



UNIFEBE

Centro Universitário de Brusque - UNIFEBE

Conselho Universitário - CONSUNI

RESOLUÇÃO CONSUNI nº 36/19

Aprova o Regulamento das Atividades Complementares do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais.

A Presidente do Conselho Universitário – CONSUNI, no uso de suas atribuições legais, considerando o disposto no artigo 14 do Estatuto da UNIFEBE e tendo em vista o que deliberou este Conselho na reunião realizada nesta data,

RESOLVE:

Art. 1º Aprovar o Regulamento das Atividades Complementares do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, que fica fazendo parte integrante desta Resolução.

Art. 2º Esta Resolução entra em vigor na data de sua publicação.

Brusque, 23 de outubro de 2019.

Profª Rosemari Glatz
Presidente

**REGULAMENTO DAS ATIVIDADES COMPLEMENTARES DO CURSO SUPERIOR
DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS**

**Aprovado pela Resolução CONSUNI
nº 36/19, de 23/10/2019.**

Capítulo I
DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º O presente Regulamento tem por finalidade normatizar as Atividades Complementares que compõem o currículo do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais do Centro Universitário de Brusque – UNIFEBE, sendo o seu integral cumprimento indispensável para a outorga de grau.

Art. 2º As Atividades Complementares poderão ser desenvolvidas em qualquer fase do curso e serão integralizadas com atividades de ensino, iniciação científica ou extensão que não constem da Matriz Curricular do curso do aluno.

Art. 3º As Atividades Complementares são componentes curriculares enriquecedores e implementadores do perfil do egresso, que permitem o desenvolvimento de habilidades, conhecimentos, competências e atitudes do aluno, inclusive as adquiridas fora do ambiente acadêmico abrangendo a prática de estudos e atividades independentes, transversais, opcionais e interdisciplinares, especialmente nas relações com o mercado de trabalho e com as ações de extensão junto à comunidade.

Parágrafo único. As Atividades Complementares compreendem um conjunto de atividades desenvolvidas pelo aluno no ambiente acadêmico ou fora dele, cuja carga horária total está prevista na Matriz Curricular do aluno.

Capítulo II
DO OBJETIVO

Art. 4º As Atividades Complementares visam propiciar aos alunos uma formação acadêmica ampla e interdisciplinar, pautada na flexibilização curricular.

Capítulo III
DA COORDENAÇÃO

Art. 5º A Coordenação das Atividades Complementares ficará a cargo do Coordenador do Curso.

Capítulo IV
DAS ATRIBUIÇÕES

Art. 6º Compete ao Coordenador das Atividades Complementares:

- I - administrar e supervisionar, de forma global, as Atividades Complementares de acordo com este Regulamento;
- II - apresentar este Regulamento aos alunos e orientá-los sobre o integral cumprimento das Atividades Complementares;
- III - conferir a documentação encaminhada pelos alunos e despachar os requerimentos relativos às Atividades Complementares;
- IV - encaminhar à Secretaria Acadêmica a documentação resultante da comprovação das Atividades Complementares;
- V - registrar os resultados em diário de classe específico.

Parágrafo único. Para efeito de registro no Histórico Escolar do aluno, a comprovação integral das Atividades Complementares será expressa por meio da nota 10 (dez).

Art. 7º Compete ao acadêmico:

- I - buscar orientação prévia na Coordenação das Atividades Complementares sobre atividades a serem realizadas;
- II - durante a última fase do curso, ou antes desta, requerer e comprovar o cumprimento das Atividades Complementares, apresentando à Secretaria das Coordenações de Curso os documentos originais acompanhados de cópia para autenticação.

Capítulo V

ATIVIDADES COMPLEMENTARES

Art. 8º São consideradas Atividades Complementares para fins de integralização da carga horária da Matriz Curricular do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais:

- I - atividades de iniciação científica e de pesquisa aprovadas pela Coordenação das Atividades Complementares, como: eventos de formação acadêmica (seminários, simpósios, congressos, conferências, oficinas, feiras, formação continuada, semanas de cursos); publicação de artigos em periódicos, revistas, jornais e similares; autoria de livro completo, capítulo de livro e organização de coletânea de livro; resumo ou trabalho completo publicado em Anais; apresentação de trabalho em eventos técnico-científicos; trabalho premiado em concurso; participação como ouvinte em bancas de conclusão de cursos de graduação;
- II - atividades de extensão aprovadas pela Coordenação das Atividades Complementares, como: atividade de monitoria; participação (enquanto integrante e formalmente comprovada) em atividades artístico-culturais; participação ou atuação em cursos, oficinas e palestras ofertadas pelo curso de Jogos Digitais, ou atividades de cursos em parceria, desde que realizados fora do horário regular das aulas;
- III - projetos sociais, como atividades voluntárias, promovidas pela Instituição ou entidades afins, voltadas à melhoria da qualidade de vida da sociedade, aprovadas pela Coordenação das Atividades Complementares;
- IV - disciplinas extracurriculares pertencentes a outros cursos de graduação;
- V - estágios curriculares não obrigatórios;
- VI - cursos de formação profissional desenvolvidos por entidades e/ou órgãos competentes;
- VII - participação em concursos na área;
- VIII - curso de informática;

IX - cursos de idiomas estrangeiros;

X - visitas técnicas extracurriculares comprovadas em relatório e viagens de estudos.

XI - participação em atividades de intercâmbio ou mobilidade acadêmica;

XII - participação em grupos de estudo ou pesquisa;

XIII - organização de eventos do curso;

XIV - participação em eventos específicos na área de jogos e entretenimento como: feiras, festivais, *Game Jams* e torneios de *esports*;

XV - participação em *Game Jams* de forma competitiva, seja na modalidade presencial ou a distância, com comprovação;

XVI - publicação de jogos digitais em meios de divulgação e distribuição digital, como *itch.io*, *Google Play*, *STEAM*, entre outros, desde que o jogo não faça parte de projeto desenvolvido em disciplinas;

XVII - publicação de jogos analógicos, em meios de divulgação e distribuição física ou digital;

XVIII - participação em eventos como expositor ou competidor, mediante a submissão de jogos digitais ou analógicos.

§ 1º Para integralizar a carga horária total das Atividades Complementares, o acadêmico poderá contabilizar, no máximo, 50% (cinquenta por cento) da carga horária total das Atividades Complementares para cada uma das categorias de atividades previstas nos incisos deste artigo, sendo obrigatório o cumprimento de, pelo menos, 30 (trinta) horas em atividades de iniciação científica e 20 (vinte) horas em projetos sociais e as demais horas nas outras categorias constantes neste artigo.

§ 2º Nenhuma atividade poderá ser aproveitada mais de uma vez na integralização da Matriz Curricular.

§ 3º Cada publicação de artigo em periódico local, nacional ou internacional, mencionada no inciso I, terão validadas 20 (vinte), 30 (trinta) e 50 (cinquenta) horas cada, respectivamente.

§ 4º Os resumos e os trabalhos completos publicados em anais, mencionados no inciso I, terão validadas 10 (dez) e 20 (vinte) horas cada, respectivamente.

§ 5º As apresentações de trabalhos em eventos técnicos científicos, constantes no inciso I, correspondem a 1 (uma) hora cada.

§ 6º A autoria de livro completo, capítulo de livro, organização de coletânea de livro, publicados pelo acadêmico e relacionados à área do Curso, mencionados no inciso I, terão validadas 50 (cinquenta), 20 (vinte) e 20 (vinte) horas cada, respectivamente.

§ 7º Os artigos publicados em revistas não científicas, jornais e similares, correspondentes ao inciso I, valem 10 (dez) horas cada.

§ 8º Cada trabalho premiado em concurso, constantes no inciso I, computará 20 (vinte) horas de Atividades Complementares.

§ 9º A participação em bancas de conclusão de cursos, que se refere o inciso I, validarão 1 (uma) hora cada.

§ 10 A participação em seminários, simpósios, congressos, conferências, oficinas, feiras, formação continuada, semanas de cursos, validarão um máximo de 12 (doze) horas cada.

§ 11 As disciplinas de que trata o inciso IV, independente da área, são consideradas disciplinas válidas para efeito de Atividades Complementares, desde que aprovadas pela Coordenação do Curso.

§ 12 Os acadêmicos que comprovarem participação em concursos na área, de acordo com o inciso VII, poderão validar 10 (dez) horas por concurso.

§ 13 As visitas técnicas extracurriculares comprovadas em relatório ou viagens de estudo que não foram computadas na carga horária da disciplina do Curso, mencionadas no inciso X, poderão ser consideradas Atividades Complementares quando os relatórios correspondentes forem aprovados pelo professor responsável pelo evento.

§ 14 Cursos de informática, poderão validar até 40 (quarenta) horas de sua duração como Atividade Complementar.

§ 15 A participação em atividades de intercâmbio ou mobilidade acadêmica poderá validar até 40 (quarenta) horas.

§ 16 A participação em grupos de estudo ou pesquisa poderá validar até 10 (dez) horas por mês como Atividade Complementar, limitado a 40 (quarenta) horas no total.

§ 17 A organização de eventos do curso poderá validar até 40 horas, dependendo do tempo de organização definido no documento comprobatório da participação.

§ 18 A participação em eventos específicos na área de jogos e entretenimento como: feiras, festivais, *Game Jams*, torneios de *esports*, validará até 20 (vinte) horas, dependendo da duração do evento.

§ 19 A participação em *Game Jams* de forma competitiva, seja na modalidade presencial ou a distância, com comprovação, poderá validar até 40 (quarenta) horas, dependendo da duração do evento.

§ 20 A publicação de jogos digitais, em meios de divulgação e distribuição digital, como *itch.io*, *Google Play*, *STEAM* entre outros, validará até 80 (oitenta) horas, dependendo do jogo apresentado, tendo como critérios de desempenho suficiente nos seguintes elementos: estética, narrativa, mecânica e tecnologia, quando se aplicarem.

§ 21 A publicação de jogos analógicos, em meios de divulgação e distribuição física ou digital, validará até 80 (oitenta) horas, dependendo do jogo apresentado, tendo como critérios de desempenho suficiente nos seguintes elementos: estética, narrativa, mecânica e tecnologia, quando se aplicarem.

§ 22 A participação em eventos como expositor ou competidor, mediante a submissão de jogos digitais ou analógicos, validará 40 (quarenta) horas.

Capítulo VI
DA COMPROVAÇÃO

Art. 9º A comprovação das Atividades Complementares seguirá a seguinte dinâmica:

I - o aluno, durante a sua formação deverá apresentar os originais e uma fotocópia dos comprovantes das Atividades Complementares à Secretaria da Coordenação de Cursos, para autenticação;

II - no ato da autenticação das fotocópias, o acadêmico preencherá requerimento específico, dirigido ao Coordenador das Atividades Complementares;

III - o requerimento e as fotocópias autenticadas serão encaminhadas ao Coordenador pela Secretaria da Coordenação de Cursos;

IV - o Coordenador avaliará a documentação e despachará o requerimento;

V - comprovadas integralmente as Atividades Complementares, o Coordenador fará o deferimento e a Secretaria Acadêmica fará o correspondente registro e lançamento no histórico escolar do aluno;

VI - a documentação encaminhada pelo aluno ficará arquivada na Secretaria Acadêmica até a sua efetiva outorga de grau.

Capítulo VII
DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 10. Compete ao Coordenador das Atividades Complementares dirimir as dúvidas referentes à interpretação deste Regulamento, bem como suprir as suas lacunas, expedindo os atos complementares que se fizerem necessários.

Art. 11. Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Pró-Reitoria de Graduação.

Brusque, 23 de outubro de 2019.

Profª Rosemari Glatz
Presidente