

**PROCESSO n° 81/17**

PROCEDÊNCIA: PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA E EXTENSÃO.  
ASSUNTO: PROJETO DE EXTENSÃO 1º CAMPEONATO DE JOGOS DIGITAIS - UNIFEBE.

**PARECER n° 86/17  
DATA: 07/12/17**

## **1 HISTÓRICO**

A Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa e Extensão protocolou junto ao Conselho Universitário - CONSUNI, do Centro Universitário de Brusque - UNIFEBE, para análise e deliberação, o Projeto de Extensão 1º Campeonato de Jogos Digitais - UNIFEBE.

## **2 ANÁLISE**

2.1. Projeto anexo.

## **3 PARECER**

Diante do exposto na análise, o Conselho Universitário - CONSUNI do Centro Universitário de Brusque - UNIFEBE, deliberou:

**APROVAR** o Projeto de Extensão 1º Campeonato de Jogos Digitais - UNIFEBE.

Brusque, 07 de dezembro de 2017.

Günther Lothar Pertschy (Presidente) \_\_\_\_\_

Alessandro Fazzino \_\_\_\_\_

Edinéia Pereira da Silva Betta \_\_\_\_\_

Heloisa Maria Wichern Zunino \_\_\_\_\_

Ademir Bernardino da Silva \_\_\_\_\_

Denis Boing \_\_\_\_\_

Jaison Homero de Oliveira Knoblauch \_\_\_\_\_

Sidnei Gripa \_\_\_\_\_

George Wilson Aiub \_\_\_\_\_

Raul Otto Laux \_\_\_\_\_

Arthur Timm \_\_\_\_\_

Marlise Adriana Garcia Schmitz \_\_\_\_\_



Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa e Extensão - Propex  
Supervisão e Extensão

## Projeto de Extensão

### 1º Campeonato de Jogos Digitais - UNIFEFE

#### Identificação

<b>Proponente:</b> Fernando Luís Merízio (Especialista)	<b>Telefone:</b> (47)3355-7220
<b>E-mail:</b> merizio@unifebe.edu.br	
<b>Endereço Lattes:</b> <a href="http://lattes.cnpq.br/3421639236967896">http://lattes.cnpq.br/3421639236967896</a>	
<b>Curso:</b> Institucional	
<b>Abrangência:</b> Regional	<b>Operacionalização:</b> Ocasional
<b>Data:</b> 09/12/2017	<b>Carga Horária:</b> 10h00
<b>Participantes:</b> 20 a 50	<b>Modalidade:</b> Presencial
<b>Certificação:</b> Sim	<b>Cerimonial:</b> Não
<b>Publicação jornalística:</b> Sim	
<b>Investimento institucional:</b> Sim	
<b>Materiais:</b>	
- Necessidade de Formulário on-line para inscrição para as duas atividades: 1. Campeonato de Street Fighter V - PS4 2. Workshop de Magic - The Gathering (Trading Card Game - TCG) Obs.: - O evento já foi aprovado pelo Reitor; - A premiação já está sendo adquirida; - O Setor de Comunicação dará suporte ao evento..	
<b>Equipamentos:</b>	
Projeter multimídia, Netbook, Caixa de Som (grande) e Máquina fotográfica.	

#### Estruturação

<b>Evento</b>
Campeonato de Jogos Digitais

#### Atividades

Tipo	Nome	Local	Data	Carga Horária
Atividade Prática	Campeonato de Street Fighter V - PS4	Bloco C - Auditório	09/12/2017 09h00	08h00
<b>Mediador:</b> Fernando Luís Merízio				
Atividade Prática	Workshop de Magic - The Gathering (Trading Card Game - TCG)	C-07 - Bloco C - Sala 07	09/12/2017 13h30	02h00
<b>Mediador:</b> Frederico de Oliveira Gonçalves				
<i>As atividades listadas estão <b>fora</b> da carga horária do curso.</i>				

#### 1. Introdução

Os campeonatos de videogame têm conquistado espaços cada vez maiores dentro do segmento chamado de *eSports* (Esportes Eletrônicos). São eventos de grande destaque, que atraem um público muito específico e fomentam uma comunidade de jogadores. Os *eSports* acontecem por meio de jogos de videogame ou computador, onde jogadores competem individualmente ou em equipes, em torneios regionais e internacionais, com destaque para as transmissões (muitas vezes ao vivo) e para a premiação. Os *eSports* acontecem com a participação de equipes com rotinas de treino diário e remuneração, elas frequentemente são patrocinadas por marcas que pretendem alcançar grande visibilidade entre o público deste segmento.

#### 2. Justificativa

Promover um campeonato de jogo de videogame é estar em consonância com uma das modalidades esportivas que mais vem ganhando destaque na atualidade, a dos *eSports*. O campeonato também se justifica pela sua possibilidade de fomentar a cultura dos jogos eletrônicos para o Curso de Jogos Digitais e para a comunidade de jogadores da nossa região.

Um dos destaques é a cobertura do canal *ESPN* para os *eSports*, dando grande importância para o segmento, inclusive com transmissões ao vivo de partidas de jogos digitais e muito conteúdo gerado em página específica na internet.

Mais informações, aqui: (<http://espn.uol.com.br/modalidade/esports>)

A empresa *Riot Games*, que possui um dos jogos competitivos de maior destaque na atualidade, o *League of Legends*, com campeonatos aclamados e muito populares entre os jogadores nessa modalidade, também disponibiliza em sua página, uma sessão chamada UNILoL. Este projeto tem como objetivo facilitar o acesso dos jogadores universitários à formação de Clubes nas suas instituições de ensino.

Mais informações, aqui: (<http://unilol.br.leagueoflegends.com/programa-universitario>)

### 3. Palavras-chave

1. Jogos Digitais 2. Campeonato 3. Street Fighter V - PS4

### 4. Objetivos

#### 4.1. Objetivo geral

Criar um campeonato amador de videogame, objetivando-se iniciar a inserção da cultura *gamer* na UNIFEBE, criando espaços simbólicos para o Curso de Jogos Digitais, fomentando a comunidade de jogadores de Brusque e região, além de se estabelecer como uma típica atividade dessa cultura.

#### 4.2. Objetivos específicos

- Criar o 1º **Campeonato de Jogos Digitais da UNIFEBE**.
- Ofertar um Workshop de Magic - The Gathering (Trading Card Game - TCG)

### 5. Parceiros (opcional)

- Hadouken Game Center e Hadouken Shirt
- Ponto Geek
- Tectoy

### 6. Metodologia

Campeonato de jogo digital

#### 6.1. Cronograma

Data/horário	Atividade
09/12/2017 / Das 9h até às 17h	Campeonato de Street Fighter - PlayStation 4
09/12/2017 / Das 13h30min até às 15h30min	Workshop de Magic - The Gathering (Trading Card Game - TCG)

#### 6.2. Comissão organizadora (opcional)

- Fernando Luis Merízio (Presidente)
- Robson Zunino (Vice-Presidente)
- Thayse Helena Machado (Secretário)
- João Antonio Erbs
- Suellen Pereira Rodrigues

### 7. Referências

Não consta.