriz curricular do curso, em 2014, chamada então de Matriz-2014,



com a inclusão de novas disciplinas, nomenclaturas e assuntos e, neste momento, houve a alteração da matriz anual para semestral. Esta mudança foi discutida em NDE e Colegiado, o qual foi concretizada e aprovada e, no início de 2014, a primeira turma semestral iniciou seus estudos no início de 2015. Neste momento duas Matrizes ainda estavam em vigência – a nova 2015, semestral-115, e a anual de 2014.

Uma evolução importante trazida pela matriz curricular semestral-115 2015 é a possibilidade de o aluno matricular-se em um sistema de “créditos”, ou seja, o aluno pode matricular-se naquelas disciplinas que desejar, respeitando-se os pré-requisitos entre as disciplinas. Desta forma, o aluno consegue adequar seu estudo à sua realidade, tanto acadêmica, quanto financeira, não havendo mais a possibilidade de retenção em dado período por causa de reprovações, como acontecia na matriz curricular anual.

No início de 2016, por decisão do polo Matriz, foi acrescentada a matriz curricular 116 do regime semestral. Nesta matriz foi retirado o pré-requisito de disciplinas, retiradas algumas disciplinas e acrescentadas outras disciplinas de acordo com a decisão.

No início do ano de 2017, a última turma que iniciou com a matriz anual finalizou seus estudos, colando grau. A partir, então, de fevereiro de 2017, apenas a matriz semestral-115 de 2015 e semestral-116 de 2016 mantem-se com turmas ativas.

Em termos de base de alunos e turmas, a evolução do curso ocorreu de acordo com os números abaixo:

OBJETIVOS DO CURSO

O Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais tem como objetivo formar profissionais que pretendem ingressar, ou que já atuem no mercado de jogos, procurando atender as demandas regionais e nacionais, aprofundando o



debate sobre as questões da sustentabilidade nos diferentes ambientes das tecnologias da informação e comunicação para o desenvolvimento de produtos de entretenimento digital interativo, voltados para os diversos ambientes tecnológicos existentes, planejando e desenvolvendo atividades inovadoras na área de jogos e suas diversas utilizações, norteados por valores éticos, pessoais e sociais, visando à prática profissional competente, reflexiva e responsável.

JUSTIFICATIVA

Considerando a inexistência de curso de graduação bacharelado na área de Jogos Digitais, o técnico, profissional de nível da área em foco, objetivando dar continuidade em seus estudos optava pelo ingresso em quaisquer dos cursos superiores disponíveis. Frente a esta realidade a criação do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais veio preencher esta lacuna, possibilitando além da verticalização dos níveis de ensino, a manutenção deste profissional na carreira para a qual direcionou seus esforços.

Ressalta-se que esta medida, no sentido de formar profissionais especialistas na área tecnológica, atende a portaria do MEC/SESU nº 1647 de 25 de novembro de 1999, constantes do Decreto nº 2406, de 27 de novembro de 1997, que regulamentou a Lei Nº 9131/95 e na lei 9394/96, que busca oferecer ensino superior tecnológico diferenciado dos demais cursos de graduação disponíveis.

Deste modo, a perspectiva de graduação na área de Jogo Digitais, possibilita ao tecnólogo não somente suprir a necessidade de dar continuidade aos seus estudos, mas principalmente vem ao encontro dos dispositivos apresentados pela legislação brasileira de ensino em vigor, a qual define uma oferta de cursos compatíveis à demanda de mercado.

Não há dúvidas que a oferta de cursos superiores na área de Jogos Digitais permite ao técnico, já inserido neste contexto, o alcance de uma qualificação compatível às necessidades deste mercado, além de melhor



remuneração, evitando assim, a opção por cursos superiores diversos de sua formação técnica, que por conseguinte, o desvirtuariam de sua opção inicial.

A possibilidade de formação superior na área de Jogos Digitais limita uma série de problemas que emergem da não existência destes cursos em nível de graduação, tais como: perdas da instituição que investiu na formação daquele especialista; a ausência de perspectivas do tecnólogo na área, entre outras. Assim, a pertinência da criação do curso de graduação tecnológica vem acrescentar oportunidades para egressos que queiram trabalhar nas área de desenvolvimento, criatividade e inovação tecnológica.

PERFIL DO EGRESSO

O Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais oferece a formação de um profissional alinhada à definição do Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia para o curso de Jogos Digitais, assim o egresso estará apto à definir as estratégias em projetos de entretenimento e desenvolvimento de Jogos Digitais, seus personagens e ambientes de interação, numa trajetória que percorrerá desde o desenvolvimento de roteiros e modelagem até a programação final em ambiente computacional para consoles de jogos, dispositivos móveis e ambiente de internet.

Competências e Habilidades Gerais e Específicas

O egresso do Curso de Tecnologia em Jogos Digitais da Faculdade Estácio de Belém deve, no decorrer de sua formação, desenvolver competências e habilidades em diversas áreas (tecnológicas, gerenciais, humanísticas, sócio-políticas e ambientais), que culminarão no profissional com o perfil desejado. Estas competências podem ser agrupadas como:

Competências e Habilidades tecnológicas

- Elaborar normas, procedimentos técnicos e estudos na área de Jogos digitais;



- Elaborar estudos de viabilidade técnico-econômica e orçamentos;
- Elaborar metodologias para a análise de cenários, na área de jogos digitais;
- Elaborar relatórios técnicos, trabalhos para publicação, seminários e palestras na área de Jogos Digitais;
- Projetar sistemas nas áreas de multimídia, tecnologia da informação e Jogos digitais;
- Planejar, supervisionar, coordenar e atuar em projetos de sistemas nas áreas de multimídia, tecnologia da informação e Jogos digitais;
- Identificar os principais problemas na área de Jogos digitais, através de análise adequada, baseando-se em conhecimento científico adequado;
- Resolver problemas observados na área de Jogos digitais, desde seu reconhecimento e realização de medições até a análise dos resultados;
- Desenvolver e aplicar novos modelos na resolução de problemas;
- Conduzir vistorias, perícias, avaliações e arbitramentos; com a correspondente emissão de laudos e pareceres técnicos na área da Jogos Digitais;
- Desenvolver diferentes metodologias de consultoria na área de Jogos digitais, reconhecendo os elementos relevantes às estratégias adequadas;
- Desenvolver atitude de flexibilidade, com vistas à adaptação às mudanças tecnológicas;
- Analisar e avaliar atividades de operação e de manutenção;
- Conduzir e atuar em equipes que estejam relacionadas com projetos, instalações, manutenção e integração de sistemas de Jogos digitais.

Competências e Habilidades gerenciais



- Desenvolver a racionalização operacional das atividades que envolvem os processos de inovação tecnológica, criatividade e jogos de diversos tipos;
- Atuar de forma empreendedora, como agente de mudanças, nas empresas do setor ou empresas que possuam o segmento de sistemas computacionais e de produção tecnológica interativa.

Competências e Habilidades humanística

- Utilizar os conhecimentos obtidos para um desempenho profissional bem-sucedido, com base nos valores éticos que norteiam a vida em sociedade;
- Desenvolver atitudes para um bom relacionamento interpessoal, favorável ao trabalho em equipes;
- Demonstrar cooperação, visando à consolidação de trabalhos em equipe;
- Assumir a postura de permanente busca de atualização profissional.

Competências e Habilidades Sócio-Políticas

- Contribuir para o desenvolvimento social, com os conhecimentos e experiência obtidos;
- Participar de projetos comunitários, principalmente os que se referem à área de inovação tecnológica, criatividade e sistemas interativos;
- Avaliar os impactos ambientais que os projetos de Jogos digitais podem causar;
- Demonstrar atos de responsabilidade social tanto internamente quanto em relação ao meio;
- Utilizar dos conhecimentos adquiridos para compreender e transformar o contexto sócio-político e as relações nas quais está inserida a prática profissional;



- Avaliar o impacto potencial e/ou real de novas tecnologias/serviços e produtos resultantes de sua atividade profissional, considerando aspectos éticos, sociais e epistemológicos.