

PROCESSO n.º 08/2026PROCEDÊNCIA: PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO
E CULTURA.

ASSUNTO: PROJETO DE EXTENSÃO MENTORIA SC GAMES.

PARECER n.º 09/2026**DATA: 11/3/2026**

1 HISTÓRICO

A Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura protocolou no Conselho Universitário – CONSUNI, do Centro Universitário da Fundação Educacional de Brusque – UNIFEBE, para análise e deliberação, o Projeto de Extensão: Mentoria SC Games.

2 ANÁLISE

2.1 Projeto anexo.

3 PARECER

Diante do exposto na análise, o Conselho Universitário – CONSUNI do Centro Universitário da Fundação Educacional de Brusque – UNIFEBE deliberou:

APROVAR o Projeto de Extensão: Mentoria SC Games.

Brusque, 11 de março de 2026.

Rosemari Glatz (Presidente) _____

Sergio Rubens Fantini _____

Edinéia Pereira da Silva _____

Sidnei Gripa _____

Anna Lúcia Martins Mattoso _____

João Derli de Souza Santos _____

Wallace Nóbrega Lopo _____

Fernando Luís Merízio _____

Julia Wakiuchi _____

Leonardo Ristow _____

Roberto Heinzle _____

Rubens Antonio Rosa Neto _____

Angela Sikorski Santos _____

Robson Zunino _____

Antonio Roberto Pacheco Francisco _____

Publicado na UNIFEBE em 11 de março de 2026.



Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura - PROPPEX

Extensão Extracurricular

IDENTIFICAÇÃO

NOME: Mentoria SC Games**TIPO:** Projeto**RESPONSÁVEL:** Igor dos Santos Roik - igorroik3@unifebe.edu.br**DATA DE CRIAÇÃO:** 05/02/26

ESTRUTURAÇÃO

INTRODUÇÃO

O Programa SC Games ocorre no contexto do **Decreto n.º 2.338, de 21 de maio de 2009**, que estabelece diretrizes para o desenvolvimento de políticas públicas voltadas à inovação e à economia criativa no Estado de Santa Catarina.

Em 2023, o Programa SC Games passou a ser oficialmente vinculado à **Secretaria de Estado da Ciência, Tecnologia e Inovação (SCTI)**, por meio de atualização do referido decreto, fortalecendo sua atuação institucional e ampliando seu alcance no ecossistema catarinense de inovação.

Com foco no desenvolvimento do setor de games, *e-sports* e entretenimento digital, o programa articula ações de formação, capacitação profissional, incentivo à produção criativa e aproximação entre educação, tecnologia e mercado de trabalho.

O programa funciona de forma híbrida, com maior parte da carga horária realizada de forma *online* e com atividades presenciais acontecendo uma vez por semana em laboratório de informática. O curso possui 360 horas de duração, considerando a carga horária *on-line*. Os alunos deverão estudar o conteúdo e assistir aos vídeos de casa, reservando o momento presencial para a realização das atividades práticas.

Nesse contexto, objetiva-se montar uma turma para a realização dos cursos de programação e desenvolvimento de jogos, sendo necessário possuir um mentor para acompanhar o desenvolvimento das atividades.

Obs. Apresentar a concepção de extensão (conforme previsto no Art. 3 da Resolução n.º 7, 18/12/2018).

JUSTIFICATIVA

A consolidação de Santa Catarina como polo produtor de games e entretenimento digital representa uma estratégia alinhada às transformações tecnológicas, culturais e econômicas da sociedade contemporânea. O setor de games apresenta crescimento expressivo, gerando oportunidades de trabalho, renda e inovação, além de demandar profissionais com competências técnicas, criativas e multidisciplinares.

A inclusão dos *e-sports* e do desenvolvimento de jogos digitais no contexto educacional e de extensão universitária possibilita a formação de mão de obra qualificada, ao mesmo tempo em que amplia as perspectivas profissionais e artísticas de jovens e adolescentes. Trata-se também de uma importante ferramenta de inclusão social e educacional, uma vez que promove o acesso à tecnologia, ao pensamento computacional, à cultura digital e ao trabalho colaborativo.

Além disso, os *e-sports* já se consolidam como uma modalidade esportiva reconhecida, com competições que mobilizam milhões de espectadores e criam oportunidades de carreira não apenas para atletas, mas também para desenvolvedores, *designers*, gestores, produtores de conteúdo e técnicos especializados. Dessa forma, a adoção e o fortalecimento dessa área em Santa Catarina, atendem às demandas atuais do sistema educacional, esportivo e produtivo, contribuindo para o desenvolvimento regional e social.

Após alguns estudos, observou-se que o estado de Santa Catarina possui grande potencial no mercado de tecnologias, principalmente no que tange ao mundo de *games*, sendo esse um mercado estratégico e de grande impacto. A indústria global de games é um dos setores de entretenimento mais lucrativos, com aproximadamente 188 bilhões de dólares no ano de 2025, com crescimento estável, superando receitas de cinema e música. O Brasil é o maior mercado da América Latina, com mais de 103 milhões de jogadores e movimentação bilionária.

Obs. Apresentar a temática do projeto e sua relação com algum item que estrutura a concepção e a prática da diretriz da extensão universitária (conforme previsto nos Art. 5 e Art. 6 da Resolução nº 7, 18/12/2018).

OBJETIVO GERAL

Acompanhar e orientar os alunos durante o desenvolvimento das atividades presenciais do Programa SC Games, garantindo a adequada execução das ações propostas e o cumprimento dos objetivos educacionais e formativos.

Obs. Apresentar a finalidade do projeto de forma macro (iniciar a frase com um verbo).

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Acompanhar a realização das atividades desenvolvidas pelos alunos;
- Monitorar os conteúdos e recursos acessados durante as atividades;
- Orientar os participantes quanto às boas práticas de uso das tecnologias digitais;
- Assegurar que todas as atividades previstas sejam desenvolvidas de forma adequada e responsável.

Obs. Apresentar um conjunto de ações que resultarão no objetivo geral (iniciar a frase com um verbo).

METODOLOGIA

O projeto será desenvolvido por meio de uma abordagem formativa e prática, integrando ensino, pesquisa e extensão, com foco na produção, aplicação e socialização do conhecimento no contexto do Programa SC Games. As atividades ocorrerão presencialmente uma vez por semana, às quintas-feiras, das 13h30 às 17h30, entre março e agosto e atenderão até 25 estudantes do ensino médio. Inicialmente, será realizada a apresentação do projeto, seus objetivos, metodologia e funcionamento, bem como uma introdução ao setor de *games*, *e-sports*, economia criativa e uso responsável da tecnologia.

Na etapa *on-line*, os alunos estudarão todos os materiais e assistirão aos vídeos em casa, como forma de preparação para as atividades práticas, que serão realizadas em laboratório na UNIFEBE. Na etapa de intervenção ocorrerá a aplicação prática do conhecimento, por meio de atividades orientadas com acompanhamento contínuo e incentivo à aprendizagem colaborativa, ao trabalho em equipe e ao uso consciente da tecnologia.

Durante o projeto, serão abordados conteúdos relacionados ao ecossistema de *games* e *e-sports*, cultura digital, ética e uso responsável da tecnologia, fundamentos de lógica e pensamento computacional, noções de desenvolvimento de jogos, tecnologias aplicadas ao entretenimento digital, resolução de problemas, trabalho em equipe e possibilidades de atuação profissional no setor.

Ao final, será realizada a apresentação e socialização dos resultados, permitindo demonstrar os conhecimentos adquiridos e refletir sobre o processo formativo, consolidando a integração entre ensino, pesquisa e extensão.

Obs1. Descrever como o projeto será realizado. Em especial, descrever como será realizada a produção e aplicação do conhecimento, assim como a articulação com o ensino e a pesquisa.

Obs2. Deverá fazer parte da metodologia do projeto: apresentação; diagnóstico; pesquisa; troca de conhecimento (intervenção) e apresentação final com os resultados.

Obs3. Nos Cursos de Extensão, os conteúdos abordados deverão estar escritos aqui na metodologia.

COMISSÃO ORGANIZADORA (opcional)

Centro Regional de Inovação Inova em Brusque e Colégio UNIFEBE

COPARTÍCIPIES (PARCEIROS/SETOR DA SOCIEDADE)

Secretaria de Estado da Ciência, Tecnologia e Inovação (SCTI)

REFERÊNCIAS

Obs. De Acordo com as normas da ABNT (NBR 6023).

Programação 2026.1

INVESTIMENTO: Não
CONVIDADOS: .
CURSO(S): Institucional.
MODALIDADE: Presencial
ABRANGÊNCIA: Local
RESPONSÁVEL: Igor dos Santos Roik
QUANTIDADE DE ALUNOS: 0
QUANTIDADE DE PESSOAS DA COMUNIDADE: 0
SUPORTES:

Atividades

TIPO DE ATIVIDADE: Atividade de Extensão
NOME DA ATIVIDADE: Monitoria SC Games
CONVIDADOS: .
PERIODOS DE INSCRIÇÃO:
início:
fim:
PERIODOS:

- 02/03/26 - 30/06/26

CARGA HORÁRIA: 72:00
VAGAS: 1
LOCAL: UNIFEBE