Universidade Federal do Ceará

Campus Quixadá

PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO
Curso de Design Digital
Modalidade: Bacharelado

Quixadá
2022

JOSÉ CÂNDIDO LUSTOSA BITTENCOURT DE ALBUQUERQUE
Reitor

JOSÉ GLAUCO LOBO FILHO
Vice-Reitor

ANA PAULA DE MEDEIROS RIBEIRO
Pró-Reitora de Graduação

SIMONE DA SILVEIRA SÁ BORGES
Pró-Reitora Adjunta

ALINE BATISTA DE ANDRADE
Coordenadora da Coordenadoria de Projetos e Acompanhamento Curricular – COPAC

ANDRÉIA LIBÓRIO SAMPAIO
Diretora do Campus da UFC em Quixadá

PAULO DE TARSO GUERRA OLIVEIRA
Vice-Diretor do Campus da UFC em Quixadá e Coordenador de Programas Acadêmicos

PAULO VICTOR BARBOSA DE SOUSA
Coordenador do curso de Design Digital

VICTOR AGUIAR EVANGELISTA DE FARIAS
Vice-coordenador do curso de Design Digital

CARLA ILANE MOREIRA BEZERRA
INGRID TEIXEIRA MONTEIRO
JOÃO VILNEI DE OLIVEIRA FILHO
PAULO VICTOR BARBOSA DE SOUSA
VALDEMIR PEREIRA DE QUEIROZ NETO
VICTOR AGUIAR EVANGELISTA DE FARIAS
Membros do Colegiado do curso de Design Digital

DAVID SENA OLIVEIRA
GERMANA FERREIRA ROLIM
INGRID TEIXEIRA MONTEIRO
JEFFERSON DE CARVALHO SILVA
PAULO VICTOR BARBOSA DE SOUSA
VICTOR AGUIAR EVANGELISTA DE FARIAS
Membros do Núcleo Docente Estruturante do curso de Design Digital

INGRID TEIXEIRA MONTEIRO
JOÃO VILNEI DE OLIVEIRA FILHO
PAULO VICTOR BARBOSA DE SOUSA
VICTOR AGUIAR EVANGELISTA DE FARIAS
Comissão de elaboração do PPC 2022

DEBORAH FERREIRA GOMES
DIANA PATRÍCIA MEDINA PEREIRA
INGRID TEIXEIRA MONTEIRO
JOÃO VILNEI DE OLIVEIRA FILHO
PAULO VICTOR BARBOSA DE SOUSA
TÂNIA SARAIVA DE MELO PINHEIRO
VICTOR AGUIAR EVANGELISTA DE FARIAS
Comissão de elaboração do PPC 2015A

ANDRÉIA LIBÓRIO SAMPAIO
PAULYNE MATTHEWS JUCÁ
ARTHUR DE CASTRO CALLADO
CAMILO CAMILO ALMENDRA
ANTÔNIO JOSÉ MELO LEITE JÚNIOR (UFC VIRTUAL)
NATAL ANACLETO CHICCA JÚNIOR (UFC VIRTUAL)
Comissão de elaboração do PPC 2015

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO **7**
1.1 Histórico da UFC 12
1.2 Histórico do Campus da UFC em Quixadá 15
1.3 Histórico do curso 18
1.4 Realidade local 21
1.4.1 Cenário educacional 23
1.4.2 Aspectos socioambientais 24
1.4.3 Aspectos regionais 25
2. IDENTIFICAÇÃO DO CURSO **27**
2.1 Nome do curso 27
2.2 Titulação conferida 27
2.3 Modalidade do curso 27
2.4 Duração do curso 27
2.5 Regime do curso 27
2.6 Número de vagas 27
2.7 Turnos previstos 28
2.8 Início de funcionamento do curso 28
2.9 Ato de autorização 29
2.10 Processo de ingresso 29
2.11 Princípios norteadores 29
Ética e cidadania 29
Respeito às diferenças e à diversidade humana 30
Equilíbrio nas atividades de ensino, pesquisa e extensão 30
Flexibilidade na estruturação curricular 30
Desenvolvimento da capacidade crítica e da proatividade do educando 31
Interdisciplinaridade e multidisciplinaridade 31
Integração entre teoria e prática 32
2.12 Objetivos do curso 32
Objetivo principal 33
Objetivos específicos 33
2.13 Perfil profissional do egresso 34
2.14 Áreas de atuação do futuro profissional 36
3. ESTRUTURA CURRICULAR **38**
3.1 Conteúdos curriculares 38
3.2 Atividades de extensão 41
3.2.1 Curricularização da extensão 42
3.3 Unidades e componentes curriculares 45
3.3.1 Artes, Design e Linguagem 46
3.3.2 Produção, Edição e Fabricação digital 47
3.3.3 Sociedade, Comunicação e Negócios 48
3.3.4 Matemática, Lógica e Programação 49

3.3.5 Design e Experiência 50
3.3.6 Interdisciplinar e Transdisciplinar 50
3.4 Integralização curricular 51
3.5 Metodologias de ensino e de aprendizagem 61
3.5.1 Interdisciplinaridade 62
3.5.2 Emprego de múltiplos saberes 67
3.5.3 Integração entre teoria e prática 67
3.5.4 Flexibilidade na estruturação curricular 71
3.5.5 Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) no processo ensino-aprendizagem 71
3.5.6 Atuação no contexto local e regional 73
3.5.7 Metodologias ativas de aprendizagem 74
3.5.8 Programas de acompanhamento e auxílio a alunos com dificuldades de aprendizagem 77
3.5.9 Acessibilidade metodológica 78
3.6 Procedimento de avaliação dos processos de ensino e aprendizagem 79
3.7 Estágio curricular supervisionado 84
3.7.1 Modalidades 85
3.7.2 Empresas conveniadas 86
3.7.3 Núcleo de Práticas em Informática (NPI) 86
3.7.4 Iniciativa Empreendedora (IE) 88
3.8 Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) 88
3.9 Atividades complementares 90
3.10 Ementário e bibliografias 92
4. GESTÃO ACADÊMICA DO CURSO 141
4.1 Coordenação 141
4.2 Colegiado 144
4.3 Núcleo Docente Estruturante (NDE) 145
4.4 Apoio ao discente 147
4.4.1 Núcleo de Atendimento Social (NAS) 147
4.4.2 Apoio pedagógico e acadêmico 152
4.4.3 Política de bolsas e auxílios 155
4.4.4 Assistência em acessibilidade 162
4.5 Gestão do curso e os processos de avaliação interna e externa 164
5. INFRAESTRUTURA DO CURSO 169
5.1 Salas de aula 170
5.2 Laboratórios didáticos 170
5.3 Laboratórios especializados 171
5.4 Estruturas de hospedagem e computação em nuvem 172
5.5 Acesso à Internet 172
5.6 Espaços de trabalho 172
5.7 Biblioteca 173
5.7.1 Acervos digitais 176
5.7.2 Biblioteca acessível 178
5.8 Acessibilidade física 179
5.9 Recursos humanos 179

5.10 Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) 179
6. REFERÊNCIAS **181**
6.1 Referências bibliográficas 181
6.2 Referências normativas, legais e regimentais 183
7. ANEXOS **188**
Anexo 1 - Regulamento de Estágio Curricular Supervisionado 189
Anexo I - Formulário de Avaliação de Estágio Supervisionado 196
Anexo II - Plano de Trabalho de Estágio Supervisionado 200
Anexo III - Termo de Compromisso de Estágio Supervisionado 202
Anexo IV – Modelo de Relatório Final de Estágio 205
Anexo 2 - Regulamento dos Trabalhos de Conclusão de Curso 222
Anexo I - Critérios de Referência para Avaliação de Projetos de TCC (TCC I) 228
Anexo II - Critérios de Referência para Avaliação de Projetos de TCC (TCC II) 230
Anexo III - Termo de Ciência de Orientação de TCC 232
Anexo IV – Sugestão de Banca Avaliadora de TCC 233
Anexo V - Trabalho de Conclusão I - Ata de Avaliação 235
Anexo VI - Trabalho de Conclusão II - Ata de Avaliação 236
Anexo 3 - Regulamento do Programa de Atividades Complementares 237
Anexo A - Proposta de Atividade Complementar 254
Anexo B - Formulário de Lançamento de Atividade Complementar 256
Anexo 4 - Regulamento de Atividades de Extensão 258

1. APRESENTAÇÃO

Projeto Pedagógico de um curso de graduação é o documento que expressa a sua identidade. Tem como finalidade precípua apresentar à comunidade acadêmica como o curso caracteriza-se e organiza-se, em função de suas escolhas e percursos, para contribuir na formação profissional que se propõe a oferecer aos discentes.

A necessidade de ser constantemente revisto e reformulado advém da própria dinamicidade inerente aos objetivos do curso. As demandas da sociedade por profissionais com formação cada vez mais sólida e com habilidades múltiplas para lidar com os avanços da tecnologia e com os desafios das relações interpessoais, as constantes atualizações da legislação educacional e dos mecanismos de avaliação institucional, bem como os seus resultados são os grandes motivadores de uma constante e sistemática revisão e reformulação dos projetos pedagógicos dos cursos de graduação.

Nesse sentido, o presente documento apresenta a segunda revisão do Projeto Pedagógico do Curso (PPC) de Bacharelado em Design Digital da Universidade Federal do Ceará (UFC) e destina-se ao público em geral e, em especial, à comunidade acadêmica.

A primeira revisão foi realizada em 2018, com o objetivo de adequar o texto da versão anterior (2014) às visões atualizadas sobre o curso de Design Digital e ao modo como vinha sendo efetivado no campus da UFC em Quixadá. A construção daquela revisão, cujas discussões iniciaram ainda em 2015, é fruto do trabalho participativo e democrático de toda a comunidade interna, docentes, discentes e servidores técnico-administrativos que participavam do Núcleo Docente Estruturante (NDE), do Colegiado, das Unidades Curriculares (UC) e da Coordenação do curso.

Esta segunda revisão tem como objetivo principal operacionalizar a curricularização da extensão, respeitando aquilo que está disposto na Resolução N° 28/CEPE, de 1º de dezembro de 2017, da Universidade Federal do Ceará (UFC, 2017a), a Resolução CNE Nº 7, de 18 de dezembro de 2018 (BRASIL, 2018) e a LEI Nº 13.005, de 25 de junho de 2014 (BRASIL, 2014b), Estratégia 7, Meta 12 do Plano Nacional de Educação (2014-2024) (BRASIL, 2014b), objetivando assegurar, no mínimo, 10% (dez por cento) do total de créditos curriculares exigidos para a graduação em programas e projetos de extensão universitária, orientando sua ação, prioritariamente, para áreas de grande pertinência social.

O curso de Design Digital tem a finalidade de formar bacharéis com conhecimentos envolvendo quatro áreas: tecnologia, design, comunicação e artes. Essa formação

interdisciplinar tem entregado ao mercado profissionais dotados de habilidades tecnológicas, humanísticas, artísticas e científicas concernentes ao design de produtos e interfaces digitais.

Em termos de "tecnologia", o bacharel em Design Digital apresenta aptidão no planejamento, concepção e desenvolvimento de produtos e interfaces digitais envolvendo diversas linguagens e ambientes computacionais e com variadas finalidades e utilizações. Temas básicos e emergentes da área da Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) fazem parte da formação do aluno, como lógica e linguagens de programação de computadores, desenvolvimento de sistemas web, desenvolvimento de dispositivos móveis, desenvolvimento de jogos, computação gráfica, realidade virtual, dentre outros.

As outras três áreas ("design", "comunicação" e "artes"), são vistas como pilares essenciais para dar ao bacharel a formação diferenciada a que o curso de Design Digital se propõe, em comparação com outros cursos de TIC. Essas áreas contribuem para as formações humanística, artística, comunicacional, crítica e criativa que se espera do egresso, e surgem, no curso, da necessidade de se considerar os fatores humanos em todo o ciclo de vida de sistemas computacionais interativos, desde sua concepção até o descarte, passando principalmente pelas consequências de seu uso pelas pessoas.

Na computação existe uma subárea chamada Interação Humano-Computador (IHC), que desde os anos 80 já chamava a atenção dos engenheiros de software e cientistas da computação para a necessidade de um olhar mais atento para os usuários finais, em decorrência principalmente da popularização dos computadores pessoais. Até então, não havia esse tipo de preocupação, uma vez que os grandes *mainframes* eram manipulados apenas por especialistas.

A área de IHC é reconhecidamente multidisciplinar. A Comissão Especial de Interação Humano-Computador (CEIHC) da Sociedade Brasileira de Computação (SBC) lista como disciplinas de interesse da área: Ciência da Computação, Artes, Design, Ergonomia, Psicologia, Sociologia, Semiótica e Linguística[1]. Alinhado a essa visão, a ACM SIGCHI propôs um currículo para cursos de computação orientados a uma formação básica em IHC, sugerindo a inserção de disciplinas de quatro áreas: Interação Humano-Computador; Psicologia e Ciência Cognitiva; Mídia; e Design, totalizando 23 disciplinas, além das comuns para a formação em computação (HEWETT, et al., 1992).

O curso de Design Digital, entendido como curso de TIC, apresenta um campo fértil de exploração da área de IHC em toda sua multidisciplinaridade. Assim, conforme será

[1] Site da Comissão Especial de Interação Humano-Computador (CEIHC): http://comissoes.sbc.org.br/ce-ihc/

apresentado, em virtude do Campus da UFC em Quixadá ser um campus temático da área de TIC e, especialmente, da demanda percebida por uma formação híbrida na área, esta graduação visa a atender ao tema de forma a expandir a aplicabilidade da TIC com competências que auxiliam a criação de soluções tecnológicas adequadas, na funcionalidade e no acabamento, às expectativas dos seus interessados (clientes e consumidores). O curso aborda o design como atividade meio, voltado à informática, e, como recorte de formação, pretende abranger a vertente Design Digital a partir de uma formação multidisciplinar, centrada em campos do saber que sustentam o projeto do curso, seus fundamentos pedagógicos, as competências da equipe de professores e as demandas da sociedade: tecnologia, design, comunicação e artes.

Para isso, os conteúdos abordados no decorrer do curso abrangem conhecimentos relativos a diferentes campos como história da arte, história do design, ergonomia, interação humano-computador, computação gráfica, programação de computador, semiótica, marketing, tipografia, métodos projetuais, dentre outros, visando à concepção e ao desenvolvimento de conceitos destinados à comunicação visual, à interatividade, ao projeto de produto digital e às suas possibilidades comerciais. Essas características, pelo seu caráter inovador, ampliam o espaço no mercado de trabalho para o egresso, em uma área de contínua transformação conceitual e de procedimentos de desenvolvimento.

É possível compreender o caráter híbrido do curso a partir de uma análise dos seus componentes curriculares. Para isso, utilizou-se a Classificação Internacional Normalizada da Educação (CINE) (INEP, 2019). A partir dessa análise, viu-se que, em termos gerais, o curso de Design Digital, apresenta a seguinte distribuição de áreas:

- Aproximadamente 39% do conteúdo curricular concentra-se na área geral “06. Computação e Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC)”.
- Aproximadamente 35% do conteúdo curricular concentra-se na área geral “02. Artes e humanidades”.
- Aproximadamente 11% do conteúdo curricular concentra-se na área geral “03. Ciências sociais, comunicação e informação”.
- Aproximadamente 8% do conteúdo curricular concentra-se na área geral “04. Negócios, administração e direito”
- Aproximadamente 7% do conteúdo curricular concentra-se na área geral “05. Ciências naturais, matemática e estatística”

Em versão anterior do manual que acompanha a CINE, explica-se que “Os programas e certificações interdisciplinares ou gerais são aqueles que combinam **diversas** áreas

detalhadas de formação e treinamento nos quais **nenhuma área detalhada por si só predomine**." (INEP, 2017a, p. 21, grifos do autor). Essa descrição, portanto, está consistente com a distribuição de áreas apresentada. Para esta revisão, e considerando-se a nova versão do Manual Para Classificação dos Cursos de Graduação e Sequenciais, entende-se o alinhamento do curso de Design Digital como um "Programa interdisciplinar abrangendo computação e Tecnologias da Informação e Comunicação" (INEP, 2019, p. 50).

A elaboração deste documento foi fundamentada na atual legislação educacional brasileira relativa à graduação, entre as quais destacam-se:

- Lei nº 9.394/96 - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) (BRASIL, 1996);
- Parecer CNE/CES 776/1997, de 3 de dezembro de 1997 (BRASIL, 1997);
- Parecer CNE/CES 583/2011, de 4 de abril de 2001 (BRASIL, 2001c);
- Diretrizes Curriculares Nacionais do Conselho Nacional de Educação - CNE / MEC, na Resolução nº 5, de 8 de março de 2004, que aprova as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design (BRASIL, 2004c);
- Diretrizes Curriculares Nacionais do Conselho Nacional de Educação – CNE / MEC, na Resolução Nº 2, de 18 de junho de 2007, que dispõe sobre carga horária mínima e procedimentos relativos à integralização e duração dos cursos de graduação, bacharelados, na modalidade presencial (BRASIL, 2007);
- Lei 13.146 de 06 de julho de 2015 - Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (BRASIL, 2015)
- Referenciais de Formação para os Cursos de Graduação em Computação da Sociedade Brasileira de Computação (SBC) (ZORZO, et al., 2017).
- ACM SIGCHI Curricula for Human-Computer Interaction (HEWETT, et al., 1992).
- Regimento Geral da UFC atualizado em 2019 (UFC, 2019).
- Resolução nº 04 do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão (CEPE), de 27 de fevereiro de 2014, que baixa normas que disciplinam atividade de extensão na UFC (UFC, 2014c).
- Resolução nº 28 Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão (CEPE), de 1º de dezembro de 2017, que dispõe sobre a curricularização da extensão nos cursos de graduação da UFC (UFC, 2017a).
- Resolução nº 07 do Conselho Nacional de Educação – Câmara de Educação Superior (CNE/CES), de 18 de dezembro de 2018, que estabelece diretrizes para a Extensão na Educação Superior Brasileira (BRASIL, 2018).

- Plano Nacional de Educação (PNE) 2014-2024 (Lei 13.005/2014), especificamente a Meta 12 da Estratégia 7, que objetiva assegurar pelo menos 10% do total de créditos curriculares para programas e projetos de extensão universitária (BRASIL, 2014b).

Na seção 6.2, há uma lista com todas as leis, resoluções e regulamentos citados neste texto. A Tabela 1 apresenta alguns dados de identificação do curso. Informações mais detalhadas serão apresentadas no capítulo 2.

Tabela 1. Identificação do curso

Curso	Design Digital
Instituição	Universidade Federal do Ceará
Localização	Av. José de Freitas Queiroz, 5003, Bairro Cedro Novo, Quixadá, Ceará

O presente documento está organizado da seguinte forma: no restante deste capítulo, apresenta-se o histórico da UFC, do Campus da UFC em Quixadá e do curso de Design Digital, além de uma breve descrição da realidade local, a fim de contextualizar a necessidade e atuação do curso na cidade de Quixadá e no estado do Ceará. O capítulo 2 apresenta detalhes sobre o funcionamento do curso, como duração, turno, formas de ingresso, entre outras. Neste capítulo também está descrita a visão geral do curso em termos de princípios norteadores, objetivos, perfil do egresso e áreas de atuação. Em seguida, no capítulo 3, apresenta-se como o curso funciona e como é implementado tudo que foi dito no capítulo anterior. É também no capítulo 3 que está a discussão sobre a estrutura curricular do curso, envolvendo as unidades e componentes curriculares (integralização curricular, ementas e bibliografias), a extensão e sua curricularização, o estágio supervisionado, o trabalho de conclusão de curso e as atividades complementares. Outros assuntos importantes tratados nesse capítulo são as metodologias de ensino e aprendizagem e os procedimentos de avaliação adotados. O capítulo 4 dedica-se à gestão do curso, descrevendo a formação e as funções da Coordenação, do Colegiado e do NDE, além de apresentar as diversas formas de apoio que o curso, o campus e a UFC oferecem ao discente. Esse capítulo termina com uma apresentação sobre processos de avaliação interna e externa. No capítulo 5, traz-se detalhes sobre a infraestrutura do curso, descrevendo-se os vários ambientes didáticos e acadêmicos, como salas de aula, laboratórios e biblioteca.

1.1 Histórico da UFC

A UFC nasceu da vontade e determinação de um grupo de intelectuais cearenses que vislumbrava o papel determinante de uma universidade pública como um elemento de mudanças e transformações culturais, sociais e econômicas do estado do Ceará e da região Nordeste. Ao longo de toda a sua existência, a UFC vem contribuindo de forma decisiva para a evolução da educação superior do Ceará e do Nordeste. Grandes passos já foram dados rumo a sua consolidação como instituição de ensino superior inserida entre as grandes universidades brasileiras, e novos desafios apresentam-se ao seu futuro.

Tudo começou em 1947, com um intenso debate sobre a criação de uma universidade cearense. O principal interlocutor desse movimento foi Antônio Martins Filho, intelectual que veio a se tornar o primeiro reitor da Universidade. No ano de 1953, o Conselho Nacional de Educação emitiu o Parecer 263/53, favorável à criação da Universidade do Ceará. Em 30 de setembro de 1953, o presidente Getúlio Vargas enviou uma mensagem ao Poder Legislativo com o projeto de lei e demais documentos sobre a criação da Universidade do Ceará, com sede em Fortaleza (MARTINS FILHO & RIVAS MÁXIMUS, 1998).

Antes de terminada a legislatura de 1954, o projeto de lei, já finalmente aprovado nas duas Casas do Congresso, foi encaminhado à Comissão de Redação Final na forma do Regimento da Câmara. E, na presença do então governador do estado, Paulo Sarasate, e de representantes cearenses no Congresso, o Presidente Café Filho sancionou a Lei nº 2.373, criando a Universidade do Ceará em 16 de dezembro de 1954, tendo sido instalada no dia 25 de junho de 1955, originalmente constituída pela união da Escola de Agronomia, Faculdade de Direito, Faculdade de Medicina e Faculdade de Farmácia e Odontologia (MARTINS FILHO & RIVAS MÁXIMUS, 1998).

No ano de 2001, o lema "O universal pelo regional" reafirmou-se como vocação da instituição, com início à sua expansão em direção ao interior do estado. Nesse ano, a UFC iniciou as atividades dos cursos de Medicina em Sobral e em Barbalha. A partir de 2006, a universidade experimentou um significativo processo de expansão por meio da ampliação de sua atuação, seguindo o Programa de Apoio aos Planos de Reestruturação e Expansão das Universidades Federais (Reuni), que teve como principal objetivo ampliar o acesso e a permanência na educação superior. O Reuni foi instituído pelo Decreto nº 6.096, de 24 de abril de 2007 (BRASIL, 2007b), e fez parte do Plano de Desenvolvimento da Educação (PDE) (BRASIL, 2010c).

Através do Reuni, o governo federal adotou uma série de medidas para fomentar o crescimento do ensino superior público. As ações do programa contemplavam o aumento de

vagas nos cursos de graduação, a ampliação da oferta de cursos noturnos, a promoção de inovações pedagógicas e o combate à evasão, entre outras metas que tinham o propósito de diminuir as desigualdades sociais no país. Os efeitos da iniciativa na UFC podem ser percebidos pela expansão da instituição, que, em 2005, oferecia 54 cursos presenciais com 3.625 vagas ofertadas e, em 2016, oferecia 118 cursos com 6.288 vagas ofertadas via SiSU. Já em 2021, a instituição ofertou 6.358 vagas em 119 cursos. (UFC, 2022a).

Como consequência do Reuni, teve início, em 2006, a implantação dos campi de Sobral e do Cariri, e, posteriormente, no ano de 2007, o de Quixadá. Em 2013, o campus do Cariri emancipou-se, transformando-se em Universidade Federal do Cariri (UFCA). Em 2014, foram inaugurados mais dois campi no interior do estado: Crateús e Russas. Já em agosto de 2021, o Campus Jardins de Anita, localizado no município de Itapajé, com atividades iniciadas no semestre 2021.2. A partir desse crescimento, a UFC procura levar soluções universais para os anseios do povo cearense, ampliando sua atuação e atendendo, no equilíbrio de suas ações de ensino, pesquisa e extensão, demandas efetivas de natureza econômica, social, cultural, política e ambiental das comunidades onde atua.

O Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI) da UFC para os anos de 2018 a 2022 (UFC, 2018a), apresenta os objetivos, estratégias e ações que a comunidade acadêmica percebe como sendo os mais adequados para que a UFC eleve-se ao patamar desejado ao final do ano de 2022, separados em 5 grandes eixos estratégicos: Ensino, Pesquisa, Extensão, Inovação e Desenvolvimento Tecnológico.

O eixo “Ensino” tem como um de seus objetivos: “Implementar nos cursos de graduação e de pós-graduação, vigentes e a serem criados, currículos flexíveis para atenderem as necessidades de melhor articulação teoria e prática, indissociabilidade ensino-pesquisa-extensão, inclusão, internacionalização, sustentabilidade ambiental e formação baseada em metodologias ativas de ensino e aprendizagem” (UFC, 2018a, p. 49). Por isso, nas atividades relacionadas ao ensino, a instituição direciona seus esforços no sentido de dar prosseguimento à busca de qualidade dos cursos, ao melhor aproveitamento das vagas existentes, a incentivar a participação das coordenações de ensino nos editais de apoio à graduação com o propósito de fomentar a excelência acadêmica dos cursos da instituição, bem como à criação de novos cursos que atendam às novas demandas que se apresentam, com destaque à contínua atualização dos projetos pedagógicos e o investimento constante no processo de expansão da UFC para o interior do estado.

Em relação ao eixo “Pesquisa”, a instituição conta com 130 cursos de pós-graduação, sendo 49 cursos de doutorado acadêmico, 1 curso de doutorado profissional, 64 cursos de

mestrado acadêmico e 16 cursos de mestrado profissional[2]. A instituição tem como um dos objetivos, segundo o PDI (UFC, 2018a), "Consolidar a qualidade dos programas de pós-graduação". Dados do Painel Estratégico da UFC revelam que a universidade tem cerca de 80% de seus cursos de pós-graduação bem avaliados (notas entre 4 e 7) pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Assim, por meio dos mais de 130 doutores e aproximadamente 400 mestres formados por ano (UFC, 2022a), a instituição tem dado uma relevante contribuição para a educação no país, sempre buscando a excelência em todas as suas ações. Na área da pesquisa, importantes passos têm sido dados para a sua consolidação como instituição de destaque, inserida entre as grandes universidades brasileiras.

Já em relação ao eixo "Extensão", a instituição aponta, dentre outros objetivos, o fortalecimento da extensão nos campi do interior e o incentivo da comunidade acadêmica na participação em atividade de extensão curricularizada (UFC, 2021). Dessa forma, a UFC tem como compromisso a formação de pessoas socialmente responsáveis, tendo em vista garantir sua participação de maneira significativa e democrática na sociedade. Essa prática é evidenciada nas inúmeras ações de extensão desenvolvidas por alunos e servidores docentes e técnico-administrativos.

A extensão universitária permite socializar o conhecimento e promover o "diálogo" entre o saber científico e o saber popular na busca de uma sociedade que promova mais dignidade e solidariedade à vida das pessoas. Exercitando sua multiplicidade institucional, a extensão na UFC interage com todos os segmentos da sociedade civil, aproximando o fazer acadêmico às demandas que a sociedade impõe. Com esse objetivo, teve início o processo de curricularização da Extensão, de acordo com a Resolução N° 28/CEPE, de 01/12/2017 da UFC (UFC, 2017a), com a inserção da Extensão no processo de formação do estudante como componente curricular obrigatório, determinando a adequação dos PPC com percentual mínimo de carga horária de extensão nos cursos da universidade.

A missão da UFC é formar profissionais da mais alta qualificação, gerar e difundir conhecimentos, preservar e divulgar os valores éticos, científicos, artísticos e culturais, constituindo-se em instituição estratégica para o desenvolvimento do Ceará, do Nordeste e do Brasil, tendo como lema "O universal pelo regional". A visão da UFC é a de se consolidar como instituição de referência no ensino de graduação e pós-graduação (*stricto* e *lato sensu*),

[2] Painéis estratégicos da UFC: https://app.powerbi.com/view?r=eyJrIjoiODgyOGU0NzgtYWZkYi00MmI1LWI5MjAtOTZiMDYxOTI2YTY1IiwidCI6ImI1OTFhZTU0LTMzYzItNDU4OS1iZTY2LTkwMjFhNDE5NmM3YyJ9

de preservação, geração e produção de ciência e tecnologia e de integração com o meio, como forma de contribuir para a superação das desigualdades sociais e econômicas por meio da promoção do desenvolvimento sustentável do Ceará, do Nordeste e do Brasil.

Como a maior universidade do estado, a UFC, durante toda a sua história, vem atendendo, a partir de suas ações, as demandas efetivas de natureza econômica, social, cultural, política e ambiental.

A Instituição encontra-se hoje vinculada ao Ministério da Educação, com atuação na área educacional, na situação de Autarquia Federal de Regime Especial, inscrita sob o CNPJ nº 07.272.636/0001-31, com endereço na Av. da Universidade, nº 2853, Bairro Benfica, Fortaleza, Ceará. É composta por oito campi, denominados Campus do Benfica, Campus do Pici e Campus do Porangabussu, todos localizados no município de Fortaleza (sede da UFC), além do Campus Avançado de Sobral, do Campus Avançado de Quixadá, Campus Avançado de Crateús, Campus Avançado de Russas e Campus Avançado de Itapajé.

1.2 Histórico do Campus da UFC em Quixadá

O Campus da UFC em Quixadá foi criado como unidade acadêmica da UFC, através da Resolução n. 15/CONSUNI, de 04 de setembro de 2006, e iniciou suas atividades em 2007 com o curso de Bacharelado em Sistemas de Informação, diurno, em instalações cedidas pela Prefeitura Municipal de Quixadá, provisoriamente no prédio que sediou a Empresa de Pesquisa Agropecuária do Ceará (EPACE). No ano de 2010, foram criados mais dois cursos, o Bacharelado em Engenharia de Software, diurno, e, o curso Tecnológico em Redes de Computadores, noturno.

Em março de 2012, a primeira etapa da construção das instalações definitivas do campus foi concluída, quando se inaugurou o primeiro bloco acadêmico de 1.400 m^2, composto por salas de aula, laboratórios e salas para professores. Na mesma altura, foi iniciada a construção da segunda etapa, composta por mais um bloco didático com tamanho e estrutura equivalentes ao primeiro, além da área de convivência e do projeto de urbanização. Após a conclusão da segunda etapa em 2013, teve início o quarto curso do campus, Ciência da Computação, no período diurno.

Com o objetivo de expandir e consolidar o Campus da UFC em Quixadá na área de TIC, no ano de 2013, foram pactuados com o MEC dois novos cursos, Engenharia de Computação e Design Digital, cujos projetos pedagógicos foram elaborados e aprovados no ano de 2014. Os novos cursos iniciaram suas atividades no primeiro semestre de 2015.

Em agosto de 2015, a primeira parte da construção do Refeitório Universitário foi concluída, com capacidade para atender até 800 alunos e servidores por refeição (almoço e jantar), em uma área de 1.500 m^2. No pavimento superior do bloco foi instalado, em agosto de 2016, o setor administrativo do campus, também com 1.500 m^2, compreendendo as salas de direção, coordenações de cursos, núcleo de atendimento psicológico, social e nutricional, sala de reuniões, entre outros ambientes.

Pouco depois, foi iniciada a construção de mais dois blocos didáticos com área de aproximadamente 2.800 m^2, com laboratórios que hoje atendem prioritariamente às demandas dos cursos de Design Digital e Engenharia de Computação. Os blocos foram concluídos e inaugurados em 2019.

A intenção do Campus da UFC em Quixadá é oferecer cursos de graduação para a formação de profissionais de excelência, atendendo inicialmente a região do sertão central cearense, com base em competências e práticas profissionais atualizadas. Segundo o Relatório de Atividades de Gestão Acadêmica 2017 (VASCONCELOS, SAMPAIO, & SALES, 2018), o campus tem como missão "gerar, difundir e divulgar o conhecimento na área de TIC, bem como formar recursos humanos altamente qualificados e aptos a ingressar no mercado de trabalho" (VASCONCELOS, SAMPAIO, & SALES, 2018, p. 4). Além disso, o campus também tem o compromisso de atender a demandas de formação e estimular a pesquisa científica e tecnológica no campo de TIC.

Esse objetivo está alinhado à demanda global por profissionais na área de computação e à oferta de estudantes que finalizam o Ensino Médio na região, dando-lhes oportunidade de uma carreira promissora e favorecendo o desenvolvimento regional através da produção de TIC para os mais diversos ramos da indústria e do comércio de modo geral. Além disso, os egressos do campus são capacitados para participar em atividades de pesquisa e desenvolvimento científico e tecnológico. Tal desenvolvimento influencia diretamente na criação de novas empresas no setor e também na inovação dos serviços já existentes, reforçando o potencial do sertão central cearense como polo produtor de TIC, realidade já vivenciada com a ida para Quixadá de empresas importantes no cenário nacional, além do surgimento de iniciativas empreendedoras promovidas por egressos do campus.

Ao mesmo tempo em que se consolida como um centro de formação de excelência, confirmado pelas avaliações dos cursos pelo MEC, pelos resultados do Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes (ENADE) e pela aprovação de alunos egressos nos melhores programas de pós-graduação do país, uma das propostas do campus é atrair empresas e

gerar desenvolvimento para a região. A criação do Núcleo de Inovação e Empreendedorismo (INOVE) articula todo um sistema de TIC em três vertentes: empreendedorismo, sendo espaço de desenvolvimento de ideias inovadoras de alunos; laboratório de pesquisa, aproximando as investigações de professores e a formação de excelência de alunos aos problemas da sociedade; atraindo empresas âncora, consolidadas, que buscam os melhores profissionais e ajudam a promover o desenvolvimento da região.

O início das atividades do INOVE no campus está alinhado com um dos objetivos do eixo temático "Pesquisa" do PDI 2018-2022 da UFC: "Consolidar a política de inovação científica e tecnológica articulando parcerias com empresas, instituições de fomento, governo, e, sobretudo, com o parque tecnológico" (UFC, 2018a, p. 29).

No ano de 2018, 10 anos depois do início de suas atividades, o campus contava com quase mil discentes vindos de todo o Brasil, levando desenvolvimento tecnológico para uma das regiões mais pobres do país, atendendo às demandas de formação, estimulando a pesquisa científica e tecnológica, desenvolvendo ações de pesquisa e extensão e permitindo que o conhecimento alcance a comunidade externa.

Essa relação entre pesquisa, extensão e comunidade externa é fortalecida pelos eventos que o campus promove, como o Workshop de Tecnologia da Informação do Sertão Central (WTISC), realizado pelo PET – Sistemas de Informação, que em 2022 chega à sua 15ª edição, e vem cativando cada vez mais participantes com assuntos de interesse da comunidade acadêmica e externa. O evento tem como objetivo fortalecer e motivar a formação técnico-profissional, através da abordagem de temas contemporâneos e de troca de experiências entre profissionais e acadêmicos.

Assim como o WTISC, os Encontros Universitários consolidaram-se como espaço de partilha e de iniciação à pesquisa científica no campus. Esses encontros, anualmente, são um momento de vivência da comunidade acadêmica, e contam com a participação de estudantes, pesquisadores, professores e alunos das escolas de nível médio e superior do sertão cearense. Em 2021 foi realizada a 11ª edição do evento.

Outro evento importante no calendário do campus é o InfoGirl. Muitas garotas, quando perguntadas sobre quais profissões pretendem exercer, sequer pensam na área de computação ou em alguma outra das ciências exatas. A falta de conhecimento sobre as áreas contribui para que essas garotas não as vejam como opção de formação, deixando de lado uma carreira promissora. A partir dessa constatação, bolsistas do Programa de Educação Tutorial – Tecnologia da Informação idealizaram e realizam o InfoGirl. Atualmente, o evento é organizado em parceria com o Centro Acadêmico de Ciência da Computação (CACC), e tem

como público alvo meninas do Ensino Médio que possuem pouca ou nenhuma experiência com computação. Por meio de palestras motivacionais, oficinas e dinâmicas, essas alunas da região do Sertão Central são convidadas a conhecer melhor o mundo da tecnologia. Em 2021, ocorreu a 7ª edição do evento.

No ano de 2018, a UFC em Quixadá teve aprovada a proposta de mestrado em Ciência da Computação, com a primeira turma iniciada em 2019.1, contabilizando atualmente 57 discentes e 20 docentes.

O Campus da UFC em Quixadá encontra-se situado na Av. José de Freitas Queiroz, nº 5003, bairro Cedro Novo, Quixadá, Ceará.

1.3 Histórico do curso

Na UFC, a formação em computação teve início em 1975, com a oferta do curso de Tecnólogo em Processamento de Dados, posteriormente transformado em Bacharelado em Ciência da Computação. O Departamento de Computação (DC) da UFC realizou esforços na formação de professores doutores e, em 1995, inaugurou a pós-graduação *stricto sensu* com o Mestrado em Ciência da Computação. Dez anos mais tarde, em 2005, foi criado o Doutorado em Ciência da Computação no mesmo departamento.

Além do DC, o Departamento de Engenharia de Teleinformática (DETI), subunidade acadêmica do Centro de Tecnologia (CT), desde 2001, oferta cursos de graduação e pós-graduação (mestrado e doutorado), em Engenharia de Teleinformática, de Telecomunicações e de Computação.

Até 2007, ano de implantação do Campus da UFC em Quixadá, a formação dos profissionais da área de Computação pela UFC concentrava-se, portanto, no DC e no DETI. Em 2015, ano de início das atividades dos cursos de Engenharia de Computação e Design Digital, o campus começou a disponibilizar 6 cursos na área de TIC, expandindo e consolidando seu papel de formação de profissionais na área.

A proposta de um campus voltado exclusivamente para o segmento de TIC impulsiona a sinergia entre os cursos, permitindo que todos eles se beneficiem diretamente de ações que promovam a interdisciplinaridade, como o acervo bibliográfico comum, o uso sistêmico de laboratórios e a troca de informações, além da infraestrutura administrativa composta por técnicos familiarizados com o segmento de tecnologia e comunicação, bem como docentes mestres e doutores especializados nas mais diversas áreas do saber relacionado a TIC.

A criação do curso de Design Digital foi fruto da necessidade, na área de Computação, da formação de profissionais com especialização na interação entre usuários e sistemas, complementando a oferta formativa do campus. Portanto, o curso de Design Digital surge com a vocação de interagir com os demais cursos da área de Computação, já consolidados e em consolidação no campus, para os complementar, e ser ele próprio um curso importante na criação, produção e gestão de negócios da tecnologia de informação e comunicação.

Em julho de 2014, o primeiro PPC do curso foi aprovado no Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão (CEPE) (UFC, 2014a). No mesmo mês, o Conselho Universitário (CONSUNI) aprovou a criação do curso (UFC, 2014b). Finalmente, em novembro de 2014, a abertura do curso foi autorizada pela Secretaria de Regulação e Supervisão da Educação Superior do MEC (BRASIL, 2014a). Em 2015.1, iniciou-se a primeira turma de Design Digital da UFC, com 50 alunos.

O curso é pensado de maneira que o egresso seja o profissional que atua na concepção, desenvolvimento e execução de projetos e de sistemas que envolvam informações digitais e visuais. O bacharel em Design Digital será capaz de produzir projetos e sistemas, orquestrando informações visuais, artísticas, culturais e tecnológicas, sempre de forma contextualizada com aspectos históricos, traços culturais, potencialidades tecnológicas e características de desenvolvimento das comunidades.

Para formar esse perfil de egresso, a matriz curricular do curso foi montada de forma a integrar disciplinas das áreas de tecnologia, design, comunicação e artes. Além disso, o curso é "orientado a IHC", pois disponibiliza um conjunto vasto de disciplinas obrigatórias e optativas correlatas à área de IHC (MONTEIRO & SAMPAIO, 2015). Por exemplo, são disciplinas obrigatórias do curso: Interação humano-computador, Avaliação da interação humano-computador, Projeto de interface web, Projeto de interface para dispositivos móveis e Design e inovação. Como optativas, são: User experience, Engenharia semiótica, Arquitetura da informação etc. Além dessas disciplinas, IHC é colocada em prática nas disciplinas de Projeto integrado, que serão apresentadas no decorrer deste documento. Com a proposta de um curso de TIC com fortes elementos de IHC, o egresso de Design Digital potencialmente estará mais consciente dos fatores humanos envolvidos no projeto e no uso de sistemas computacionais.

O curso ainda está em seus primeiros anos, mas uma de suas maiores virtudes, a interseção entre tecnologia, design, comunicação e artes, é também um de seus maiores desafios. São exemplos de questões importantes, frequentemente em discussão: a) perfil

interdisciplinar dos professores; b) alinhamento dos professores com o design digital; c) integração dos alunos ao campus.

Em relação ao primeiro tópico, a variedade de disciplinas oferecidas no curso sugere a dificuldade de se encontrar profissionais já habituados à prática interdisciplinar, tendo sido necessário grande interlocução entre os docentes em formação nessa prática. Em relação ao segundo ponto, por ser um curso novo, mesmo no âmbito nacional, é natural que o corpo docente não tenha o perfil idêntico ao do profissional que o curso quer formar. O egresso de Design Digital, idealmente, será um profissional com elementos "herdados" dos diversos perfis de seus mestres (especialmente tecnologia, design, comunicação e artes). Com relação ao terceiro item, a Coordenação e os professores do curso têm estimulado a integração dos alunos de Design Digital com os demais alunos do campus, especialmente a partir do desenvolvimento de atividades e projetos entre os cursos.

A formação em Design Digital é pensada como um perfil complementar necessário à cadeia produtiva de tecnologias interativas, portanto, é desejável e estimulado que os alunos dos diversos cursos constantemente troquem experiências e conhecimentos. Mais especificamente em relação à formação em IHC, costuma-se fazer distinções entre o designer de IHC, o designer da interface e o desenvolvedor do sistema. A partir da matriz curricular que será apresentada e discutida adiante, será possível perceber que o aluno de Design Digital terá uma formação combinada dessas três dimensões.

A história do curso de Design Digital apenas começou, mas já traz expectativas e importantes conquistas. Muitos alunos têm mostrado a qualidade da formação que estão recebendo, ao participar de competições nacionais, destacando-se entre os primeiros lugares, e ganharam prêmios a partir de trabalhos desenvolvidos durante o curso. Percebe-se também um crescente interesse de empresas de TIC em alunos com o perfil do egresso de Design Digital, com focos de atuação em áreas como desenvolvimento *front-end* e UX/UI.

O curso de Design Digital é inovador, na medida em que articula quatro áreas aparentemente desconexas: tecnologia, design, comunicação e artes. No PDI da UFC de 2012-2017, uma das estratégias elencadas no eixo "Ensino" era: "Consolidar os cursos de graduação e de pós-graduação e propor a criação de novos cursos em áreas estratégicas: científicas, tecnológicas, artísticas e culturais" (UFC, 2012c, p. 106). Vê-se, portanto, como todo o potencial do curso descrito até aqui mostra a relevância que ele tem, não só para o campus, mas também para a UFC.

Outras articulações do curso com as políticas institucionais serão discutidas ao longo do documento, especialmente no que diz respeito aos princípios norteadores, perfil do egresso e metodologias de ensino e aprendizagem definidos para o curso (itens discutidos no capítulo 3), e também na seção 4.5, que trata dos processos de avaliação institucional.

1.4 Realidade local

A área de TIC demanda grande número de profissionais qualificados. Um estudo de 2016, patrocinado pela Cisco Systems e realizado em dez países da América Latina, entre eles o Brasil (PINEDA & GONZALES, 2016), revelou que a carência por profissionais de TI, especificamente na área de Redes de Computadores, chegou a 38% no ano de 2015 e tendia a 32% em 2019, números que, apesar de mostrarem uma leve redução, apontam para a necessidade de investimentos na qualificação profissional para a promoção do desenvolvimento econômico. No Brasil, a lacuna de profissionais dessa área em 2015 foi de aproximadamente 195.300 trabalhadores, o equivalente a 41% entre oferta e demanda de mão de obra, e havia a expectativa de um pequeno decréscimo para 36% em 2019. Segundo o estudo, o Brasil apresentava o maior déficit de profissionais entre os 10 países pesquisados, tanto em números absolutos quanto em termos percentuais. O estudo revela ainda um crescimento no mercado de TI de 3% entre 2015 e 2019, mesmo diante da crise econômica e política do período.

Em reportagem do Portal G1 (CAVALLINI, 2018) realizada com empresas de recrutamento foi listado 21 cargos e 8 áreas com previsão de alta demanda de vagas em 2018. Entre os mais procurados, cinco abrangem funções relacionadas à gestão, infraestrutura e desenvolvimento de TI, além de soluções e mídias digitais; e entre as 8 áreas, está a área de tecnologia, com destaque para os ramos de segurança da informação, Big Data e desenvolvimento de sistemas.

Esses dados indicam que o Campus da UFC em Quixadá está alinhado com uma demanda real por profissionais da área. Sobre a inserção desses profissionais no mercado, especificamente no estado do Ceará, um estudo realizado em 2016 com 102 egressos dos campi da UFC de Sobral e de Quixadá revelou que 40% deles ocupam uma vaga em Fortaleza e região metropolitana, enquanto 47% trabalham em outras cidades, no interior do estado (NUNES, 2016).

O estado do Ceará é reconhecido como um dos pólos de desenvolvimento de software do país. O sucesso das leis de incentivo a empresas de base tecnológica instaladas na região Nordeste demonstra a competência de empresas locais no cenário atual. Além disso, a

formação de profissionais qualificados tem contribuído para a sustentabilidade das empresas após a retirada dos incentivos.

Estudo realizado pela Federação das Indústrias do Estado do Ceará (FIEC) (MUCHALE, 2014), revelou que a área de TIC estava entre "o conjunto de setores e áreas, priorizados em todas as regiões [do Ceará], que possuem como predicado comum a capacidade de impacto transversal em várias atividades econômicas do estado". Os demais setores são água, logística, biotecnologia, energia e meio ambiente.

Quixadá é considerada a capital do Sertão Central, uma das zonas mais pobres do Ceará, e está distante aproximadamente 158 km da capital do estado, Fortaleza. Segundo dados do IBGE[3], Quixadá conta com uma população estimada, em 2021, de 88.000 habitantes, um Índice de Desenvolvimento Humano Municipal (IDHM), em 2010, de 0,659 , um PIB de R$ 1.005.661, em 2021, e um PIB *per capita* de R$ 11.463,40 em 2019.

Nesse contexto, é fundamental que se desenvolvam políticas públicas para reduzir as desigualdades sociais, reforçado por aquilo que estabelece a Lei nº 10.973, de 02 de dezembro de 2004 (BRASIL, 2004a), que trata da política de inovação e traz como princípio a redução das desigualdades sociais. Nesse sentido, o Campus da UFC em Quixadá vem trabalhando como agente transformador da região e elemento indutor da implantação de um Polo de Tecnologia em TIC, ajudando no desenvolvimento do Sertão Central. Compartilha-se da visão de Rolim e Serra (2009), que veem a educação superior como uma aliada no processo de desenvolvimento econômico, cultural e social dos países e, principalmente, das regiões onde se encontram. Segundo os autores:

> A dimensão regional passa a ter uma importância capital na medida em que o ambiente regional/local é tão importante quanto a situação macroeconômica nacional na determinação da habilidade das empresas em competir numa economia globalizada, ou seja, a disponibilidade dos atributos regionais/locais (conhecimento, habilidades, etc.) influirá fortemente na decisão locacional das empresas, o que faz das universidades regionalmente engajadas peças-chave das regiões onde estão inseridas (ROLIM & SERRA, 2009, p. 2).

Com 15 anos de campus, há a preocupação de avançar no desenvolvimento do mercado de trabalho de TIC na região. Diversas iniciativas já ocorrem nesse período, lideradas pelo corpo docente e por alunos egressos. Projetos de pesquisa financiados pela iniciativa privada e pública, aceleração e criação de novos empreendimentos, projetos de extensão tecnológica, fazem parte do rol de ações de inovação e empreendedorismo que vêm sendo desenvolvidos.

[3] IBGE Cidades – Quixadá: https://cidades.ibge.gov.br/brasil/ce/quixada

Com o crescimento dessas iniciativas, e para alavancar mais iniciativas e envolvimento de pessoas, o campus partiu para o próximo passo na sua consolidação, com a criação do Núcleo de Inovação e Empreendedorismo (INOVE), projeto que objetiva principalmente o desenvolvimento social e econômico da região do Sertão Central, com retenção de talentos e geração de novos negócios, atuando na transferência de tecnologia universidade-mercado, aceleração e incubação de empreendimentos nascentes, e indução de ambiente de negócios.

A idealização e planejamento do INOVE foi fundamentada a partir da observação de *cases* de sucesso no Brasil, assim como nas características e potencialidades inerentes do Sertão Central e da comunidade universitária. Desses estudos, foram organizados três eixos de atuação: pesquisa, desenvolvimento e inovação; empreendedorismo; e ambiente de empresas, com enorme potencial de crescimento econômico para a região.

1.4.1 Cenário educacional

Quixadá conta, além da UFC, com cinco Instituições de Ensino Superior (IES), sendo três particulares e outras duas públicas (estadual e federal).

O Centro Universitário Católica de Quixadá (UNICATÓLICA)[4], fundado em 2004, (particular) oferece 18 cursos de graduação: Administração, Arquitetura e Urbanismo, Biomedicina, Ciências Contábeis, Direito, Educação Física – Bacharelado, Educação Física – Licenciatura, Enfermagem, Engenharia Civil, Engenharia de Produção, Farmácia, Filosofia – Bacharelado, Fisioterapia, Odontologia, Psicologia, Sistemas de Informação e Teologia. Oferece ainda 25 cursos de pós-graduação *lato sensu* em áreas do saber como Arquitetura e Urbanismo, Ciências Jurídicas, Educação e Formação Humana, Gestão e Negócios, Saúde e Bem-Estar.

A Faculdade Cisne[5] (particular), inaugurada em 2012, conta com quatro cursos de graduação (Engenharia Civil, Medicina Veterinária, Nutrição e Serviço Social) e cinco cursos tecnológicos (Design de Interiores, Design de Moda, Gestão Comercial, Gestão de Recursos Humanos e Produção Publicitária).

Implantada em 2018, a FADAT (Faculdade Dom Adélio Tomasin) possui os cursos de graduação em Administração, Ciências Contábeis, Direito, Enfermagem, Engenharia da Computação, Farmácia, Logística, Nutrição e Odontologia.

A Faculdade de Educação, Ciências e Letras do Sertão Central (FECLESC)[6], fundada em 1976, (pública, vinculada à Universidade Estadual do Ceará) conta com oito cursos de

[4] http://unicatolicaquixada.edu.br/
[5] https://faculdadecisne.edu.br/
[6] http://www.uece.br/feclesc/

graduação: Licenciatura Plena em Ciências Biológicas, Física, Química e Matemática e os cursos de Pedagogia, História, Letras, Português e Inglês. A faculdade também conta com 14 cursos de pós-graduação *lato sensu*, principalmente ligados à área da Educação, além do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Estadual do Ceará (PPGE/UECE), composto com um curso de mestrado e um de doutorado[7].

O Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE) campus Quixadá[8] (público), inaugurado em 2008, conta com seis cursos de nível superior (Bacharelado em Engenharia Ambiental e Sanitária, Bacharelado em Engenharia da Produção Civil, Licenciatura em Química, Licenciatura em Geografia, Tecnologia em Agronegócio e Engenharia de Produção Civil) e cinco cursos de nível técnico (Técnico Integrado em Edificações, Técnico Subsequente em Edificações, Técnico Integrado em Química, Técnico Subsequente em Química e Técnico Subsequente em Meio Ambiente).

1.4.2 Aspectos socioambientais

O município de Quixadá está situado na macrorregião do Sertão Central, uma região de clima tropical quente semiárido, que tem como bioma a caatinga, uma exclusividade do nordeste brasileiro. No município está localizado o Monumento Natural dos Monólitos de Quixadá, uma unidade de conservação de proteção integral, criada por meio do Decreto nº 26.805, de 25 de outubro de 2002 do Governo do Estado do Ceará. Os monólitos são formações geomorfológicas, conhecidas tecnicamente como inselbergs. Localmente, são chamados de serrotes ou monólitos (SEMACE, 2018).

O município tem sido submetido nos últimos anos a mudanças ambientais impostas por diversas atividades socioeconômicas, ocasionando impactos ambientais significativos. Num estudo de 2016, (CRISPIM, SOUZA, QUEIROZ, & LIMA, 2016), foram elaborados dois mapas de uso e cobertura vegetal da área, representando os anos de 1985 e 2014. Os mapas trouxeram informações referentes às mudanças paisagísticas ocorridas na região, destacando a diminuição da cobertura vegetal decorrente das mais diversas atividades ocorridas no período. O estudo revela a diminuição da caatinga arbórea em aproximadamente 32%, diminuição da caatinga arbustiva em torno de 40%, o aumento da atividade agropecuária em torno de 50% e aumento da exposição dos solos em aproximadamente 62%. Nesse cenário, é necessário investir no desenvolvimento de uma consciência crítica da sociedade em relação à construção de uma convivência mais harmoniosa da população com o ambiente em que está inserida, sendo papel dos diversos

[7] http://www.uece.br/ppge/
[8] https://ifce.edu.br/quixada

agentes sociais, inclusive das instituições de ensino, interferir no sentido de promover essa conscientização.

O prédio do campus está inserido no Monumento Natural dos Monólitos de Quixadá. É possível dizer que essa privilegiada localização geográfica proporciona aos estudantes de todos os seus cursos uma efetiva experiência de contato com uma área de proteção ambiental. Nesse contexto, os alunos são motivados a participar de ações ligadas ao entorno, de modo a apropriarem-se desse espaço de maneira ambientalmente responsável, em atividades proporcionadas no âmbito do curso ou da instituição.

1.4.3 Aspectos regionais

Tanto o ambiente urbano quanto o rural de Quixadá apresentam-se como campos férteis para aplicação de conhecimentos adquiridos ao longo do curso, na busca de soluções tecnológicas para diversos contextos como comércio, serviços e agropecuária, possibilitando o surgimento de inovação e inserção mercadológica para os alunos e egressos.

A formação oferecida contempla a possibilidade de os discentes aprofundarem seus conhecimentos e suas percepções em disciplinas como Projeto integrado e, desse modo, ampliar suas possibilidades de desenvolvimento, explorando a interface entre tecnologia e contexto social/ambiental, dialogando, assim, de modo mais conectado com seu entorno. Como exemplos concretos, percebe-se a partir da defesa dos Trabalhos de Conclusão de Curso[9] grandes preocupações com assuntos como acessibilidade, cuidados com a saúde, autismo, inclusão social, auto-estima, arte, cultura, relações de gênero, sexualidade, infância, terceira idade, educação e aprendizagem, e tendo como abordagens tecnológicas tópicos como interação humano-computador, jogos eletrônicos, animação, computação ubíqua, design participativo, internet das coisas e engenharia semiótica, dentre outros.

Como uma cidade universitária, com grande concentração de IES, Quixadá favorece o intercâmbio e o desenvolvimento cultural dos discentes, a partir da diversificada oferta de atividades destinadas ao público jovem. A prefeitura, com a Fundação Cultural Rachel de Queiroz, promove várias ações, no âmbito das artes e da cultura, que podem ser aproveitadas como atividades complementares pelos alunos.

Já a Secretaria de Cultura do Estado (SECULT/CE), com a Casa de Saberes Cego Aderaldo, oferece um espaço voltado à arte, educação e patrimônio cultural, fomentando a pesquisa, a formação, a difusão e a fruição das expressões culturais dos diversos territórios culturais.

[9] Trabalhos disponíveis no Repositório Institucional da Universidade: https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/23990

O campus também tem papel de destaque nessa questão, com projetos e ações de extensão como o “Zuada” e “PACCE o Som”, que apresentavam a musicalidade dos discentes e promoviam apresentações musicais temáticas no campus e na cidade. Somam-se a eles iniciativas geradas pelos próprios alunos, como a “Game Night”, uma noite de jogos das mais diversas modalidades, realizada anualmente nas dependências do campus e iniciada pelo Centro Acadêmico de Design Digital (CADD), em 2016. Essas ações são reflexo de como é possível proporcionar experiências culturais localmente, que tragam impacto ou “quebra de rotina” para a comunidade local, contribuindo com a demanda cultural da região.

A partir dessas iniciativas, a formação política do egresso e a participação política nos mais diversos âmbitos são estimuladas, destacando a contribuição da universidade para o desenvolvimento da cidadania, além das competências técnico-científicas, de forma a considerar a demanda da sociedade no plano político e social.

2. IDENTIFICAÇÃO DO CURSO

Neste capítulo, são apresentadas informações mais detalhadas sobre o curso de Design Digital.

2.1 Nome do curso

Design Digital.

2.2 Titulação conferida

O curso confere a seus alunos formados a titulação de Bacharel em Design Digital.

2.3 Modalidade do curso

O curso é oferecido na modalidade presencial.

2.4 Duração do curso

O curso tem integralização mínima em 4 anos (8 semestres) e máxima em 6 anos (12 semestres).

2.5 Regime do curso

O curso é oferecido em regime semestral.

2.6 Número de vagas

O curso de Design Digital oferece 50 vagas, com uma entrada por ano. No Campus da UFC em Quixadá, todos os seis cursos ofertam anualmente o mesmo número de vagas, com entrada anual. Esse número está de acordo com a dimensão do corpo docente e as condições de infraestrutura física e tecnológica atualmente disponíveis. A infraestrutura que o curso dispõe (salas de aula, laboratórios, biblioteca, equipamentos etc.) e recursos humanos (docentes e técnico-administrativos) serão apresentados mais detidamente no capítulo 5 deste documento.

A Tabela 2 apresenta a ocupação de vagas desde a primeira turma do curso. É possível observar que, em todos os anos, todas as vagas foram ocupadas ao longo dos três períodos de chamadas: chamada regular, lista de espera e chamada de suplentes.

Tabela 2. Preenchimento de vagas entre 2015 e 2021

	2015	*2016*	*2017*	*2018*	*2019*	*2020*	*2021*
Chamada regular	*14*	*20*	*18*	*14*	*35*	*26*	*33*
Lista de espera	*34*	*12*	*14*	*10*	*10*	*10*	*11*
Chamada de suplentes	*2*	*18*	*18*	*26*	*3*	*14*	*6*
Total	*50*	*50*	*50*	*50*	*50*	*50*	*50*

Outro dado que contribui para a definição do número de vagas é a relação candidato/vaga na seleção do Sistema de Seleção Unificado (SiSU). Segundo os anuários da UFC, a relação candidato/vaga para o curso de Design Digital em 2021 foi de 10,24 (UFC, 2022a). A respeito da relação entre vagas e a dimensão do corpo docente, entre 2015 e 2021, abrangendo 7 semestres letivos, 30 professores deram aulas em turmas ofertadas para os alunos do curso.

Para avaliar a adequação da dimensão do corpo docente, são analisados os dados disponibilizados em estudos semestrais, elaborados pela Pró-reitoria de Graduação da UFC (PROGRAD), sobre as taxas de atendimento às solicitações de matrícula nas disciplinas. Em relação à adequação da infraestrutura, como será visto na seção 4.5, os alunos avaliam anualmente essa dimensão por meio da Autoavaliação Institucional.

Esses dados indicam que o número de 50 vagas tem se mostrado adequado à demanda e à estrutura existentes.

2.7 Turnos previstos

O curso de Design Digital é diurno, com disciplinas obrigatórias ofertadas preferencialmente no turno da tarde. Há exceções, como disciplinas com turmas divididas (com aulas em laboratório), que, algumas vezes, são ofertadas também durante a manhã. Mesmo com o curso concentrado no período da tarde, é comum que algumas disciplinas optativas sejam ofertadas também nos turnos da manhã e da noite.

2.8 Início de funcionamento do curso

O curso de Design Digital teve sua primeira turma de ingressantes no primeiro semestre de 2015.

2.9 Ato de autorização

O ato de autorização do curso foi emitido em 2014, pela Resolução nº 18/CONSUNI, de 22 de julho de 2014.

2.10 Processo de ingresso

O Sistema de Seleção Unificada ENEM/SiSU é a principal forma de ingresso no curso. A UFC ganhou evidência nacional em 2011 ao ser a primeira grande instituição federal de Ensino Superior a adotar o Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM) como único critério de seleção, em substituição de seu vestibular. A universidade teve, em 2021, 108.894 candidatos inscritos no Sistema de Seleção Unificada (SiSU) (UFC, 2022a).

Outras formas de admissão previstas são definidas pela PROGRAD que, após ouvir as coordenações de curso, e através de editais específicos, estipula, a cada ano, o número de vagas destinadas a transferência de alunos de outros cursos de graduação da UFC ou de outras IES, além de editais de admissão de graduados e programas de dupla diplomação celebrados entre a UFC e IES estrangeiras, conforme dispõe o Regimento Geral da UFC (UFC, 2019) e seus referenciais legais.

Desde a primeira turma, além dos alunos ingressantes pelo SiSU, o curso de Design Digital recebeu discentes pelas seguintes modalidades: em 2016, um aluno estrangeiro ingressante através do convênio PEC-G (Programa de Estudantes-Convênio de Graduação) (BRASIL, 2013); entre 2017 e 2021, um aluno, por ano, ingressante por meio de mudança de curso; em 2022, três ingressantes por mudança de curso; e em 2021, novamente uma aluna estrangeira por meio do convênio PEC-G.

2.11 Princípios norteadores

Os princípios norteadores definidos para o curso de Design Digital procuram estabelecer um equilíbrio entre as necessidades do mercado e as demandas do indivíduo e da própria sociedade como um todo. Nesse sentido, estes princípios foram estabelecidos em conformidade com os princípios institucionais da UFC, expressos no PDI da instituição. Nesta seção, são apresentados os princípios norteadores do curso.

Ética e cidadania

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação em Direitos Humanos – Resolução CNE/CP 1/2012 (BRASIL, 2012b) destacam a responsabilidade das IES com a formação de cidadãos éticos, comprometidos com a construção da paz, da defesa dos direitos humanos e dos valores da democracia, além da responsabilidade de gerar

conhecimento mundial, visando a atender aos atuais desafios dos direitos humanos, como a erradicação da pobreza, do preconceito e da discriminação.

Respeito às diferenças e à diversidade humana

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação em Direitos Humanos – Resolução CNE/CP 1/2012 (BRASIL, 2012b) recomendam a transversalidade curricular das temáticas relativas aos direitos humanos. O documento define, como princípios da educação em direitos, dentre outros: a dignidade humana, a igualdade de direitos, o reconhecimento e valorização das diferenças e das diversidades, a democracia na educação e a transversalidade. Assim, as atividades do curso de Design Digital pautam-se em combater a indiferença, a discriminação, o preconceito, a injustiça e os rótulos em relação a todo e qualquer indivíduo.

Equilíbrio nas atividades de ensino, pesquisa e extensão

O curso de Design Digital segue o princípio da indissociabilidade entre o ensino, a pesquisa e a extensão, estabelecido no Estatuto da UFC (UFC, 2018b), estando diretamente relacionado com a perspectiva da "Excelência no Ensino, na Pesquisa e na Extensão" apresentado no PDI da instituição (UFC, 2021). Nas ações de ensino, pesquisa e extensão, os indivíduos devem ser sempre considerados como sujeitos integrados e integradores da sociedade. Além das atividades de ensino, ao longo do curso, os alunos são estimulados e têm a oportunidade de participar ativamente de projetos de pesquisa e extensão, de modo a aplicarem os conhecimentos adquiridos em sala de aula em problemas reais da sociedade, atividades que potencializam o saber que se produz fora do ambiente universitário, estimulando a participação coletiva na comunidade e possibilitando a interação permanente com a sociedade.

Flexibilidade na estruturação curricular

A flexibilização curricular é considerada parte essencial na organização dos projetos pedagógicos dos cursos de graduação. Ao se construir currículos flexíveis, evidencia-se a importância de uma estrutura curricular que permita incorporar outras formas de aprendizagem e formação presentes na realidade social. Segundo Cabral Neto (2004), a flexibilização curricular possibilita ao aluno participar do processo de formação profissional; rompe com o enfoque unicamente disciplinar e sequenciado; cria novos espaços de aprendizagem; busca a articulação entre teoria e prática; possibilita ao aluno ampliar os horizontes do conhecimento e a aquisição de uma visão crítica que lhe permita extrapolar a

aptidão específica de seu campo de atuação profissional e propicia a diversidade de experiências aos alunos.

Nesse sentido, em conformidade ao PDI da instituição (UFC, 2021), o qual busca intensificar a flexibilização curricular dos cursos de graduação e de pós-graduação, a organização curricular do curso de Design Digital compreende uma quantidade limitada de pré-requisitos entre suas componentes curriculares, além de permitir que o aluno construa seu percurso próprio no curso, estruturando seu currículo de acordo com suas necessidades e interesses pessoais e profissionais, a partir da escolha entre a grande variedade de disciplinas optativas e livres ofertadas pela instituição. Admite-se assim, com o esforço pela construção de um currículo flexível e abrangente, que o aluno é responsável direto na construção de seu próprio itinerário formativo.

Desenvolvimento da capacidade crítica e da proatividade do educando

As atividades de ensino, pesquisa e extensão do curso refletem a preponderância da educação sobre a instrução, ou seja, há uma preocupação com a aprendizagem baseada na construção do saber a partir da experiência, prévia ou induzida, do próprio indivíduo, a despeito da simples passagem de informações unidirecionais do professor para ao aluno. Os discentes são constantemente estimulados a desenvolverem trabalhos e projetos críticos e criativos em que apresentam suas próprias visões a partir do que foi aprendido e discutido nas aulas, e não apenas reproduções mecânicas dos conhecimentos adquiridos.

O curso procura estimular uma postura empreendedora e proativa na prática do design digital, de modo que este seja pensado não apenas em nível operacional, como resolução de problemas, mas a partir de uma prática estratégica de gerência dos projetos. Seguindo a visão de Nogueira e Portinari (2016), o foco não está unicamente na resolução de problemas práticos, mas sim em compreender os problemas inseridos em contextos complexos, que merecem respostas à altura dessa realidade.

Interdisciplinaridade e multidisciplinaridade

O curso de Design Digital é, por natureza, inter e multidisciplinar, pautado nas áreas de tecnologia, design, comunicação e artes. Ao longo do curso, a troca de saberes entre distintos campos é estimulada através dos componentes curriculares e atividades complementares, de modo a permitir a participação efetiva dos discentes em ambientes multidisciplinares similares aos que serão encontrados no mercado de trabalho, como o que acontece em grande parte dos componentes curriculares que promovem o trabalho em equipe. Outra característica que reafirma a natureza transdisciplinar do curso é a

harmoniosa integração do corpo docente, constituído, na sua maioria, por profissionais com diferentes formações, conhecimentos e experiências, mas alinhados no desenvolvimento de projetos que unam teoria e prática.

Integração entre teoria e prática

Conforme apresentado no Parecer nº CNE/CP 009/2001, a integração entre teoria e prática está alinhada com a concepção da prática como componente curricular, que "implica vê-la como uma dimensão do conhecimento, que tanto está presente nos cursos de formação, nos momentos em que se trabalha na reflexão sobre a atividade profissional, como durante o estágio nos momentos em que se exercita a atividade profissional" (BRASIL, 2001b, p. 23). Nessa visão, busca-se superar a ideia de que "o estágio é o espaço reservado à prática, enquanto, na sala de aula se dá conta da teoria" (BRASIL, 2001b, p. 23).

Desta forma, e buscando atender às expectativas do PDI da instituição (UFC, 2021), que busca estabelecer caminhos de melhor articulação entre teoria e prática, as atividades do curso buscam contemplar a integração entre teoria-prática, visando proporcionar ao estudante uma educação baseada na reflexão crítica e no fazer. Ao longo do curso, os alunos são desafiados a desenvolverem projetos práticos, a maior parte convergindo para o contexto das disciplinas de Projeto integrado, cujo objetivo é integrar a participação de alunos e professores nas diversas disciplinas ofertadas em um mesmo semestre letivo, objetivando-se uma maior contextualização do conteúdo a ser aprendido bem como ressaltando a importância do inter-relacionamento dos saberes e dos profissionais envolvidos, conforme será apresentado, em detalhes, na seção 3.5.1.

Outra iniciativa de integração teoria-prática é a realização de atividades formativas ao mesmo tempo transversais e paralelas ao curso, como oficinas, exposições, palestras e debates, estabelecidas a partir de parcerias entre alunos e professores de diversas áreas.

2.12 Objetivos do curso

O curso de Design Digital está inserido em um campus da UFC temático na área de TIC. Esse contexto é determinante para a definição dos objetivos geral e específicos do curso, conforme especificados a seguir, os quais norteiam a definição do perfil profissional projetado para os egressos, bem como dos conteúdos curriculares especificados em seções posteriores.

Objetivo principal

O curso tem como um dos princípios norteadores o estímulo a uma postura empreendedora e proativa na prática do design. Assim, o curso de Design Digital nasce no Campus da UFC em Quixadá com a vocação natural de interagir e complementar a consolidação da formação de mão de obra capacitada para a produção de novos negócios relacionados à economia digital e criativa. Portanto, o objetivo principal do curso apresenta-se como: formar profissionais dotados de habilidades humanísticas, artísticas, tecnológicas e científicas concernentes ao design de produtos e interfaces digitais, para atuarem de forma crítica e integrada na dinâmica do trabalho.

Objetivos específicos

Os objetivos específicos foram definidos observando-se a coerência com elementos como: perfil profissional do egresso, estrutura curricular, contexto educacional, características locais e regionais e novas práticas emergentes nos campos de conhecimento relacionados ao curso (tecnologia, design, comunicação e artes).

Assim, listam-se abaixo os objetivos específicos do curso:

1. Capacitar o aluno egresso na escolha e utilização de técnicas criativas para o desenvolvimento de produtos digitais;
2. Capacitar o aluno a aplicar metodologias projetuais na resolução de problemas de design para a concepção, o desenvolvimento, a implantação e a gestão de projetos de design digital;
3. Capacitar o aluno no planejamento de um produto digital, conforme as necessidades de seu público-alvo, considerando uma visão estética e sistêmica de pessoas, processos, ferramentas e produtos;
4. Capacitar o aluno no design de interfaces digitais que atendam aos vários critérios de qualidade de uso, como acessibilidade, usabilidade e ergonomia;
5. Suprir as demandas do mercado e de organizações diversas por profissionais formados para atuarem nas áreas de concepção e desenvolvimento de produtos digitais;
6. Prover profissionais empreendedores e aptos à criação de empresas de economia criativa na área de TIC;
7. Proporcionar ao aluno, através do trabalho em equipe, vivência em diferentes aspectos das relações interpessoais envolvidos no trabalho de design.

Cada um desses itens corresponde a pelo menos uma competência descrita no perfil do egresso, detalhado a seguir. Sobre a estrutura curricular, a relação entre as UC do curso e as habilidades e competências desejadas para o perfil do egresso é apresentada na seção 3.1. E a relação entre contexto educacional e características locais e regionais pode ser percebida transversalmente na natureza dos trabalhos e iniciativas desenvolvidas pelos alunos e professores na comunidade, apresentados no decorrer deste documento.

2.13 Perfil profissional do egresso

O curso de Design Digital propicia uma formação híbrida e multidisciplinar, fundamentada em quatro eixos: tecnologia, design, comunicação e artes. Dessa forma, o aluno construirá a capacidade de criação, produção, distribuição, recepção, e análise crítica referentes a concepção, desenvolvimento e execução de projetos e de sistemas que envolvam informações digitais e visuais, desenvolvendo visão integradora e especializada de seu campo de trabalho, com capacidade de analisar criticamente a teoria e a prática. Com base nessa concepção, e considerando as necessidades locais e regionais, definem-se as características desejadas dos egressos de Design Digital, listadas abaixo:

- Sejam capazes de projetar produtos e interfaces digitais orquestrando informações tecnológicas, humanísticas e artísticas, sempre de forma criativa e contextualizada com aspectos históricos, traços culturais, potencialidades tecnológicas e características de desenvolvimento social (relacionado ao objetivo específico 1);
- Tenham conhecimento do processo de design, observando aspectos metodológicos, históricos e culturais, bem como potencialidades e limitações econômicas e tecnológicas das unidades produtivas (relacionado ao objetivo específico 2);
- Demonstrem domínio no planejamento de projetos de design, no mapeamento de necessidades e no desenvolvimento de soluções criativas e estratégicas, assim como na execução de projetos, a partir de uma visão estética e sistêmica de pessoas, processos, ferramentas e produtos (relacionado ao objetivo específico 3);
- Demonstrem capacidade de avaliação de tecnologias e mídias digitais sob o ponto de vista dos critérios de qualidade de uso apropriados para as necessidades e contextos socioculturais envolvidos nos produtos digitais, considerando o

impacto dessas escolhas ao longo de todo o ciclo de vida do produto, da concepção ao descarte (relacionado ao objetivo específico 4);

- Sejam capazes de aperfeiçoar produtos digitais existentes ou elaborar novas soluções, em vista de demandas organizacionais, condições sociais, transformações tecnológicas e necessidades de usuários, considerando questões éticas, de segurança e socioambientais (relacionado ao objetivo específico 5);
- Considerem o design como aspecto estratégico de empresas e novos empreendimentos, dando suporte aos processos de tomadas de decisão corporativos (relacionado ao objetivo específico 6);
- Coordenem e supervisionem equipes de trabalho que refletem essa diversidade e multidisciplinaridade (relacionado ao objetivo específico 7);
- Integrem esforços e projetos colaborativos, em vista da crescente diversidade social, cultural e tecnológica envolvida na concepção e desenvolvimento de novos produtos digitais para o mercado (relacionado ao objetivo específico 7).

Esse perfil integrador e multidisciplinar tem levado o designer a ser reconhecido como um papel estratégico em novos empreendimentos e projetos digitais, não só na indústria de software como também em setores de entretenimento digital, comunicação e arte interativa.

Para o curso de Design Digital, é importante manter o vínculo com os egressos, pois se trata de uma maneira importante de avaliar aspectos diversos do curso. O egresso, estando em plena atuação profissional ou não, tem o potencial de trazer uma percepção das exigências da sociedade e do mercado, mostrando-se como um elemento relevante para as atividades do curso.

Em 2009, foi criada a Associação dos ex-alunos da UFC (ASSOEX) com o objetivo de congregar aqueles que já passaram pelas salas de aula da instituição, tendo em vista a manutenção de sua proximidade com a universidade, e de criar mecanismos que promovam a sua plena integração à vida acadêmica, política e cultural da instituição. Também é meta da associação despertar nos ex-alunos o interesse pela promoção sociocultural da UFC, garantindo o acesso deles às instalações acadêmicas, esportivas e culturais em iguais condições de tratamento dos atuais alunos e professores[10]. A UFC também mantém um portal específico para egressos[11].

[10] Disponível em http://www.assoex.ufc.br
[11] Disponível em https://egressos.ufc.br/

Além da possibilidade de fazer parte da ASSOEX, listamos abaixo algumas ações planejadas para manter o vínculo com os egressos de Design Digital:

- Manutenção de cadastro atualizado dos egressos: a cada semestre, os dados de contato dos alunos formados serão coletados, registrados e mantidos pela secretaria acadêmica e Coordenação do curso.
- Promoção de eventos com participação de egressos: o Campus da UFC em Quixadá frequentemente promove eventos com a participação de egressos em palestras, minicursos e mesas redondas. Alguns desses eventos são o WTISC, os Encontros Universitários e o InfoGirl. Essa prática continuará sendo adotada com os egressos de Design Digital.
- Pesquisa com egressos: desde 2016, tem-se realizado anualmente uma pesquisa de levantamento com ingressantes dos cursos do Campus da UFC em Quixadá. Ainda em 2016, a pesquisa de mestrado de uma servidora do Campus da UFC em Quixadá focou na inserção dos egressos de campi do interior no mercado regional, trazendo importantes informações a respeito da realidade desses alunos (NUNES, 2016). Em 2018, a Coordenação do curso realizou uma pesquisa focada nos alunos ingressantes de Design Digital. Além de buscar conhecer o perfil, expectativas e necessidades do alunado, pretende-se realizar uma segunda fase da pesquisa, quando esses mesmos alunos estiverem próximos de se formar.
- Desde a primeira turma de egressos em 2018, a coordenação acompanha os ex-alunos, principalmente por meio da rede social LinkedIn, além de contato direto.
- Alguns egressos também foram convidados a participar de bancas em Projeto Integrado e TCC.

2.14 Áreas de atuação do futuro profissional

O egresso pode atuar como pesquisador, profissional contratado em empresa (privada ou pública), ou de forma autônoma. Como pesquisador, pode atuar em funções de pesquisa em IES, Instituições Científico-Tecnológicas (ICT) ou empresas, desenvolvendo novos produtos ou processos em design digital. Seja como pesquisador, profissional ou autônomo, pode trabalhar nos ramos de jogos eletrônicos, animação, web design, computação gráfica, arte eletrônica, interfaces digitais, experiência do usuário, realidade virtual, sistemas de informação e desenvolvimento de software. O egresso atua, assim, em uma área ampla de setores em vista da crescente demanda por uso de interfaces interativas

e digitais em todos os ramos da sociedade, incluindo educação, entretenimento, publicidade, varejo, indústria, cultura e arte.

O aluno poderá atuar em diversas áreas e organizações específicas, por exemplo:

- *Software-houses* nas áreas de desenvolvimento web, móveis e jogos;
- Centros de produção de conteúdos multimídia, vídeos e estúdios de animação;
- Agências de comunicação e produtoras de conteúdos interativos (TV digital, dispositivos móveis, etc.);
- Portais de conteúdo digital e multimídia;
- Empresas de avaliação e testes de sistemas e aplicações;
- Centros de pesquisas e estudos que atuem no desenvolvimento de novos saberes, práticas, técnicas e produtos digitais.
- Startups e empresas incubadas pelo Núcleo de Inovação e Empreendedorismo (INOVE).

3. ESTRUTURA CURRICULAR

No curso de Design Digital, a definição dos conteúdos dos componentes curriculares, as metodologias de ensino e de aprendizagem e as formas de acompanhar e avaliar a aprendizagem têm presentes elementos postos nos princípios norteadores, nos objetivos do curso e no perfil do egresso. Neste capítulo, fica mais claro como as unidades e componentes curriculares articulam-se no interior da integralização curricular, alinhando uma metodologia de ensino que privilegia a interdisciplinaridade, o desenvolvimento da capacidade crítica do educando e a integração entre teoria e prática, a partir da flexibilidade na estrutura curricular e da utilização de metodologias ativas de aprendizagem.

Destaca-se também neste capítulo o conceito de acessibilidade dentro das ações do curso de Design Digital e no Campus da UFC em Quixadá, desenvolvidos em sintonia com a "Secretaria de Acessibilidade UFC Inclui", setor exclusivo da universidade que desde agosto de 2010 elabora ações rumo à inclusão de pessoas com deficiência, nas suas seis dimensões: atitudinal, arquitetônica, comunicacional, instrumental, metodológica e programática. Vivenciado de forma ampla, e não apenas restrita a questões físicas e arquitetônicas, o termo expressa um conjunto de dimensões complementares e indispensáveis para que haja um processo de efetiva inclusão.

3.1 Conteúdos curriculares

Os quatro eixos que fundamentam o curso de Design Digital, tecnologia, design, comunicação e artes, estão plasmados nas suas unidades e componentes curriculares, e interagem, de diferentes maneiras durante o período de formação do discente, no desenvolvimento do perfil profissional do egresso, propriedade que pode ser constatada quando se faz o exercício de relacionar as características do egresso, como apresentado na seção 2.13, às unidades e componentes curriculares do curso.

A capacidade de projetar produtos e interfaces digitais orquestrando informações tecnológicas, humanísticas, e artísticas, sempre de forma criativa e contextualizada com aspectos históricos, traços culturais, potencialidades tecnológicas e características de desenvolvimento social, é trabalhada, por exemplo, em componentes presentes nas UC "Produção, Edição e Fabricação digital", "Matemática, Lógica e Programação" e "Design e Experiência".

O conhecimento do processo de design, com observância a aspectos metodológicos, históricos e culturais, bem como potencialidades e limitações econômicas e tecnológicas das unidades produtivas, é aprofundado especialmente nos componentes da UC "Sociedade,

Comunicação e Negócios". É também nessa UC que a ideia de que o design deve ser considerado como aspecto estratégico nas empresas e em novos empreendimentos aparece mais fortemente, apresentando-o como suporte aos processos de tomada de decisão e na integração em projetos colaborativos de concepção e desenvolvimento de novos produtos digitais.

O aperfeiçoamento de produtos digitais existentes e a elaboração de novas soluções, em vista de condições sociais, transformações tecnológicas e necessidades de usuários, considerando questões éticas, de segurança e socioambientais, são tratadas em componentes da UC "Interdisciplinar e Transdisciplinar", que também dão ferramentas aos discentes para dominarem o planejamento de projetos de design, no mapeamento de necessidades e no desenvolvimento de soluções criativas e estratégicas, assim como na execução de projetos, a partir de uma visão estética e sistêmica de pessoas, processos, ferramentas e produtos.

Também na UC "Interdisciplinar e Transdisciplinar" é desenvolvida a capacidade de coordenação e supervisão de equipes de trabalho multidisciplinares, enquanto que a competência de avaliação de tecnologias e mídias digitais, da concepção ao descarte, está mais fortemente presente nos componentes das UC "Produção, Edição e Fabricação digital" e "Design e Experiência".

Além dos componentes curriculares que compõem a integralização curricular, inclui-se na formação dos discentes aspectos pertinentes às políticas de educação ambiental, de educação em direitos humanos e de educação das relações étnico-raciais e para o ensino de história e cultura afro-brasileira, africana e indígena. O curso está comprometido e reconhece a importância desses conteúdos para a formação do seu alunado. Esses conteúdos aparecem no curso na forma de temas transversais, especialmente nas disciplinas obrigatórias de Projeto integrado, e optativas de Seminários e Sociologia e antropologia. Estes temas também costumam ser abordados em atividades complementares e eventos.

A temática da educação ambiental vem sendo trabalhada regularmente no Campus da UFC em Quixadá desde 2013, quando houve a primeira palestra na área com o título "Sustentabilidade Ambiental", seguida do plantio de 50 mudas de árvores típicas da região. No mesmo ano, realizou-se uma visita técnica ao *Sustainability Office* da Universidade de Yale, em busca de diretrizes gerais para o trabalho com o tema sustentabilidade ambiental. Em 2017, na comemoração dos 10 anos do campus, foi realizada outra grande ação ambiental, com a plantação de 42 mudas e a participação de toda a comunidade acadêmica, além de autoridades e palestrantes convidados ao evento.

Especificamente no curso de Design Digital, as questões ambientais são tratadas com maior regularidade como tema transversal nos projetos integrados. Em Projeto integrado II já se trabalhou o tema educação ambiental em uma ocasião, e proteção ambiental em outra; e em Projeto integrado I, em 2018, trabalhou-se uma visão bem mais ampla de sustentabilidade – a partir do seu tripé ambiental, econômico e social – relacionando-se cada projeto com algum dos 17 objetivos sustentáveis da Agenda 2030 organizada pela ONU. Além das disciplinas de Projeto integrado, o tema ambiental também faz parte da ementa de duas disciplinas optativas: Seminários e Sociologia e antropologia.

Ofertadas aos alunos do curso, há também atividades extracurriculares realizadas como trilhas e limpeza do entorno do açude Cedro e nas redondezas do campus, e palestras com temáticas variadas, como escassez de água e combate à dengue.

Em relação à educação em direitos humanos, a sistemática de debates tem sido prioritariamente por meio de eventos ou como temas transversais, com destaque às disciplinas obrigatórias de Ética e legislação e os Projetos integrados e optativas de Seminários e Sociologia e antropologia. Dentre os eventos recentes, ocorreu a mesa redonda "Uma discussão sobre o machismo pela perspectiva de gênero" (apresentada na seção 4.4.1) e debates sobre assédio. Na forma de tema transversal, em Projeto integrado I, em 2018, uma equipe abordou os direitos das mulheres transgênero, e uma outra projetou um sistema para que cidadãos de Quixadá tenham uma melhor visão dos programas de assistência do Governo Federal (Bolsa Família etc.).

Questões étnico-raciais, não raro, surgem no contexto das disciplinas, muitas vezes em decorrência de debates acerca do sistema de cotas para ingresso na universidade. De forma mais coordenada, na forma de eventos como a "I Mostra de Cinema Africano – Mamma África", com atividades no campus e na Casa de Saberes Cego Aderaldo em Quixadá. Essa mostra, diante do vasto campo de produção cultural africano, optou por filmes que ressaltavam grandes músicos africanos e animações baseadas em contos locais. Seu principal objetivo foi proporcionar o contato da comunidade acadêmica com a diversidade cultural, além de aproximar o público de aspectos da história e da cultura africana.

Os componentes curriculares do curso de Design Digital trazem conteúdos voltados para o desenvolvimento do saber científico e da pesquisa científica, a partir da utilização de teorias do conhecimento, métodos e técnicas de pesquisa na área, característica especialmente abordada nas disciplinas de Projeto integrado I, II, III e IV e no Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), apresentados com detalhes nas sessões 3.4.1 e 3.7, respectivamente.

Os trabalhos desenvolvidos nas disciplinas são incentivados a virarem artigos e serem publicados nos Anais dos Encontros Universitários da universidade e em eventos fora do campus. O campus também conta com a formalização de vários grupos de pesquisa: a) "Locomô - Grupo de Pesquisa em Tecnologias Digitais e Espacialidade"[12], registrado no Diretório de Grupos de Pesquisa no Brasil (DGP), do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq)[13]; Marmota Factory, ligado ao Programa de Pós-graduação em Computação do Campus da UFC em Quixadá, também registrado no DGP[14], contando com participação de alunos do curso. Há ligações formais também com o LICCA – Laboratório de Investigação em Corpo, Comunicação e Arte[15], do Instituto de Cultura e Arte da UFC, com participação efetiva de docentes e discentes do curso.

3.2 Atividades de extensão

O conceito de Extensão Universitária, instituído no I Encontro Nacional de Pró-Reitores de Extensão das Universidades Públicas Brasileiras, em 1987, e ratificado pelo Plano Nacional de Extensão Universitária em 2012 pode ser entendido como "o processo educativo, cultural e científico que articula o ensino e a pesquisa de forma indissociável e viabiliza a relação transformadora entre a universidade e a sociedade". Assim, a Extensão Universitária consiste num conjunto de ações de natureza interdisciplinar e multidisciplinar, articulando os saberes produzidos na universidade com a sociedade de modo geral. Para isso considera o princípio da indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão, previsto no artigo 207 da Constituição Federal de 1988.

No mesmo sentido, a concepção de currículo estabelecida na Lei nº 9.394/96, em seu capítulo IV – Da Educação Superior, expressa em seu Artigo 43, incisos VII, as seguintes finalidades da educação superior: "VII - promover a extensão, aberta à participação da população, visando à difusão das conquistas e benefícios resultantes da criação cultural e da pesquisa científica e tecnológica geradas na instituição".

Além das diversas iniciativas em projetos de extensão do campus relatadas ao longo deste documento, o curso de Design Digital apresenta nesta revisão do PPC a articulação com a extensão, sobretudo, em virtude do atendimento à Resolução CEPE nº 28, de 1º de dezembro de 2017 (UFC, 2017a), que dispõe sobre a Curricularização da Extensão nos cursos de graduação da UFC e define duas modalidades para efetivar a curricularização da

[12] Site do Locomô: http://locomo.quixada.ufc.br
[13] dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/1865869775977230
[14] dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/1548810445349990
[15] dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/4517048696325741

extensão: a) por meio da criação de uma Unidade Curricular Especial de Extensão (UCEE), como definido no Artigo 5º, Inciso I: "constituída de ações de extensão, ativas e devidamente cadastradas na Pró-Reitoria de Extensão, cujas temáticas serão definidas no currículo"; e b) por meio da distribuição de carga horária em Componentes Curriculares, como definido no Artigo 5º, Inciso II: "parte de componentes curriculares com destinação de carga horária de extensão definida no currículo".

O curso de Design Digital apresenta a formalização da extensão no PPC através das duas modalidades mencionadas, a) por meio da UCEE e b) por meio dos projetos executados nas disciplinas do curso, onde as práticas de extensão compõem a carga horária da disciplina. O quantitativo de horas dedicadas à extensão fica expressa na matriz curricular na seção 3.4, onde se mostram todos os componentes curriculares e suas respectivas divisões de horas (teóricas, práticas e de extensão). Informações específicas podem ser encontradas no Anexo 4.

Todas essas características diferenciam o curso dentro da sua área, promovendo a formação de um profissional único, atualizado, e cada vez mais exigido pelo mercado de trabalho, a partir de uma distribuição de cargas horárias que equilibra os diferentes conteúdos dos quatro eixos de formação com às políticas de educação ambiental, de educação em direitos humanos e de educação das relações étnico-raciais e o ensino de história e cultura afro-brasileira, africana e indígena, adequando satisfatoriamente cargas horárias, bibliografia e acessibilidade metodológica. A articulação entre esses pontos é apresentada no decorrer deste capítulo.

3.2.1 Curricularização da extensão

Como já ressaltado anteriormente, esta revisão do PPC traz como novidade a curricularização da extensão, que é compreendida como “a inserção de ações de extensão na formação do estudante como componente curricular obrigatório para a integralização do curso” (UFC, 2017a). No curso de Design Digital, atividades de caráter extensionista sempre fizeram parte das dinâmicas de diversas disciplinas.

De acordo com o que já foi demonstrado na seção 3.4, especialmente na tabela 11, o curso de Design Digital contabiliza 256 horas (16 créditos) de extensão alocadas em componentes curriculares obrigatórios, cuja carga horária será computada automaticamente na integralização curricular, uma vez que tais horas já constam especificadas nos Planos de Ensino de cada disciplina. Outras 64 horas (4 créditos) estão distribuídas na Unidade Curricular Especial de Extensão, que reúne projetos cadastrados junto à Pró-Reitoria de

Extensão (PREX). Estas horas também podem ser integralizadas por meio da participação em programas, projetos, prestações de serviços, cursos e eventos internos ou externos à esta universidade, desde que sejam certificadas pelas próprias Instituições de Ensino Superior que as promovem.

As modalidades aceitas como atividades extensionistas distribuídas na UCEE são as mesmas consideradas pela UFC e listadas na Resolução nº 07 do CNE/CES, de 18 de dezembro de 2018 (BRASIL, 2018): programa, projeto, curso de extensão, evento e prestação de serviço. Fica a cargo dos coordenadores de extensão criar e gerir suas atividades de extensão, alocando alunos interessados na participação efetiva em tais ações e realizando os devidos cadastros na Pró-Reitoria de Extensão.

De acordo com a resolução CEPE nº 04, de 27 de Fevereiro de 2014 (UFC, 2014c), as atividades de extensão da UCEE devem ser classificadas em uma área temática principal e, opcionalmente, uma área temática secundária. Diante do perfil do egresso desejado e tendo em vista as necessidades e potencialidades da região, admite-se como áreas temáticas vinculadas às ações de extensão alocadas na UCEE as seguintes, conforme orienta o inciso I do artigo 5º, da Resolução nº 28 do CEPE/UFC, de 1º de dezembro de 2017 e define a Resolução nº 04 do CEPE/UFC, de 27 de fevereiro de 2014:

I - Comunicação: comunicação social, mídia comunitária, comunicação escrita e eletrônica; multimídia e Internet; produção e difusão de material educacional; televisão universitária; rádio universitária; capacitação e qualificação de recursos humanos e de gestores de políticas públicas de comunicação social; cooperação interinstitucional e cooperação internacional na área; acessibilidade;

II - Cultura: desenvolvimento de cultura; cultura, memória e patrimônio; cultura e memória social; cultura e sociedade; folclore, artesanato e tradições culturais; gastronomia; produção cultural e artística na área de artes plásticas, artes gráficas, fotografia, cinema e vídeo, música e dança; produção teatral e circense; capacitação de gestores de políticas públicas do setor cultural; mídia digital, tecnocultura e jogos; cooperação interinstitucional e cooperação internacional na área; acessibilidade;

III - Direitos humanos e justiça: assistência jurídica; capacitação e qualificação de recursos humanos e de gestores de políticas públicas de direitos humanos; direitos de grupos sociais; organizações populares; questão agrária; cidadania; cooperação interinstitucional e cooperação internacional na área; acessibilidade;

IV - Educação: educação básica; educação e cidadania; educação a distância; educação continuada; educação de jovens e adultos, especial e infantil; ensino fundamental, médio,

técnico e profissional; incentivo à leitura; capacitação e qualificação de recursos humanos e de gestores de políticas públicas de educação; cooperação interinstitucional e cooperação internacional na área; tecnologia digital e educação; tecnocultura e educação; formação de docentes; acessibilidade;

V - Meio ambiente: preservação e sustentabilidade do meio ambiente; meio ambiente e desenvolvimento sustentável; desenvolvimento regional sustentável; aspectos do meio ambiente e sustentabilidade do desenvolvimento urbano; capacitação e qualificação de recursos humanos e de gestores de políticas públicas de meio ambiente; cooperação interinstitucional e cooperação internacional na área; educação ambiental, gestão de recursos naturais, sistemas integrados para bacias regionais; acessibilidade;

VI - Saúde: promoção à saúde e à qualidade de vida; atenção a grupos de pessoas com necessidades especiais; atenção integral à mulher, à criança, à saúde de adultos, ao idoso, ao adolescente e ao jovem; capacitação e qualificação de recursos humanos e de gestores de políticas públicas de saúde; cooperação interinstitucional e cooperação internacional na área; desenvolvimento do sistema de saúde; saúde e segurança no trabalho, esporte, lazer e saúde; hospitais e clínicas universitárias; novas endemias e epidemias; saúde da família; uso e dependência de drogas; tecnologia e saúde; acessibilidade;

VII - Tecnologia e Produção: transferência de tecnologias apropriadas; empreendedorismo; empresas juniores[16]; inovação tecnológica; polos tecnológicos; capacitação e qualificação de recursos humanos e de gestores de políticas públicas de ciência e tecnologia; cooperação interinstitucional e cooperação internacional na área; direitos de propriedade e patentes; acessibilidade;

VIII - Trabalho: reforma agrária e trabalho rural; trabalho e inclusão social; capacitação e qualificação de recursos humanos e de gestores de políticas públicas do trabalho; cooperação interinstitucional e cooperação internacional na área; educação profissional; organizações populares para o trabalho; cooperativas populares; questão agrária; saúde e segurança no trabalho; trabalho infantil; turismo e oportunidades de trabalho; trabalho e cibercultura; acessibilidade.

Segue anexado a este Projeto Pedagógico o manual que regulamenta a curricularização da extensão, no qual serão consideradas as especificidades com relação ao cumprimento da carga horária destinada à extensão pelos estudantes, bem como regras

[16] Cabendo a observação de serem seguidas as orientações constantes na Resolução nº 02/2021, que regulamenta a criação, qualificação e funcionamento das empresas juniores da Universidade Federal do Ceará.

para o cadastro e acompanhamento das ações de extensão na UCEE, conforme preconiza o Artigo 12º da Resolução nº 28 do CEPE.

Para validação das ações de extensão definidas na Unidade Curricular Especial de Extensão, será considerada a carga horária constante no respectivo certificado ou declaração referente à sua participação como protagonista da ação extensionista, de acordo com o Regulamento de Curricularização de Extensão. O curso deverá designar um supervisor de extensão para analisar e validar o cumprimento das ações da extensão previstas neste documento e no Regulamento de Curricularização de Extensão.

Em ambas as modalidades (seja integrada em componentes curriculares, seja alocada em atividades extensionistas cadastradas na UCEE), a carga horária de extensão deve refletir o *protagonismo discente*. Ou seja, as atividades extensionistas devem propor ativamente planejamentos, ações e reflexões que coloquem os estudantes não como mero participantes, mas especialmente como organizadores, proponentes e avaliadores dos resultados alcançados. Neste sentido, por exemplo, atividades que envolvam assistir a palestras devem ser contabilizadas como horas de atividades complementares. Contudo, se as palestras ou o evento em que elas ocorram forem de organização ativa dos discentes, tais horas devem ser integralizadas como atividades de extensão – desde que as ações ou o projeto tenham o devido cadastro na Pró-Reitoria de Extensão.

Este propósito geral da curricularização da extensão está alinhado ao perfil desejado para o perfil de egresso dos estudantes de Design Digital, especialmente ao verificarmos os objetivos na seção 2.12: proativo, criativo e empreendedor, tendo em vista capacidades de pesquisa e coleta de dados, análise, concepção e avaliação de soluções para diversos setores da sociedade.

3.3 Unidades e componentes curriculares

As unidades curriculares (UC) são áreas de conhecimento que congregam componentes curriculares afins. Além da função administrativa, uma vez que um representante de cada unidade compõe o Colegiado do curso, exerce especialmente uma função pedagógica, constituindo-se fórum específico de discussão dos problemas de natureza didática de determinada área do conhecimento. No curso de Design Digital, elas estão organizadas de forma a colocar em articulação os componentes curriculares, as áreas de tecnologia, design, comunicação e artes e o corpo docente do curso.

Os componentes curriculares foram agrupados nas seguintes UC: a) Arte, Design e Linguagem; b) Produção, Edição e Fabricação Digital; c) Sociedade, Comunicação e Negócios;

d) Matemática, Lógica e Programação; e) Design e Experiência; f) Interdisciplinar e Transdisciplinar.

Cada UC tem um representante no Colegiado do curso, eleito por seus pares, juntamente com seu suplente, dentre aqueles que a integram, para um mandato de 03 anos, permitida uma recondução. As regras relativas à composição das UC são regidas pela resolução nº 07/CEPE de 1994 (UFC, 1994), alterada pela resolução nº 03/CEPE de 2016 (UFC, 2016).

A partir da descrição dos componentes curriculares por UC, é possível compreender melhor o caráter híbrido do curso de Design Digital, pois, para cada uma deles, serão apresentadas as ênfases de área, de acordo com a Classificação Internacional Normalizada da Educação (CINE) (INEP, 2019), já mencionada no capítulo de apresentação deste PPC.

A seguir, estão descritas as UC definidas para o curso, bem como seus componentes curriculares.

3.3.1 Artes, Design e Linguagem

Reúne disciplinas obrigatórias e optativas, de caráter prioritariamente teórico-prático, relacionadas com as áreas das artes e do design. É recomendável que os docentes dessa UC tenham formação nas Artes, no Design ou áreas afins, ou ainda conhecimento e experiência profissional que os habilitem a promover a articulação entre os conteúdos desenvolvidos em suas disciplinas e suas aplicações no Design Digital. A Tabela 3 apresenta as disciplinas que compõem a UC “Artes, Design e Linguagem”.

Tabela 3. Disciplinas da UC "Artes, Design e Linguagem"

Código	*Disciplina*	*Caráter*
QXD0204	Cinema e Animação	Optativa
QXD0127	Comunicação Visual I	Obrigatória
QXD0163	Comunicação Visual II	Obrigatória
QXD0121	Desenho I	Obrigatória
QXD0128	Desenho II	Obrigatória
QXD0506	Direção de Arte	Obrigatória
QXD0203	Fotografia	Optativa
QXD0122	História da Arte	Obrigatória
QXD0130	História do Design	Obrigatória
QXD0192	Processos de Criação	Obrigatória

QXD0191	Tipografia	Obrigatória
QXD0222	Tópicos Especiais em Artes	Optativa
QXD0223	Tópicos Especiais em Design	Optativa

Considerando a CINE, tem-se que a UC "Artes, Design e Linguagem" concentra seus conteúdos (descritos individualmente na seção 3.9) nas "áreas detalhadas" listadas a seguir, todas pertencentes à "área geral": "2. Artes e humanidades".

- 211. Produção audiovisual, de mídia e cultural;
- 212. Moda, design de interiores e desenho industrial;
- 213. Belas artes;
- 214. Artesanato;
- 222. História e arqueologia.

3.3.2 Produção, Edição e Fabricação digital

Reúne disciplinas obrigatórias e optativas, predominantemente práticas, relacionadas a criação, desenvolvimento e fabricação de artefatos digitais. É recomendável que os docentes dessa UC tenham formação no campo da Comunicação, do Design ou áreas afins, ou ainda conhecimento e experiência profissional no uso de ferramentas de criação digital. A Tabela 4 apresenta as disciplinas que compõem a UC "Produção, Edição e Fabricação digital".

Tabela 4. Disciplinas da UC "Produção, Edição e Fabricação digital"

Código	*Disciplina*	*Caráter*
QXD0198	Concepção e Desenvolvimento de Produtos	Obrigatória
QXD0195	Design e Inovação	Obrigatória
QXD0501	Edição Digital de Imagens	Obrigatória
QXD0503	Modelagem Tridimensional	Obrigatória
QXD0124	Multimídia	Obrigatória
QXD0208	Prototipação Rápida	Optativa

Seguindo a classificação de áreas de formação CINE, tem-se que a UC "Produção, Edição e Fabricação Digital" concentra seus conteúdos (descritos individualmente na seção 3.10) nas "áreas detalhadas" listadas a seguir, pertencentes às "áreas gerais": "2. Artes e humanidades" e "6. Computação e Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC)"

- 211. Produção audiovisual, de mídia e cultural;
- 212. Moda, design de interiores e desenho industrial;

- 613. Desenvolvimento de sistemas que integram software e hardware.

3.3.3 Sociedade, Comunicação e Negócios

Reúne disciplinas obrigatórias e optativas, predominantemente teóricas, relacionadas à reflexão sobre a sociedade contemporânea e sua relação com o mercado. É recomendável que os docentes dessa UC tenham formação no campo das Ciências Sociais, da Comunicação, da Administração ou áreas afins.

Tabela 5. Disciplinas da UC "Sociedade, Comunicação e Negócios"

Código	*Disciplina*	*Caráter*
QXD0510	Empreendedorismo	Obrigatória
QXD0194	Ética e Legislação	Obrigatória
QXD0035	Inglês Instrumental I	Optativa
QXD0036	Inglês Instrumental II	Optativa
QXD0113	Língua Brasileira de Sinais - LIBRAS	Optativa
QXD0206	Marketing	Optativa
QXD0126	Psicologia e Percepção	Obrigatória
QXD0161	Semiótica	Obrigatória
QXD0162	Sociedade, Cultura e Tecnologias	Obrigatória
QXD0210	Sociologia e Antropologia	Optativa
QXD0224	Tópicos Especiais em Comunicação	Optativa

Seguindo a classificação de áreas de formação CINE, tem-se que a UC “Sociedade, Comunicação e Negócios” concentra seus conteúdos (descritos individualmente na seção 3.10) nas “áreas detalhadas” listadas a seguir, pertencentes às “áreas gerais”: “2. Artes e humanidades”, “3. Ciências sociais, comunicação e informação” e “4. Negócios, administração e direito”.

- 223. Filosofia e ética;
- 312. Ciência política e educação cívica;
- 313. Psicologia;
- 413. Gestão e administração;
- 414. Marketing e propaganda;
- 421. Direito.

3.3.4 Matemática, Lógica e Programação

Reúne disciplinas obrigatórias e optativas, prático-teóricas, e é composta pelas principais áreas tecnológicas que contribuem para o perfil esperado do egresso. É recomendável que os docentes dessa UC tenham formação no campo da Matemática, da Computação ou áreas afins.

Tabela 6. Disciplinas da UC "Matemática, Lógica e Programação"

Código	*Disciplina*	*Caráter*
QXD0020	Desenvolvimento de Software para Web	Optativa
QXD0011	Fundamentos de Banco de Dados	Optativa
QXD0039	Introdução à Computação Gráfica	Optativa
QXD0125	Introdução à Programação para Design	Obrigatória
QXD0205	Jogos Eletrônicos	Optativa
QXD0164	Linguagens de Marcação e Scripts	Obrigatória
QXD0056	Matemática Básica	Optativa
QXD0012	Probabilidade e Estatística	Optativa
QXD0129	Programação para Design	Obrigatória
QXD0197	Projeto de Interfaces para Dispositivos Móveis	Obrigatória
QXD0193	Projeto de Interfaces Web	Obrigatória
QXD0209	Realidade Virtual	Optativa
QXD0075	Redes Sociais	Optativa
QXD0225	Tópicos Especiais em Tecnologia de Informação e Comunicação	Optativa

Seguindo a classificação de áreas de formação CINE, tem-se que a UC "Matemática, Lógica e Programação" concentra seus conteúdos (descritos individualmente na seção 3.9) nas "áreas detalhadas" listadas a seguir, pertencentes às "áreas gerais": "2. Artes e humanidades", "5. Ciências naturais, matemática e estatística" e "6. Computação e Tecnologias da Informação e Comunicação".

- 211. Produção audiovisual, de mídia e cultural;
- 541. Matemática;
- 542. Estatística;
- 612. Infraestrutura e gestão de TIC;
- 613. Produção de software;

- 688. Programas interdisciplinares abrangendo computação e Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC).

3.3.5 Design e Experiência

Reúne disciplinas obrigatórias e optativas, prático-teóricas, relacionadas aos fatores humanos envolvidos na construção e uso de sistemas computacionais. É recomendável que os docentes dessa UC tenham formação no campo da Computação, do Design ou áreas afins.

Tabela 7. Disciplinas da UC "Design e Experiência"

Código	*Disciplina*	*Caráter*
QXD0199	Arquitetura da Informação	Optativa
QXD0505	Avaliação da Interação Humano-Computador	Obrigatória
QXD0200	Design de Sistemas Colaborativos	Optativa
QXD0019	Engenharia de Software	Optativa
QXD0201	Engenharia Semiótica	Optativa
QXD0202	Ergonomia	Optativa
QXD0502	Interação Humano-Computador	Obrigatória
QXD0211	User Experience (UX)	Optativa

Seguindo a classificação de áreas de formação CINE, tem-se que a UC "Design e Experiência" concentra seus conteúdos (descritos individualmente na seção 3.10) nas "áreas detalhadas" listadas a seguir, pertencentes às "áreas gerais": "2. Artes e humanidades" e "6. Computação e Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC)".

- 212. Moda, design de interiores e desenho industrial;
- 613. Produção de software;
- 688. Programas interdisciplinares abrangendo computação e Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC)

3.3.6 Interdisciplinar e Transdisciplinar

Todas as UC do curso têm componentes curriculares que estimulam a articulação entre ensino, pesquisa e extensão. Essa articulação é mais fortemente sentida nesta unidade, que reúne componentes com conteúdos voltados para o desenvolvimento do saber científico, teorias do conhecimento, e da pesquisa científica, métodos e técnicas de pesquisa na área.

Tabela 8. Disciplinas e Atividades da UC "Interdisciplinar e Transdisciplinar"

Código	*Componente curricular*	*Caráter*
QXD0213	Estágio Supervisionado I	Obrigatória
QXD0504	Projeto Integrado I	Obrigatória
QXD0507	Projeto Integrado II	Obrigatória
QXD0509	Projeto Integrado III	Obrigatória
QXD0511	Projeto Integrado IV	Obrigatória
QXD0215	Projeto Técnico-Científico em Design Digital	Obrigatória
QXD0216	Trabalho de Conclusão de Curso I	Obrigatória
QXD0217	Trabalho de Conclusão de Curso II	Obrigatória
DIGQ0001	Atividades Complementares	Obrigatória
----	Unidade Curricular Especial de Extensão	Obrigatória

Seguindo a classificação de áreas de formação CINE, tem-se que a UC "Interdisciplinar e Transdisciplinar" concentra seus conteúdos (descritos individualmente na seção 3.10) nas "áreas detalhadas" listadas a seguir, pertencentes às "áreas gerais": "2. Artes e humanidades", "3. Ciências sociais, comunicação e informação", "4. Negócios, administração e direito" e "6. Computação e Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC)".

- 212. Moda, design de interiores e desenho industrial;
- 322. Ciência da informação e museologia;
- 413. Gestão e administração;
- 414. Marketing e propaganda;
- 613. Produção de software;
- 688. Programas interdisciplinares abrangendo computação e Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC).

3.4 Integralização curricular

Toda a estrutura curricular do curso de Design Digital foi elaborada de forma a contemplar os objetivos do curso e atingir o perfil profissional proposto, alicerçado nos princípios da ética e da cidadania. A organização do currículo permite a compreensão, o entendimento e o conhecimento para aplicar e desenvolver modelos, utilizando as novas tecnologias e metodologias, assegurando as inter-relações com outras áreas do conhecimento, contribuindo assim, com o processo de compreensão e transformação da

realidade, desenvolvendo no discente não só competências, como também formando um cidadão consciente do seu papel na sociedade.

O curso de Design Digital é inteiramente presencial, portanto, não contempla disciplinas executadas na modalidade a distância.

Os componentes curriculares podem ser disciplinas ou atividades. As disciplinas do curso são de dois tipos: obrigatórias e optativas. Entre as optativas, os alunos podem escolher disciplinas que compõem a integralização curricular do curso e disciplinas livres. As disciplinas livres, como o próprio nome sugere, são de livre escolha, são aquelas que o aluno pode escolher fora do elenco específico de disciplinas de seu curso, em outros cursos do campus. Portanto, qualquer código de componente que não seja parte do rol de obrigatórios e optativos do curso, ao ser cursado pelo aluno, será integralizado como "livre".

Na integralização curricular do curso de Design Digital, o aluno pode contabilizar até 4 disciplinas optativas livres de 4 créditos[17] (total de 256 horas) do conjunto de nove disciplinas optativas de 4 créditos (576 horas) que ele tem que cumprir. Entre os componentes curriculares do tipo "atividade", estão previstas para o curso de Design Digital as seguintes: estágio supervisionado, trabalho de conclusão de curso, extensão e atividades complementares. As modalidades de atividades serão apresentadas adiante.

A Tabela 9 apresenta a organização curricular por semestre, descrevendo quando estão previstas as disciplinas obrigatórias, as optativas, as atividades de estágio e o TCC, com a indicação de carga horária e outros detalhes como pré-requisitos e equivalências[18]. No âmbito da UFC em Quixadá, é comum haver disciplinas semelhantes ofertadas por cursos diferentes, que podem ser cursadas pelos alunos de Design Digital e contabilizadas de acordo com a disciplina a qual ela é equivalente. Por exemplo, um aluno de Design Digital pode cursar a disciplina "Avaliação de Sistemas", normalmente ofertada pelo curso de Sistemas de Informação, e ela ser "aproveitada" como a disciplina obrigatória "Avaliação da Interação Humano-Computador", já que aquela é registrada como "equivalente" desta. Outro uso das disciplinas equivalentes é quando há mudança de currículo de um curso e os alunos

[17] Um crédito corresponde a 16 horas-aula. Por exemplo: um componente curricular de 64 horas, que possui 4 créditos, corresponde a 4 horas de atividades por semana e tem duração de 16 semanas letivas. Segundo o Ministério da Educação, a duração da hora-aula nos cursos de graduação é de 50 minutos.

[18] A equivalência deve ser observada de acordo com os documentos norteadores "Solicitações à COPAC e Processos no SEI", disponível em https://prograd.ufc.br/pt/documentos-e-formularios/documentos-da-copac-coordenadoria-de-projetos-e-acompanhamento-curricular/mapeamentos-de-processos/ e "Curricularização da extensão nos cursos de graduação", disponível em https://prograd.ufc.br/pt/documentos-e-formularios/documentos-da-copac-coordenadoria-de-projetos-e-acompanhamento-curricular/documentos-de-orientacao/.

em transição são beneficiados, por exemplo, aproveitando as disciplinas já cursadas como equivalentes das novas previstas no novo currículo.

A mesma tabela também apresenta a alocação de horas de atividades de extensão dentro de componentes curriculares obrigatórios. O curso de Design Digital estipula o cumprimento de 16 créditos (256 horas) de extensão distribuídos em 11 disciplinas distintas, escolhidas por apresentarem, histórica, conceitual e metodologicamente, abordagens de natureza extensionista. Além das disciplinas escolhidas, outros 4 créditos (64 horas) de extensão estão alocados na Unidade Curricular Especial de Extensão.

Na coluna "Componente curricular", todas as disciplinas nomeadas são obrigatórias e as disciplinas optativas são representadas pela palavra "Optativa" seguida de um número, indicando a contagem delas. No curso, sugere-se que o aluno faça: do primeiro ao sexto semestre, sempre cinco disciplinas obrigatórias; no sétimo semestre, quatro optativas, além de estágio supervisionado e a primeira parte do TCC; e no oitavo, cinco optativas e a finalização do TCC. Além disso, ao longo de todo o curso, o aluno deve contabilizar 128 horas de atividades complementares.

A título de facilitar a distribuição das informações na tabela a seguir, fica estabelecido que: a) todos os componentes curriculares são do tipo disciplina, com exceção de Trabalho de Conclusão I, Trabalho de Conclusão II, Atividades Complementares e Estágio Supervisionado, que são do tipo atividade; b) todos os componentes curriculares têm o regime de oferta semestral; c) a unidade acadêmica responsável pela oferta é o campus da UFC em Quixadá.

Tabela 9. Organização curricular por semestre

	Componente curricular	*CHT*	*CHP*	*CHE*	*CHTT*	*Pré-requisito*	*Correquisito*	*Equivalências*
1°	QXD0121 Desenho I *Drawing I*	32h	32h	-	64h	-	-	-
	QXD0126 Psicologia e Percepção *Psychology and perception*	64h	-	-	64h	-	-	-
	QXD0122 História da Arte *Art History*	64h	-	-	64h	-	-	-
	QXD0125 Introdução à Programação para Design *Introduction to Design Programming*	32h	32h	-	64h	-	-	QXD0001 Fundamentos de Programação
	QXD0124 Multimídia *Multimedia*	48h	16h	-	64h	-	-	-
2°	QXD0127 Comunicação Visual I *Visual Communication I*	32h	32h	-	64h	-	-	-
	QXD0128 Desenho II *Drawing II*	32h	32h	-	64h	QXD0121 Desenho I	-	-
	QXD0130 História do Design *Design History*	64h	-	-	64h	QXD0122 História da Arte	-	-
	QXD0129 Programação para Design *Design Programming*	32h	32h	-	64h	QXD0125 Introdução à Programação para Design	-	-
	QXD0501 Edição Digital de Imagens *Digital Edition of Images*	32h	16h	16h	64h	-	-	-
3°	QXD0502 Interação Humano-Computador *Computer-Human Interaction*	32h	16h	16h	64h	-	-	-
	QXD0503 Modelagem Tridimensional *Three-Dimensional Modeling*	32h	16h	16h	64h	QXD0128 Desenho II	-	-
	QXD0504 Projeto Integrado I *Integrated Project I*	8h	24h	32h	64h	-	QXD0502 Interação Humano-Computador E QXD0161 Semiótica	-

	QXD0161 Semiótica *Semiotics*	64h	-	-	64h	-	-	-
	QXD0162 Sociedade, Culturas e Tecnologias *Society, Culture and Technologies*	64h	-	-	64h	-	-	-
4°	QXD0505 Avaliação da Interação Humano-Computador *Human-computer interaction evaluation*	32h	16h	16h	64h	QXD0502 Interação Humano-Computador	-	-
	QXD0163 Comunicação visual II *Visual Communication II*	48h	16h	-	64h	QXD0127 Comunicação Visual I	-	-
	QXD0506 Direção de Arte *Art Direction*	8h	24h	32h	64h	QXD0127 Comunicação Visual I	-	-
	QXD0164 Linguagens de Marcação e Scripts *Markup Languages and Scripts*	32h	32h	-	64h	QXD0129 Programação para Design	-	-
	QXD0507 Projeto Integrado II *Integrated Project II*	8h	24h	32h	64h	QXD0504 Projeto Integrado I	QXD0164 Linguagens de Marcação e Scripts E QXD0506 Direção de Arte	-
5°	QXD0508 Ética e Legislação *Ethics and legislation*	48h	-	16h	64h	-	-	-
	QXD0192 Processos de Criação *Creation Processes*	48h	16h	-	64h	-	-	-
	QXD0509 Projeto Integrado III *Integrated Project III*	16h	32h	16h	64h	QXD0507 Projeto Integrado II	-	-
	QXD0193 Projeto de Interfaces Web *Web Interface Project*	32h	32h	-	64h	QXD0164 Linguagens de Marcação e Scripts	-	-
	QXD0191 Tipografia *Typography*	32h	32h	-	64h	-	-	-
6°	QXD0195 Design e Inovação *Design and Innovation*	64h	-	-	64h	QXD0192 Processos de Criação	-	-

	QXD0198 Concepção e Desenvolvimento de Produtos *Product Development and Conception*	32h	32h	-	64h	-	-	-
	QXD0510 Empreendedorismo *Entrepreneurship*	32h	-	32h	64h	-	-	-
	QXD0197 Projeto de Interfaces para Dispositivos Móveis *Interface Project for Mobile Devices*	48h	16h	-	64h	QXD0164 Linguagens de Marcação e Scripts	-	QXD0102 Desenvolvimento de Software para Dispositivos Móveis
	QXD0511 Projeto Integrado IV *Integrated Project IV*	8h	24h	32h	64h	QXD0509 Projeto Integrado III	-	-
7°	QXD0215 Projeto Técnico-Científico em Design Digital *Technical-Scientific Project in Digital Design*	16h	16h	-	32h	QXD0511 Projeto Integrado IV	QXD0216 Trabalho de Conclusão de Curso I	-
	QXD0216 Trabalho de Conclusão de Curso I *Final Project I*	-	32h	-	32h	-	QXD0215 Projeto Técnico-Científico em Design Digital	-
	QXD0213 Estágio Supervisionado I *Supervised Internship I*	-	160h	-	160h	-	-	-
	Optativa 1				64h			
	Optativa 2				64h			
	Optativa 3				64h			
	Optativa 4				64h			
8°	QXD0217 Trabalho de Conclusão de Curso II *Final Project II*	-	96h	-	96h	QXD0216 Trabalho de Conclusão de Curso I	-	-
	Optativa 5				64h			
	Optativa 6				64h			
	Optativa 7				64h			
	Optativa 8				64h			
	Optativa 9				64h			

***Legenda**: CHT: carga horária teórica | CHP: carga horária prática | CHE: carga horária de extensão | CHTT: carga horária total*

A Tabela 10 apresenta o rol de disciplinas optativas que compõem a integralização curricular do curso, apresentando detalhes como carga horária, pré-requisitos e

equivalências. As disciplinas optativas são uma das formas de trabalhar a flexibilidade do currículo, já que o aluno poderá escolher 9 dentre aquelas das 27 disciplinas listadas que forem ofertadas durante o percurso do aluno no curso.

Tabela 10. Disciplinas optativas

	Componente Curricular	*CHT*	*CHP*	*CHE*	*CHTT*	*Pré-requisitos*	*Equivalências*
1	QXD0199 Arquitetura da Informação *Information Architecture*	32h	32h	-	64h		-
2	QXD0204 Cinema e Animação *Cinema and animation*	32h	32h	-	64h	-	-
3	QXD0020 Desenvolvimento de Software para Web *Software development for Web*	32h	32h	-	64h	QXD0129 Programação para Design	-
4	QXD0200 Design de Sistemas Colaborativos *Collaborative systems design*	48h	16h	-	64h	-	-
5	QXD0019 Engenharia de Software *Software Engineering*	48h	16h	-	64h	QXD0129 Programação para Design	-
6	QXD0201 Engenharia Semiótica *Semiotic Engineering*	48h	16h	-	64h	QXD- - - -[02] Interação Humano-Computador	-
7	QXD0202 Ergonomia *Ergonomics*	32h	32h	-	64h	-	-
8	QXD0203 Fotografia *Photography*	64h	-	-	64h	-	-
9	QXD0011 Fundamentos de Banco de Dados *Database Fundamentals*	32h	32h	-	64h	QXD0125 Introdução à Programação para Design	-
10	QXD0035 Inglês Instrumental I *Instrumental English I*	64h	-	-	64h	-	-
11	QXD0036 Inglês Instrumental II *Instrumental English II*	64h	-	-	64h	QXD0035 Inglês Instrumental I	-
12	QXD0039 Introdução à Computação Gráfica *Introduction to Computer Graphics*	32h	32h	-	64h	QXD0129 Programação para Design	-

13	QXD0205 Jogos Eletrônicos *Eletronic Games*	32h	32h	-	64h	QXD0129 Programação para Design	-
14	QXD0113 Língua Brasileira de Sinais - LIBRAS *Brazilian Sign Language - Libras*	32h	32h	-	64h	-	-
15	QXD0206 Marketing *Marketing*	64h	-	-	64h	-	-
16	QXD0056 Matemática Básica *Basic Mathematics*	64h	-	-	64h	-	-
17	QXD0012 Probabilidade e Estatística *Probability and Statistics*	64h	-	-	64h	QXD0056 Matemática Básica	-
18	QXD0208 Prototipação Rápida *Rapid Prototiping*	32h	32h	-	64h	-	-
19	QXD0209 Realidade Virtual *Virtual Reality*	48h	16h	-	64h	QXD- - - -[03] Modelagem Tridimensional	-
20	QXD0075 Redes Sociais *Social Networks*	48h	16h	-	64h	QXD0193 Projeto de Interfaces Web	-
21	QXD0212 Seminários *Seminars*	64h	-	-	64h	-	-
22	QXD0210 Sociologia e Antropologia *Sociology and Anthropology*	64h	-	-	64h	-	-
23	QXD0222 Tópicos Especiais em Artes *Special Topics in Arts*	64h	-	-	64h	-	-
24	QXD0223 Tópicos Especiais em Design *Special Topics in Design*	64h	-	-	64h	-	-
25	QXD0224 Tópicos Especiais em Comunicação *Special Topics in Communication*	64h	-	-	64h	-	-
26	QXD0225 Tópicos Especiais Tecnologia de Informação e Comunicação *Special Topics in Information and Communication Technology*	64h	-	-	64h	-	-
27	QXD0211 User Experience (UX) *User Experience*	16h	48h	-	64h	QXD- - - -[02] Interação Humano-Computador	-

Um dos princípios norteadores do curso é a integração entre teoria e prática. Uma das formas de articular esse princípio é através da distribuição da carga horária teórica e prática no contexto dos componentes curriculares. As atividades práticas, dentro das disciplinas, compreendem tanto as aulas em laboratório, quanto os diversos trabalhos e projetos de cunho experimental desenvolvidos pelos alunos. Desta forma, a contagem das horas teóricas e práticas previstas para cada disciplina dá uma noção de como acontece essa integração teoria-prática, tal qual é oferecida aos alunos.

As disciplinas com horas práticas previstas em laboratório são alocadas apropriadamente. Por exemplo, as aulas de disciplinas como Introdução a programação para design, Edição digital de imagens, Modelagem tridimensional acontecem um dia em sala de aula e outro dia em laboratório, enquanto Desenho I e Desenho II têm os dois dias de aula na sala de desenho (considerado um laboratório específico). Além dos horários alocados de aula nos laboratórios, os alunos dispõem de um laboratório de informática para estudos extraclasse, conforme será visto no capítulo 5.

A Tabela 11 apresenta a distribuição de carga horária total do curso, mostrando detalhadamente sua divisão nas várias categorias de componentes curriculares, assim como o detalhamento de horas teóricas e práticas. Vê-se, portanto, que a integralização curricular do curso de Design Digital prevê a conclusão de 188 créditos, equivalentes a 3008 horas.

Tabela 11. Distribuição da Carga Horária

Componentes curriculares		*Créditos*	*Carga horária*	*Percentual sobre CH Total*
Obrigatórios	Disciplinas obrigatórias	122	1952h	64,9%
	Teóricas	71	1136h	37,8%
	Práticas	35	560h	18,6%
	EaD	0	0	0

	Extensão	16	256h *	8,5% *
	Unidade Curricular Especial de Extensão	4	64h *	2,1% *
	Estágio Supervisionado	10	160h	5,3%
	Trabalho de Conclusão de Curso	8	128h	4,3%
Optativos	Carga horária optativa mínima	36	576h **	19,1%
Ênfases	Disciplinas eletivas	0	0	0
Atividades complementares		8	128h	4,3%
	Total do curso	188	3008h	100%

** 320h totais em Extensão; 10,6% em termos percentuais*
*** das quais 256 horas podem ser cursadas em Optativas-livres*

Considerando-se, portanto, a carga horária de 3008 horas, é possível calcular a sua distribuição ao longo dos semestres, conforme apresentado na Tabela 12. De acordo com Portaria n° 31/2022 da Pró-Reitoria de Graduação (UFC, 2022b), a carga horária semestral mínima corresponde à carga horária total do curso (excluída a carga horária obrigatória de Atividades Complementares, Estágios, Extensão e TCC) dividida pelo tempo máximo do curso em semestres (12). A carga horária semestral média é a carga horária total do curso dividida pelo número de semestres definido para a integralização (8). Já a carga horária semestral máxima se dá pela somatória entre a carga horária média e a carga horária mínima. Considerando a carga horária média, aplicada por exemplo, aos seis primeiros semestres do curso (ver Tabela 9), têm-se que a carga horária, por semestre, relativa às cinco disciplinas obrigatórias previstas nestes semestres, é de 320 horas, devendo o aluno dedicar-se a atividades complementares e de extensão em cada semestre. A Tabela 13 sintetiza a quantidade prevista de semestres (mínima, média e máxima) necessária para a conclusão do curso.

Tabela 12. Carga horária por semestre

	Horas
Carga horária mínima	192h
Carga horária média	320h
Carga horária máxima	512h

Tabela 13. Prazos de conclusão do curso

Prazo	*Semestres*
Mínimo	8
Média	10
Máximo	12

3.5 Metodologias de ensino e de aprendizagem

Os métodos de ensino e aprendizagem, efetivamente aplicados na formação proporcionada pelo curso de Design Digital, são definidos com base nos objetivos de aprendizagem estabelecidos nos planos de ensino de cada componente curricular, observando-se as especificidades de cada área quanto às estratégias mais adequadas e eficazes de transposição didática dos conteúdos e sua aprendizagem por parte dos alunos, visando assegurar que os correspondentes objetivos sejam alcançados.

Buscando desenvolver práticas de ensino-aprendizagem inovadoras, a escolha dos métodos é orientada por alguns princípios gerais: a) congruência entre objetivos de aprendizagem e métodos; b) factibilidade dos métodos em termos de recursos; c) observância dos aspectos de acessibilidade em todo o seu espectro.

Como forma de aprimoramento das metodologias de ensino e de aprendizagem adotadas nos cursos de graduação, a UFC investe na formação continuada dos docentes, especialmente através do projeto CASa[19]. A Comunidade de Cooperação e Aprendizagem Significativa (CASa) é o programa de formação docente da UFC, fundado em 2009, e que hoje compõe a Escola Integrada de Desenvolvimento e Inovação Acadêmica (EIDEIA). O CASa trata-se de um espaço institucional na universidade que reúne iniciativas voltadas para a inovação de práticas de ensino e aprendizagem, e a promoção da excelência no ensino, pesquisa e extensão. Esse projeto busca por meio de proposta dialógica e colaborativa proporcionar aos docentes um espaço favorável à troca de experiências, de maneira que valorize o protagonismo e a trajetória de cada docente sem perder de vista os princípios de heterogeneidade, trabalho coletivo, interação, solidariedade, equidade e transformação que constituem bases sólidas a esse programa.

Especificamente no Campus da UFC em Quixadá, em 2015, foi promovido, como parte das atividades do CASa, o curso "Conversando sobre aprendizagem", cujo objetivo era

[19] Site do CASa: http://www.casa.virtual.ufc.br/

fomentar um espaço de encontro entre os professores, de forma a construir um diálogo aberto e produtivo sobre as questões educativas e de aprendizagem que emergem do contexto educacional vivenciado no campus. O curso buscou proporcionar aos professores um momento reflexivo sobre suas práticas educativas, a fim de conhecerem e aprofundarem as práticas pedagógicas através de um processo de ação-reflexão-ação, visando à melhoria da qualidade do ensino. O conteúdo do curso foi construído colaborativamente de acordo com as temáticas selecionadas pelos professores para seu desenvolvimento como profissionais da educação superior.

As metodologias de ensino e aprendizagem estão em constante atualização, como fruto das experiências acadêmicas vividas por docentes e discentes, da formação continuada dos professores e também como resultado das Autoavaliações Institucionais semestrais. Conforme será visto na seção 4.5, na UFC, os professores são avaliados em três dimensões com pesos diferentes. A primeira delas, e com maior peso (40%), é "Planejamento pedagógico, didático e domínio do conteúdo", que questiona ao aluno, entre outras coisas, o quanto ele concorda ou discorda da afirmação "Utilizou metodologias de ensino que motivaram e facilitaram o aprendizado.". O instrumento de avaliação dos docentes pelos discentes também apresenta um campo aberto, por meio do qual os alunos podem se manifestar livremente, opinando, entre outras coisas, sobre o desempenho do professor na disciplina avaliada. Todas essas informações permitem à Coordenação e ao Colegiado do curso realizarem o contínuo acompanhamento das atividades realizadas e das estratégias de ensino e aprendizagem adotadas, gerando subsídios para intervenções e melhorias sempre que necessário.

O curso de Design Digital, conforme listado nas subseções a seguir, adota alguns procedimentos e projetos acadêmicos visando a dar suporte a fatores como: desenvolvimento de conteúdos, estratégias de aprendizagem, acessibilidade metodológica e autonomia do discente.

3.5.1 Interdisciplinaridade

Uma das principais características do curso de Design Digital é seu caráter multidisciplinar. Assim, como foi possível ver nas seções anteriores, sua matriz curricular foi montada baseada em quatro pilares: tecnologia, design, comunicação e artes. Para que os alunos compreendam a relação entre essas áreas para sua formação acadêmica e atuação profissional, é primordial que, ao longo do curso, eles tenham a oportunidade de trabalhar

com os conceitos de forma integrada. Por isso, a interdisciplinaridade, no curso, é praticada extensivamente como um dos princípios norteadores.

Dentro desse contexto, acreditamos que o conhecimento não se constitui apenas em uma linearidade organizada por disciplinas e seus pré-requisitos, mas sim, a partir da complexidade do real e das experiências significativas, de onde se origina a necessidade de fomento à interdisciplinaridade em eixos de formação (POMBO, LEVY, & GUIMARÃES, 1993).

No curso de Design Digital, a interdisciplinaridade é explorada sob três perspectivas: projetos integradores, interligação entre disciplinas e atividades intercursos, conforme será visto a seguir.

Projetos integradores

Ao longo do curso, os alunos passam por quatro componentes curriculares do tipo projetos integradores: Projeto integrado I, Projeto integrado II, Projeto integrado III e Projeto integrado IV. Tais projetos são integradores “no sentido da integração curricular" (SANTOS & BARRA, 2012, p. 2).

Conforme detalhado na seção 3.3, todos são componentes de 4 créditos (64h) e pré-requisitos entre si. O Projeto integrado I, com ênfase no usuário, é ofertado no terceiro semestre e tem como correquisitos: Semiótica e Interação humano-computador; o Projeto integrado II, com ênfase no produto, é ofertado no quarto semestre e tem como correquisitos: Linguagens de marcação e scripts e Direção de arte; o Projeto integrado III, com ênfase no processo, é ofertado no quinto semestre e não tem correquisitos; o Projeto integrado IV, com foco em negócios, é ofertado no sexto semestre e também não tem correquisitos.

Considerando a importância da interdisciplinaridade na formação dos alunos, os quatro projetos integrados promovem o trabalho em equipe e a participação de professores com diferentes saberes de forma integrada para o desenvolvimento de projetos que aliem a teoria com estudos práticos reais. As disciplinas de Projeto integrado, distribuídas ao longo do curso, visam fornecer ao aluno a oportunidade de por em prática, de forma integrada, os assuntos estudados em disciplinas de semestres anteriores, bem como nas disciplinas cursadas simultaneamente com cada disciplina de Projeto integrado.

Os projetos integrados são disciplinas que acontecem em sala de aula com a supervisão de professores. O conteúdo dos projetos integrados é essencialmente prático e visa aplicar de forma integrada os conhecimentos adquiridos nas outras disciplinas do semestre em que o Projeto integrado acontece. Os professores das outras disciplinas do

semestre participam da formatação do que se espera dos projetos elaborados pelos alunos no semestre, a partir dos conteúdos abordados em cada disciplina que ocorre em paralelo, definindo em conjunto um projeto integrado que deve ser executado em grupo pelos alunos e com a supervisão e coordenação desses professores.

Dessa forma, os projetos integrados criam oportunidades de aprendizado que permitem ao aluno praticar os conhecimentos teóricos e técnicos adquiridos durante sua formação acadêmica através da execução de projetos, objetivando vivenciar e assim melhor compreender a realidade em que o aluno está inserido social e profissionalmente. As disciplinas de Projeto integrado visam, ainda, exercitar o trabalho em equipe, a divisão de tarefas e suas responsabilidades decorrentes, reconhecer a diferença entre ação responsável e obrigações sociais, praticar a ética e seus processos e construir produtos e objetos da prática profissional relativos ao curso de Design Digital.

A principal diferença dos projetos integrados para as outras disciplinas é que o projeto a ser executado é de natureza prática e interdisciplinar, obrigatoriamente englobando saberes referentes a outras disciplinas do curso.

Projeto integrado I e Projeto integrado II têm as disciplinas que são correquisitos pré-estabelecidas. Nesses casos, a integração com elas é obrigatória e mais direta. Ainda assim, tem sido uma prática comum envolver outras disciplinas, mesmo aquelas que não são correquisitos. Por exemplo, em Projeto integrado I, em todas as edições até o corrente ano, professores da disciplina de Sociedade, cultura e tecnologias estimularam os alunos a trabalharem nela os conteúdos correspondentes ao tema definido no projeto. De forma semelhante, em Projeto integrado II, têm-se visto a integração com Avaliação da interação humano-computador, mesmo esta não sendo correquisito daquela. As disciplinas de Projeto integrado III e Projeto integrado IV, para evitar uma rigidez na matriz, não têm os correquisitos definidos. Ainda assim, é uma prática já estabelecida envolver de forma efetiva outras disciplinas do semestre, muito em consequência da experiência com os projetos anteriores, pois os alunos já chegam habituados a trabalhar com o mesmo tema em mais de uma disciplina. Em Projeto integrado III, é comum o envolvimento das disciplinas Projeto de interfaces web e Processos de criação. Já Projeto integrado IV , o número de disciplinas envolvidas nos projetos dos alunos é ainda maior: duas obrigatórias: Projeto de interfaces para dispositivos móveis e Empreendedorismo; e três optativas: Marketing, User experience e Engenharia de Software. Em outras palavras, praticamente todas as disciplinas cursadas pelos alunos neste período estiveram envolvidas no Projeto integrado IV, o que mostra o

amadurecimento dos alunos e dos professores em reconhecer e aplicar a integração ao longo dos projetos.

A experiência com as disciplinas de Projeto integrado no curso tem sido tão positiva e inovadora, ainda que bastante desafiadoras, que gerou um artigo, produzido por professores do curso e publicado no Workshop sobre Educação em IHC (WEIHC) de 2017 (MONTEIRO & SAMPAIO, 2017), abordando questões de integração curricular e de inclusão e diversidade na primeira edição do Projeto integrado I.

Interligação entre as componentes curriculares do curso

Além das disciplinas de Projeto integrado, a matriz curricular para o curso de Design Digital, como um todo, está organizada de forma a facilitar a execução de ações de interdisciplinaridade entre as diversas disciplinas que compõem a formação do aluno e entre os demais aspectos que perpassam a sua formação geral como cidadão.

Buscou-se aproximar disciplinas com potencial de interação de forma a facilitar o surgimento de ações de mútua interferência entre conteúdos e conhecimentos. Além disso, procurou-se a existência de disciplinas com natureza intrinsecamente interdisciplinar ou que resultem dessa interação.

Além disso, o próprio agrupamento de disciplinas segundo UC (seção 3.3) favorece o surgimento e a execução continuada de metodologias ou práticas interdisciplinares quando se observa que professores de componentes curriculares afins congregam-se em um fórum com objetivo de pensar de forma coletiva as ações e revisões nas UC das quais participam.

Desde a primeira turma, em 2015, tem-se desenvolvido a articulação entre algumas disciplinas, semestre a semestre, procurando-se estender o caráter interdisciplinar entre as áreas do saber e de práticas profissionais complementares. Tomando-se, como exemplo, os dois primeiros semestres do curso, que ainda não têm Projeto integrado, em 2016.1, na turma do primeiro semestre, os alunos desenvolveram as capas dos trabalhos da disciplina História da arte como trabalho da disciplina Edição digital de imagens; em 2017.2, na turma do segundo semestre, em Comunicação visual I e Edição digital de imagens, os alunos desenvolveram trabalhos visuais inspirados nas escolas de design estudadas na disciplina de História do design.

Tal perspectiva integrativa tem sido aplicada partindo-se de situações significativas para a experiência profissional ou de práticas correntes da área e, a partir daí, estabelecendo-se práticas didáticas que abordem a complexidade dessas situações, com vistas ao desenvolvimento de uma perspectiva crítica e de um fazer e um pensar que

favorecem as ações coletivas dos alunos mediadas pelo professor. Tais atitudes são sempre desenvolvidas com fins ao delineamento de uma comunidade de aprendizagem autêntica, dado que o aluno irá lidar com situações e problemas reais na prática à luz dos referenciais teóricos da academia.

Atividades intercursos

Dada a situação de um campus temático de TI, como é o caso do Campus da UFC em Quixadá, com seis cursos da área instalados, existe ainda a possibilidade de os alunos de Design Digital observarem as relações entre os conhecimentos explorados de seu curso e os conhecimentos explorados nos demais cursos na oportunidade em que estiverem cursando conjuntamente disciplinas desses cursos, situação possível na forma de disciplinas optativas em comum ou de optativas-livres. Essa integração os capacita a observar onde e de que formas os conhecimentos em design digital estão inseridos ou são capazes de influenciar os demais cursos do campus.

Portanto, considerando a integração do curso de Design Digital no Campus da UFC em Quixadá, é possibilitada aos alunos a oportunidade de cursar disciplinas e realizar atividades dos demais cursos de computação do campus. Através dessas atividades intercursos, o aluno poderá desenvolver várias competências, tais como:

- Conhecer e identificar os diversos modelos de ciclo de vida de produtos de software;
- Compreender aspectos das tecnologias de construção de software, suas possibilidades e limitações;
- Trabalhar em equipe com pessoas de outra formação técnica;
- Conhecer o mercado de trabalho relacionado a softwares e serviços.

Da mesma forma, alunos de outros cursos também poderão desenvolver competências semelhantes em relação à área de Design Digital. A matriz curricular do curso prevê uma parte dos créditos reservadas para disciplinas optativas-livres, que podem ser usadas para as atividades intercursos.

Outra forma de integração intercursos acontece quando professores de Design Digital unem-se a professores dos outros cursos do campus em disciplinas, pesquisas e projetos. Por exemplo, por mais de uma vez, os alunos de Modelagem tridimensional (disciplina de Design Digital) trabalharam em conjunto com os alunos de Introdução ao desenvolvimento de jogos (disciplina de Engenharia de Software e Ciência da Computação) no desenvolvimento de seus projetos, desenvolvendo modelos para os jogos produzidos pelos

colegas. É comum também professores de áreas diferentes estabelecerem parcerias em trabalhos de conclusão de curso e outros projetos, como é o caso de professores de Design Digital unirem-se a professores de Ciência da Computação e Engenharia de Computação.

Existe ainda no campus uma discussão em andamento sobre a possibilidade da criação de uma disciplina nos moldes de Projeto integrado, mas que fosse ofertada para todos os cursos, a fim de fomentar a integração dos alunos de cursos diferentes em projetos interdisciplinares envolvendo múltiplas áreas de conhecimento e atuação. É também uma forma de concretizar a vocação do campus em formar recursos humanos na área de TI, mas com especializações complementares.

O campus também promove anualmente eventos acadêmicos (Escola de Verão, Workshops e Encontros Universitários), cuja programação tem sido enriquecida com palestras, cursos e oficinas ligadas a temas de interesse dos discentes de Design Digital.

3.5.2 Emprego de múltiplos saberes

Devido ao caráter interdisciplinar, algumas disciplinas do curso necessitam de mais de um professor, que detenham conhecimentos diferentes e que possam contribuir para o bom desenvolvimento das aulas, cada um em sua área de conhecimento específica. A presença de mais de um professor em sala de aula amplia a dimensão do conteúdo e das discussões, uma vez que cada professor pode contribuir de maneira diferente com o conteúdo abordado, dando aos alunos múltiplas visões individuais sobre o mesmo tema. Além disso, o acompanhamento das atividades de algumas disciplinas exige competências diversas e uma dedicação pontual, sendo necessária a presença de mais de um professor.

São exemplos de atuações de dois professores em uma mesma disciplina: Comunicação visual I, Multimídia, Projeto integrado I e Projeto integrado II. Em todos esses casos, pelo menos uma vez, os dois professores atuaram conjuntamente com o mesmo grupo de alunos.

3.5.3 Integração entre teoria e prática

A experiência de formação constitui-se a partir de uma unidade dialética entre teoria e prática, evitando-se a separação de tais instâncias de produção do saber e propiciando uma inserção no real em que a teoria orienta e é orientada pelos fazeres dos sujeitos.

O projeto pedagógico do curso de Design Digital orienta-se a partir dos pressupostos que refutam a perspectiva instrucionista, onde o professor é detentor do saber, ou seja, desloca-se a figura do professor, privilegiando-se as interações mútuas professor-aluno e aluno-aluno, dado que a aprendizagem não se estabelece apenas no nível individual, mas na

esfera do coletivo (MORIN, 2006). Busca-se, então, neste curso, ampliar e aprofundar a participação dos integrantes da comunidade em experiências pedagógicas e profissionais significativas e inovadoras.

O conhecimento, portanto, não flui apenas da teoria rumo à prática, mas do ciclo prática-teoria-prática. Assim, a articulação entre teoria e prática não está restrita aos estágios, nem tampouco aos semestres finais do curso. Os estímulos às práticas ocorrem desde os semestres iniciais, em disciplinas como Desenho I, Introdução a programação para design e Edição digital de imagens, onde a dinâmica de ensino mescla a exposição tradicional de conceitos com sua prática em laboratório.

Já no primeiro semestre do curso, propõe-se, nessa linha, que os conteúdos das disciplinas privilegiem experiências de prática significativa para os alunos, dentro dos conteúdos curriculares estabelecidos, e que, a partir daí, desenvolvam-se as abordagens teóricas necessárias. O aluno pode experienciar aspectos de prática profissional do campo de atuação a partir de situações controladas, observando situações de trabalho do profissional. Busca-se, assim, reduzir significativamente problemas de evasão devido à prática tradicional de concentração de grande carga teórica dos primeiros semestres do curso.

Tal perspectiva permite uma atualização dos conteúdos das disciplinas, centrando-se em questões correntes de potencial interesse do aluno, sem prescindir das abordagens de fundo teórico que forneçam as bases conceituais para a compreensão e crítica das temáticas e fenômenos contemplados na ementa dos componentes curriculares.

Na organização curricular do curso, foi prevista uma carga horária didática prática adequada para disciplinas que se beneficiam de atividades desse âmbito, buscando aproximar melhor os alunos dos conceitos vistos. A prática é inclusive inserida em disciplinas de viés predominantemente teórico, como História da arte e História do design, bem como objeto de disciplinas específicas, como Psicologia e percepção e Interação humano-computador, onde ocorre a integração de conceitos multidisciplinares, com foco em suas aplicações em problemas similares aos que serão encontrados pelo discente no futuro. Além disso, como já apontado anteriormente, igualmente esta revisão do PPC prevê atividades de extensão como parte da carga horária de algumas disciplinas, além da existência de uma Unidade Curricular Especial de Extensão, onde programas, projetos e ações ligados ao curso serão alocados – o que proporciona ao corpo discente uma realidade empírica e de função social ligada ao curso.

Nesse sentido, atividades práticas não se restringem apenas a aulas de laboratório, envolvendo também projetos mais complexos, desenvolvidos ao longo do semestre letivo, individualmente ou em grupo, e incentivada a caminho da extensão. Por fim, a prática é também objeto de diversas categorias de Atividades Complementares, as quais são promovidas e estimuladas em todos os semestres do curso.

A integração entre teoria e prática é vista, portanto, como componente formador fundamental no processo de aprendizagem. O curso prima, desse modo, pela valorização do saber integrado ao fazer, de maneira a estimular o desenvolvimento das competências e habilidades previstas, permitindo afirmar o perfil do egresso e antecipar a experiência demandada em suas futuras atividades profissionais.

Além da priorização da prática no dia-a-dia das disciplinas, destacamos outras iniciativas do curso para ilustrar como teoria e prática têm sido exploradas de forma integrada:

- Temas de Projeto integrado: todas as disciplinas de Projeto integrado propõem temas e problemas relevantes e reais, com clientes e públicos-alvos fora do contexto da universidade, de modo que os alunos realizem suas pesquisas de campo em contextos factuais de uso e atuação. Alguns desses temas foram: Projeto integrado I: "Design, tecnologia e inclusão em Quixadá", "Aplicativos infantis: educação e diversão", "Agenda 2030: 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU"; Projeto integrado II: "Educação ambiental", "Trabalho Voluntário"; Projeto integrado III: "Economia criativa em Quixadá", "Resgate Histórico, contextualizado no Ceará" e "Proteção ambiental". Em 2016, durante as apresentações de Projeto integrado I, compareceram ao campus representantes das Secretarias de Educação e de Saúde do município de Quixadá, a fim de conhecer as propostas apresentadas e analisar o seu potencial de aplicação no município. Vê-se, portanto, que os alunos lidam constantemente com problemas reais e próximos a eles, como uma forma de aplicar, na prática, os conhecimentos teóricos adquiridos ao longo do semestre.
- Uso de aulas em laboratório: o curso de Design Digital caracteriza-se por uma intensa interação entre componentes estéticos e práticos, diretamente ligados à computação ou não. É, portanto, importante o incentivo ao desenvolvimento de atividades nos laboratórios gerais e específicos do curso. Na UC "Matemática, Lógica e Programação", todas as disciplinas voltadas à programação têm pelo menos 50% de sua carga horária em laboratórios de desenvolvimento de

software. Na UC "Produção, Edição e Fabricação Digital", boa parte das disciplinas explora aulas práticas em laboratório, prioritariamente com o uso de software livre. Na UC "Artes, Design e Linguagem", disciplinas de Desenho, Comunicação visual e Tipografia tiram proveito da Sala de desenho (com mesas de desenho) e da Sala de experimentação em design (com bancadas de alvenaria e pias), ambas equipada com mobiliário próprio para atividades manuais. Na UC "Design e Experiência", os alunos, a partir de 2022, começaram a ter acesso ao Laboratório de usabilidade, específico para estudos em Interação Humano-Computador e Experiência do usuário, composto de sala de observação e de teste, separadas por vidro espelhado e equipado com computador, TV, câmeras e microfone. Os espaços e atividades projetados para os laboratórios visam o desenvolvimento de habilidades na manipulação, transformação e finalização de insumos manuais e digitais.

- dddd – Dias de Design Digital: os "dddd" compõem a Semana de Design Digital do Campus da UFC em Quixadá, iniciada em 2017. Normalmente, são 5 encontros, distribuídos durante o ano, com pesquisadores e profissionais para discutir temas relacionados à área de Design Digital. Esses encontros são oportunidades para os alunos conhecerem sobre os temas discutidos e, principalmente, interagirem com os convidados, iniciando uma rede de contatos que lhes pode ser útil profissionalmente.
- Viagens e visitas a campo: pelo menos uma vez por ano, os alunos têm oportunidade de realizar visitas e viagens a locais de interesse de algumas disciplinas. Desde 2015, foram realizadas atividades externas promovidas pelas seguintes disciplinas: Multimídia (Casa de cultura digital – Fortaleza); Comunicação visual II (Centro cultural do Banco do Nordeste – Fortaleza); Avaliação da interação humano-computador e Design e inovação (Fundação Citinova UNIFOR – Fortaleza); Fotografia (Pista de voo livre – Juatama (Quixadá), Mosteiro dos Jesuítas – Baturité e Fazenda de Bela Rosa - Quixeramobim); Processos de criação e Projeto integrado III (região do Cariri). Todas essas atividades contribuem para a formação integral dos alunos, já que são uma oportunidade de reflexão e experimentação, que ampliam sua visão de mundo e que possibilitam conhecer a prática de muito do que é aprendido nas disciplinas.
- Participação de alunos em competições e eventos: mesmo com pouco tempo de funcionamento do curso, os alunos de Design Digital têm se destacado em

eventos e competições nacionais como Simpósio Brasileiro de Fatores Humanos em Sistemas Computacionais, Campus Mobile e Campus Party. Esse tipo de participação fomenta o interesse nos alunos em desenvolver projetos com alto nível de qualidade e competitividade, além de ampliar sua visão de mundo em termos de empreendedorismo e negócios.

3.5.4 Flexibilidade na estruturação curricular

Haja vista a crescente complexidade de saberes e práticas que se constituem na sociedade contemporânea, a definição de uma matriz pedagógica fechada parece inadequada. Nesse sentido, é essencial a manutenção de uma estrutura curricular flexível, conforme já foi discutido como um dos princípios norteadores do curso (seção 2.11).

Desta forma, a adoção de disciplinas iniciais obrigatórias rege a definição de perfis profissionais básicos. Posteriormente, a oferta de disciplinas optativas e livres, permite a especialização do aluno do curso de Design Digital conforme seus interesses e preferências, possibilitando, em última instância, o estabelecimento de formações individualizadas, com conteúdos e conhecimentos diferenciados.

É importante ressaltar que, devido ao possível processo de especialização e a grande diversidade de campos específicos, podem ocorrer componentes curriculares com uma quantidade pequena de alunos.

3.5.5 Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) no processo ensino-aprendizagem

No curso de Design Digital, assim como nos demais cursos do campus, os alunos normalmente já chegam muito à vontade com as diversas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) às quais eles têm acesso no seu cotidiano (uso de computadores e celulares, redes sociais, aplicativos de conversação online, etc.). Durante a sua convivência na universidade, novos sistemas e ambientes digitais passam a integrar sua rotina acadêmica. Alguns deles são inerentes à formação do aluno, como, por exemplo, a manipulação de softwares de produção e edição de imagens e o uso de *Integrated Development Environment* (IDE), ambientes completos de apoio ao desenvolvimento de programas de computador. Outros sistemas e ambientes são incorporados à rotina do aluno como forma de facilitar o acesso a materiais didáticos e a comunicação entre professores e colegas de turma.

Muitas disciplinas do curso com carga horária prática têm aulas em laboratório. Nesses casos, os alunos têm à disposição sistemas e ambientes específicos, de acordo com as necessidades das disciplinas, instalados nos computadores dos laboratórios, conforme

solicitação dos docentes. Em alguns casos, é possível instalá-los também nos computadores pessoais dos alunos, por meio de software livre, com acesso gratuito, ou software proprietário, com licenças acadêmicas liberadas aos alunos ou licenças de teste.

Para apoiar o processo de ensino-aprendizagem, além desses sistemas específicos para as disciplinas, o curso de Design Digital adota um conjunto de sistemas com diversos fins:

- Sistema Integrado de Gestão Acadêmica (SIGAA)[20]: É a ferramenta de tecnologia da informação que a UFC disponibiliza para sua comunidade e no qual os procedimentos da área acadêmica são informatizados através de módulos e portais específicos (Docente, Aluno, Coordenação, etc.) (SOUSA & MONTEIRO, 2015). Do ponto de vista de ensino-aprendizagem, é no SIGAA que os docentes consolidam as informações de frequência e notas, para definição das aprovações e reprovações dos alunos. É o sistema oficial da UFC para esse tipo de informação. O sistema também oferece um ambiente completo para a disponibilidade de material de aula e comunicação entre o docente e os alunos, através de notícias e fóruns.
- Sistema de Presenças e Planos de Aula (SIPPA)[21]: É um sistema criado no próprio campus, em funcionamento ainda antes do SIGAA ser implantado na UFC. No SIPPA, há funcionalidades de planejamento e acompanhamento como: registro do plano de aulas, com o detalhamento das aulas de todo o semestre; diário de aulas; registro de frequência e notas dos alunos. É o sistema oficial do campus para esse tipo de informação. Além disso, o sistema também disponibiliza recursos didáticos e de comunicação como: espaço para material didático, registro de tarefas/atividades a serem realizadas pelos alunos, notícias e bate-papo.
- *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment* (Moodle)[22]: É uma plataforma de aprendizagem a distância baseada em software livre, bastante popular no Brasil e no mundo, com servidor exclusivo no campus e utilizado por grande parte dos professores e alunos do curso. Em comparação com os sistemas anteriores, o Moodle apresenta uma variedade maior de recursos para o desenvolvimento das atividades, tais como: notícias, fóruns, eventos, chat,

[20] SIGAA: https://si3.ufc.br/sigaa/
[21] SIPPA: https://sistemas.quixada.ufc.br/sippa
[22] Moodle: https://moodle.quixada.ufc.br

enquete, glossário, tarefa, questionário, wiki e até um laboratório virtual de programação, por meio do qual o professor cadastra uma tarefa de programação e pode avaliá-la automaticamente com o uso do ambiente pelo aluno. O uso do Moodle não é obrigatório, mas muitas disciplinas do curso são gerenciadas nele.

- Ferramentas adicionais: Dependendo das características da disciplina e do interesse dos docentes e discentes, podem ser usadas ferramentas adicionais, como, por exemplo: Slack[23] (ambiente de mensagens e trabalho em grupo), Trello[24] (ferramenta de controle de atividades e projetos), Google Sala de Aula[25] (ambiente virtual de aprendizagem), GitHub[26] (plataforma colaborativa de desenvolvimento), redes sociais (Facebook, WhatsApp e Instagram) e ambientes de armazenamento em nuvem (Google Drive, Dropbox, OneDrive).

Informações adicionais sobre acesso a recursos de TIC (laboratórios, equipamentos, internet) são apresentadas no capítulo 5.

3.5.6 Atuação no contexto local e regional

As metodologias e práticas do curso estão fortemente pautadas na compreensão de que "o designer é um projetista dotado de sentido estético, que trabalha para a comunidade" (MUNARI, 2001). Um aspecto inovador do curso é o fato de que a visão de trabalho para a comunidade transcende seu aspecto teórico. Ela é um fator real e constante, com frequente presença dos alunos em ações no entorno local e regional do campus.

Os Projetos integrados (descritos na seção 3.5.1) começam com a identificação de problemas reais, de pessoas reais de Quixadá ou da região. Identificado o problema, seguem-se com pesquisas de campo, alternadas com estudos teóricos, até o delineamento de um conceito para a solução, a elaboração de um projeto de design, até a sua prototipação ou desenvolvimento.

Outras disciplinas também promovem ações na comunidade, dentre elas intervenções urbanas, operacionalizadas pelo Núcleo de Cultura e Artes do campus, conforme descrito na seção 4.4.3.

Em 2017, o núcleo promoveu eventos aproximando a comunidade acadêmica da sociedade, como: o projeto "Olha pro céu meu amor", com um bate-papo mensal sobre

[23] https://slack.com
[24] https://trello.com
[25] https://edu.google.com/intl/pt-BR_ALL/k-12-solutions/classroom
[26] https://github.com/

fotografia, vista aérea com drone e observação do espaço através de telescópio; intervenções artísticas no campus; atividades culturais e na Casa de Saberes Cego Aderaldo de Quixadá e no Museu de Quixadá.

Além da possibilidade de participar das ações promovidas pelo núcleo, os alunos de Design Digital têm participado de ações e intervenções nos espaços da cidade, como parte das atividades das disciplinas. Em mais de uma ocasião, os alunos de Desenho I ocuparam muros da cidade, realizando pinturas, experimentações com grafite, colagens de painéis de lambe. Em 2017, foi realizada a exposição "Azul de quê?", instalação/performance, montada, divulgada e produzida pelos alunos da disciplina de Comunicação visual II na Casa de Saberes Cego Aderaldo, com exposição de trabalhos deles e de artistas convidados.

Outra iniciativa de atuação no contexto local são os projetos desenvolvidos pelo grupo de pesquisa Locomô (apresentado na seção 3.1). Um deles é o "Mídias locativas em Quixadá"[27], que busca criar momentos de experimentação com a cidade, a partir de tecnologias digitais sensíveis à localização. Um segundo projeto, intitulado "Som do pedaço"[28], busca decupar músicas, com foco nos artistas localizados em Quixadá, separando-as em faixas que ficarão situadas em diferentes espaços da universidade e da cidade e poderão ser acessadas por meio de QRCodes. A intenção dos idealizadores do projeto é levar as pessoas a ter acesso a pedaços de músicas, seguindo pistas até encontrarem as músicas por completo, visando experimentações tecnológicas e interativas, além de proporcionar formas distintas de apreensão espacial da cidade.

3.5.7 Metodologias ativas de aprendizagem

De forma geral, um aspecto fundamental que norteia as metodologias adotadas para o curso de Design Digital é o aprendizado ativo. O método ativo ou metodologia ativa tem como princípio o protagonismo do aluno, ou seja, há um "deslocamento da perspectiva do docente (ensino) para o estudante (aprendizagem)" (DIESEL, BALDEZ, & MARTINS, 2017, p. 270). Em comparação com o método tradicional, ao invés da prioridade na transmissão de informações e na centralidade na figura do docente (abordagem tradicional), no método ativo "os estudantes ocupam o centro das ações educativas e o conhecimento é construído de forma colaborativa" (DIESEL, BALDEZ, & MARTINS, 2017, p. 271).

> Assim, em contraposição ao método tradicional, em que os estudantes possuem postura passiva de recepção de teorias, o método ativo propõe o movimento inverso, ou seja, passam a ser compreendidos como sujeitos históricos e, portanto,

[27] http://locomo.quixada.ufc.br/midias-locativas-em-quixada/
[28] http://locomo.quixada.ufc.br/som-do-pedaco/

> a assumir um papel ativo na aprendizagem, posto que têm suas experiências, saberes e opiniões valorizadas como ponto de partida para construção do conhecimento. (DIESEL, BALDEZ, & MARTINS, 2017, p. 271).

No curso de Design Digital, na relação professor-aluno, busca-se adotar práticas pedagógicas de formação intelectual, técnica e profissional do aluno visando o desenvolvimento de sua consciência crítica e autonomia, em linha com os Princípios Norteadores estabelecidos neste documento. O desenvolvimento desses processos constitui-se tanto na relação professor-aluno, nos momentos de encontros presenciais (sala de aula, laboratórios e demais espaços de uso comum do curso), quanto nas relações mediadas por ferramentas tecnológicas digitais (uso de ambientes virtuais de aprendizagem, ferramentas de comunicação, dentre outras).

Isso significa estabelecer que:

- Professor e aluno são coautores dos saberes a serem desenvolvidos ao longo das disciplinas e do curso, evitando-se o posicionamento do professor como único detentor e disseminador de informações e conhecimentos;
- A aprendizagem coletiva, em grupos, ganha destaque, haja vista a necessidade de agregação de saberes, experiências e práticas diversas para o enfrentamento de questões complexas e atuais que se colocam aos aprendizes;
- O professor assume o papel de mediador de tal aprendizagem coletiva e de gestor de tais espaços coletivos de aprendizagem, sejam eles presenciais ou a distância.

São exemplos de disciplinas que utilizam a metodologia ativa de aprendizagem: Projeto integrado (I a IV), Desenho I e II, Tipografia e Concepção e desenvolvimento de produtos. No curso, há ainda práticas exitosas e experimentais de técnicas específicas e inovadoras alinhadas com o método ativo, conforme listado a seguir:

Aprendizagem baseada em problemas

A forma mais recorrente no curso de uso da metodologia ativa é empregando a aprendizagem baseada em problemas ou projetos (PBL – *Problem/Project Based Learning*). A PBL promove o pensamento crítico, a construção coletiva do conhecimento e estimula a participação ativa do estudante na sua formação. Segundo Bender (2014, p. 9), "a aprendizagem baseada em projetos é um modelo de ensino que consiste em permitir que os alunos confrontem as questões e os problemas do mundo real que consideram significativos, determinando como abordá-los e, então, agindo de forma cooperativa em busca de soluções."

Essa metodologia vem sendo aplicada com o objetivo de incentivar uma articulação entre teoria e prática, ao longo de todo o curso e de forma profunda. Ao associar competência prática e conhecimento teórico, desde o início do curso, fornece-se uma base para a construção da autonomia intelectual do aluno, favorecendo o desenvolvimento do interesse tanto em buscar o uso prático de conhecimentos adquiridos, como buscar a fundamentação teórica para práticas conhecidas.

Nas disciplinas de Projeto integrado, os alunos são estimulados a desenvolverem projetos extensos e complexos, envolvendo problemas reais, muitas vezes pertencentes ao seu próprio cotidiano. Outras disciplinas que têm adotado PBL são Comunicação visual I e II, Design e inovação e Interação humano-computador.

Sala de aula invertida

Sala de aula invertida, do inglês *Flipped Classroom*, é uma abordagem de ensino que começou a ganhar popularidade em 2007, a partir do trabalho dos professores americanos Jonathan Bergmann e Aaron Sams (2016). Em termos gerais, trata-se de uma estratégia que busca alterar a lógica de organização tradicional da sala de aula. Basicamente, nessa modalidade, o aluno tem prévio acesso ao material – impresso ou on-line – disponibilizado pelo professor e pode discutir o conteúdo com o professor e os demais colegas em sala de aula (FGV/EAESP; FGV/Direito SP, 2015).

No curso de Design Digital, essa prática tem sido utilizada nas seguintes disciplinas: Interação humano-computador, Sociedade, cultura e tecnologias e Modelagem tridimensional. Na primeira, por exemplo, em partes pré-determinadas do curso, o professor disponibiliza previamente para os alunos material elaborado (vídeos e slides) e material de terceiros (indicação de livros e sites), para que sejam consultados e estudados em casa. Durante a aula, depois de alguns minutos de revisão e "tira-dúvidas", os alunos passam a realizar atividades 100% práticas durante a maior parte da aula, podendo discutir com os alunos e ser acompanhados pelo professor.

Aprendizagem entre pares ou times

Uma prática muito comum em escolas e universidades é a realização de atividades (trabalhos, projetos, pesquisas, exercícios) coletivamente (em duplas ou grupos maiores). A partir da formação de equipes, procura-se que o aprendizado seja feito em conjunto e haja compartilhamento de ideias (EQUIPE LYCEUM, 2017).

Segundo essa visão, quando os alunos resolvem os desafios e trabalham juntos, podem beneficiar-se na busca pelo conhecimento. Com a ajuda mútua, "eles podem aprender

e ensinar ao mesmo tempo, formando o pensamento crítico, que é construído por meio de discussões embasadas e levando em consideração opiniões divergentes" (EQUIPE LYCEUM, 2017).

No curso de Design Digital, além das disciplinas de Projeto integrado, muitas outras adotam essa abordagem. Por exemplo: na UC "Matemática, Lógica e Programação", tem-se Introdução à programação para design, Projeto de interface web, Linguagem de marcação e scripts; na UC "Produção, Edição e Fabricação Digital", tem-se Design e inovação e Modelagem tridimensional; e na UC "Design e Experiência", tem-se Interação humano-computador, Avaliação da interação humano-computador e User experience (UX), todas elas explorando esse potencial.

3.5.8 Programas de acompanhamento e auxílio a alunos com dificuldades de aprendizagem

O curso de Design Digital, assim como os outros cursos do campus, conta com dois programas básicos de acompanhamento para alunos com dificuldade de aprendizagem: a) Programa de Iniciação à Docência (PID), que incentiva o interesse do estudante de graduação por atividades docentes. Nesse projeto, vinculados a disciplinas específicas do curso e orientados por um professor da área, alunos mais experientes ministram atividades de monitoria e acompanhamento dos alunos de uma determinada disciplina; b) Programa de Orientação Acadêmica (POA), que busca favorecer a integração dos alunos à vida universitária, orientando-os quanto às suas atividades acadêmicas, prioritariamente nos dois anos iniciais do curso. Contribui, portanto, para o processo de socialização e ambientação dos alunos ao campus. No POA, há um acompanhamento contínuo feito por professores e servidores aos alunos participantes do programa. Por conhecer as dificuldades que a maioria dos alunos enfrenta para continuarem o curso até o fim, é reconhecida a importância do acompanhamento individual, onde aluno e orientador acadêmico têm a oportunidade de estabelecer uma relação com base no diálogo, com o objetivo de contornar algumas das dificuldades enfrentadas por esses sujeitos, proporcionando um momento de fala e de escuta. Assim, todos os envolvidos nesse processo beneficiam-se: os alunos, com a oportunidade de melhorarem seu rendimento acadêmico e assim concluírem o curso de modo exitoso; os orientadores, com a possibilidade de conhecerem mais de perto os alunos com quem dividem o espaço da sala de aula; e, por fim, o próprio processo ensino-aprendizagem (mais informações sobre o POA podem ser consultadas na seção 4.4.2).

É importante ressaltar que é uma política do curso incentivar os professores a executarem esses projetos, visando a melhoria do processo de formação do estudante. Além disso, o aluno do curso de Design Digital pode, caso necessário, utilizar o serviço de apoio psicopedagógico do campus, disponibilizado pelo Núcleo de Atendimento Social (NAS), que conta com corpo técnico especializado composto por psicólogo, assistente social e nutricionista (mais sobre o NAS na seção 4.4).

3.5.9 Acessibilidade metodológica

A acessibilidade metodológica diz respeito à ausência de barreiras nas metodologias e técnicas de ensino-aprendizagem, considerando sempre o aprendiz em suas necessidades individuais, sejam elas relacionadas a deficiências ou não. Assim, no curso de Design Digital, busca-se estimular os docentes a refletirem sobre noções de conhecimento, aprendizagem, avaliação e inclusão educacional de forma a remover as barreiras pedagógicas.

Há pelo menos três iniciativas já em andamento no campus que favorecem a acessibilidade metodológica: a) diversificação curricular: os alunos podem cursar disciplinas optativas e optativas-livres, compartilhadas ou não com outros cursos; b) flexibilização do tempo: em geral, os professores mantêm-se disponíveis fora dos horários de aula para atendimento aos alunos que necessitam de acompanhamento especial; c) utilização de recursos de acessibilidade: por ser um campus temático de TI, professores e alunos estão habituados a trabalhar com tecnologias digitais, inclusive em sala de aula. Isso favorece o acesso aos programas de computador e materiais didáticos por estudantes com deficiência e para aqueles que preferem estudar extra-classe. Uma ferramenta importante nesse sentido é a disponibilização de materiais didáticos no Moodle, conforme descrito na seção 3.5.5.

Outra preocupação relacionada à acessibilidade metodológica é o tamanho das turmas. Em alguns casos, a necessidade de acompanhamento constante e de atividades práticas exige que a turma seja dividida. Assim, é comum, principalmente nos semestres iniciais do curso, haver a divisão da turma com um mesmo professor ou com professores diferentes. São exemplos de disciplinas com turmas divididas: Desenho I, Desenho II, Comunicação visual II, Multimídia e Introdução a programação para design.

O curso ainda não recebeu alunos com necessidades especiais em termos de comunicação e recursos didáticos no curso de Design Digital. Entretanto, a partir do SiSU 2018, conforme a Lei nº 13.409, sancionada em dezembro de 2016 (BRASIL, 2016), o preenchimento das vagas deve levar em consideração também uma reserva em cada modalidade de cota para pessoas com deficiência, no mínimo igual à proporção da

população da unidade da federação onde está instalada a instituição, de acordo com o IBGE. Assim, o curso deve estar preparado para, a partir de 2018, receber alunos com deficiências diversas. Com o apoio da "Secretaria de Acessibilidade UFC Inclui"[29] e em parceria com os profissionais da Biblioteca Universitária[30], dependendo da necessidade, serão disponibilizados recursos e tecnologias assistivas para comunicação e estudo como: pranchas de comunicação, texto impresso e ampliado, softwares ampliadores de tela, softwares de comunicação alternativa, softwares leitores de tela, intérpretes de Libras, entre outros recursos. Mais aspectos relacionados à acessibilidade são apresentados na seção 4.4.4.

3.6 Procedimento de avaliação dos processos de ensino e aprendizagem

Com o intuito de oferecer aos alunos de Design Digital formação de alto nível e conhecimento extenso e aprofundado nas diversas áreas que compõem essa formação, é realizado um acompanhamento detalhado do processo de ensino-aprendizagem (que contemplam os aspectos de acessibilidade, como apresentado na seção anterior) nos componentes curriculares e demais atividades do curso. Nesse sentido, através de atividades de avaliações escritas e práticas, os docentes podem acompanhar o amadurecimento dos alunos durante o curso, registrando os resultados individuais e gerais das turmas.

A avaliação do ensino-aprendizagem, dentro do contexto das disciplinas, caracteriza-se tanto formativa quanto somativa. As avaliações formativas são aplicadas para alterar ou aprimorar o que é visto nas aulas enquanto ainda estão em andamento (RUSSEL, 2014). Assim, espera-se que a avaliação formativa ocorra ao longo do desenvolvimento da disciplina, com a finalidade de proporcionar informações úteis destinadas ao aprimoramento das ações executadas (DEPRESBITERIS & TAVARES, 2017). Já as avaliações somativas são úteis para avaliar os resultados do que foi ensinado (RUSSEL, 2014). Espera-se, portanto, que esse tipo de avaliação determine o mérito, o valor final de um programa, com o objetivo de propiciar a tomada de decisões sobre sua continuidade ou não (DEPRESBITERIS & TAVARES, 2017). Em resumo, a avaliação formativa possibilita melhorias no processo de ensino e aprendizagem, e a somativa tem caráter mais final, mais conclusivo (DEPRESBITERIS & TAVARES, 2017).

Na maior parte das disciplinas do curso de Design Digital, a prática didática recorre a avaliações formativas, ou seja, ao longo do semestre letivo, os professores observam e

[29] Sobre a Secretaria de Acessibilidade UFC Inclui: http://www.acessibilidade.ufc.br/sobre-a-secretaria-de-acessibilidade-ufc-inclui/
[30] Biblioteca Acessível: http://www.biblioteca.ufc.br/biblioteca-acessivel/

analisam o comportamento e desempenho dos alunos. Ainda assim, muitas vezes é necessário recorrer a avaliações somativas, a fim de se ter uma visão mais sistemática da situação do aluno.

Seja de maneira formativa ou somativa, o processo avaliativo como um todo exige um conjunto de atividades formais, sistemáticas, que levem o professor a ter condições de apresentar juízo de valor sobre determinado aspecto educacional de interesse (DEPRESBITERIS & TAVARES, 2017). Entretanto, esse juízo de valor frequentemente está carregado de certo grau de subjetividade, deixando o processo de análise e tomada de decisão em relação à aprendizagem ainda mais difícil. Para equilibrar esse fator, é interessante, portanto, que o julgamento final sobre o aluno seja emitido baseado em múltiplas situações e múltiplos instrumentos de avaliação (DEPRESBITERIS & TAVARES, 2017).

Dessa forma, vê-se o quanto são importantes a escolha e a aplicação de variados instrumentos de avaliação durante o processo de ensino-aprendizagem. Quando se fala em avaliação, costuma-se pensar em provas. Entretanto, é importante reconhecer que nem todas as decisões de avaliação exigem o uso de provas ou mensurações (RUSSEL, 2014). Além disso, historicamente, a avaliação educacional vem sofrendo uma transformação radical com a mudança da cultura da prova (*testing*) para a cultura da avaliação (*assessment*), pois esta pressupõe uma discussão mais ampla, a partir de suas finalidades (DEPRESBITERIS & TAVARES, 2017).

Em geral, nas disciplinas do curso, as provas tradicionais são utilizadas apenas como parte do processo avaliativo. Elas não são o único instrumento, sendo, portanto, aplicadas em conjunto com outros formatos, entre os quais destacam-se:

- Exercícios: podem ser individuais ou em grupo; resolvidos em sala ou em casa; em forma de texto, de imagens ou de códigos; únicos ou em listas. Exemplos de disciplinas: Introdução à programação para design, Tipografia, Projeto de interfaces web, User experience, Direção de arte, Linguagens de marcação e scripts e Desenho I.
- Discussões e seminários: debates entre professores e alunos a partir de leituras recomendadas ou seminários preparados pelos alunos. Exemplos de disciplinas: Modelagem tridimensional, Design e inovação, Projeto técnico-científico em design digital, Sociedade, culturas e tecnologias, Ética e legislação, Avaliação da interação humano-computador e Projeto de interface web.

- Elaboração de peças e produtos específicos: os alunos são estimulados a desenvolver criativamente peças físicas (papel, argila) ou digitais dentro do contexto do que é aprendido em sala de aula. Exemplos: desenhos, pinturas, ilustrações (Desenho I e II, Comunicação Visual I e II, Tipografia); modelos tridimensionais físicos (Desenho II), modelos tridimensionais digitais (Modelagem tridimensional); artigos (Projetos integrados, Sociedade, cultura e tecnologias); *briefing*, cartazes, banners, identidade visual (Direção de arte, Projetos integrados); plano executivo (Projeto integrado I e II), especificação de requisitos (Projeto integrado III), plano de negócios (Projeto integrado IV, Empreendedorismo).
- Autoavaliação: acontece quando os alunos atribuem notas a si mesmos ou ao grupo a que pertencem, contribuindo para a reflexão e crítica do que eles próprios desenvolveram ao longo da disciplina. Exemplos de disciplinas: Interação humano-computador, Multimídia, Marketing e Edição digital de imagens.
- Pesquisas: podem ser bibliográficas, de tecnologias, de campo, iconográficas. Nesses casos, os alunos buscam conhecer o que já existe. Exemplos de disciplinas: Projetos integrados (1 a 4), Design e inovação, Projeto técnico-científico em design digital, Concepção e desenvolvimento de produtos, Interação humano-computador.
- Projetos: podem ser projetos de concepção e desenvolvimento de soluções, envolvendo programação ou não; podem ser individuais ou em grupo; podem ser desenvolvidos e apresentados no final da disciplina (avaliação somativa), ou durante o semestre letivo, com o acompanhamento do professor (avaliação somativa). Exemplos de disciplinas: Projeto integrado (I a IV), Tipografia, Concepção e desenvolvimento de produtos, Ética e legislação, Desenho II, Programação para design, etc.
- Apresentação em bancas: nas quatro disciplinas de Projeto integrado, os alunos apresentam seus projetos a uma banca avaliadora, normalmente formada pelos professores das disciplinas que contribuíram diretamente com o projeto em questão. Especialmente em Projeto integrado I e II, é comum a realização de uma "pré-banca", quando os professores podem conhecer o trabalho ainda em andamento e contribuir para a sua melhoria (avaliação formativa). Na banca final, as equipes apresentam todos os produtos desenvolvidos ao longo do

semestre (avaliação somativa). Os momentos de apresentação para a banca são muito esperados e os alunos preparam-se com muito afinco para isso. Em uma das edições de Projeto integrado I, por exemplo, os alunos convidaram representantes das secretarias municipais de saúde e educação para conhecerem os projetos desenvolvidos com essas temáticas.

Vê-se, portanto, que a diversidade de metodologias, técnicas e instrumentos de avaliação contribuem para uma visão mais confiável e abrangente do processo de ensino e aprendizagem, já que "a ideia de diversificar os instrumentos de avaliação tem respaldo na necessidade de que se analise a aprendizagem do aluno sob diferentes ângulos e dimensões" (DEPRESBITERIS & TAVARES, 2017, p. posição 95). Além disso, a variedade de instrumentos e práticas avaliativas favorece o atendimento à diversidade das necessidades dos estudantes, pois caso algum aluno, especialmente por questões de acessibilidade, não possa realizar uma determinada atividade avaliativa, o professor ainda assim terá alternativas para o avaliar.

Os procedimentos de avaliação aplicados no curso estão ainda alinhados a alguns princípios norteadores como "Respeito às diferenças e à diversidade humana", "Desenvolvimento da capacidade crítica e da proatividade do educando" e "Integração entre teoria e prática" e a estratégias metodológicas como "Metodologias ativas" e "Acessibilidade metodológica".

É importante esclarecer também que, independente do formato adotado pelos professores individualmente em suas componentes curriculares, a avaliação discente segue o Regimento Geral (UFC, 2019) e a resolução Nº 12/CEPE, de 19 de junho de 2008 da UFC (UFC, 2008), nos artigos que tratam das regras para aprovação e reprovação por nota ou por falta.

Em geral, são realizadas, no mínimo, uma avaliação no decorrer da primeira metade do semestre letivo e uma segunda avaliação no decorrer da segunda metade do semestre, para cálculo da nota final do aluno, em cada componente curricular, não se restringindo apenas a isso. Os docentes do curso são orientados a discutir os resultados das avaliações, pois esses também são momentos de aprendizado.

A avaliação do rendimento escolar por disciplina abrange a assiduidade e a eficiência, ambas eliminatórias. Com relação à assiduidade, será aprovado o aluno que frequentar 75% (setenta e cinco por cento) ou mais da carga horária, no caso de disciplina, vedado o abono de faltas. Quando se tratar de componente do tipo atividade, o aluno deverá frequentar 90% ou mais da carga horária. No caso das Atividades Complementares, o aluno deve apresentar o comprovante adequado, de acordo com o manual em anexo.

Na verificação da eficiência, será aprovado por média o aluno que, em cada disciplina, apresentar média aritmética das notas resultantes das avaliações progressivas igual ou superior a sete. O aluno que apresentar a média igual ou superior a quatro e inferior a sete será submetido à avaliação final. O aluno que apresentar a média inferior a quatro está reprovado. Na hipótese de o aluno necessitar da avaliação final, deverá obter uma nota superior ou igual a quatro, e a média dessa avaliação com a média das avaliações progressivas deve resultar em um valor superior ou igual a cinco para que seja considerado aprovado. A verificação do rendimento na perspectiva do curso é realizada por meio do Trabalho de conclusão de curso I e II e Estágio supervisionado I, atividades obrigatórias para a conclusão do curso de Design Digital.

O estudante que contrair duas reprovações por falta, na mesma componente, ou atingir um total de quatro reprovações por falta em componentes do curso, terá sua matrícula do semestre subsequente bloqueada. Para a desbloquear, o aluno precisa preparar um plano de estudos com a Coordenação, que considera horários de aula, estudo, descanso e lazer, além de planejamento de disciplinas a cursar nos semestres seguintes, e assinar um termo de compromisso, obrigando-se a cumprir com aquilo que foi planejado.

Mesmo antes de ser bloqueada, a Coordenação estimula o aluno com mais dificuldades a procurá-la para preparar esse plano de estudos, minimizando ao máximo os efeitos negativos das reprovações no percurso formativo do aluno. Outra ação da Coordenação, no mesmo sentido, é um acompanhamento mais atento durante o período de matrículas, antes do início de cada semestre, solicitando aos alunos que voltem a matricular-se nas componentes curriculares que tenham reprovado anteriormente, e demandando à Coordenação de programas acadêmicos, na medida da necessidade e para evitar represamentos, a abertura de vagas extraordinárias.

Um dos princípios básicos da avaliação da aprendizagem é a transparência, aos sujeitos avaliados, dos elementos passíveis de avaliação, bem como de seus mecanismos e instrumentos. No curso de Design Digital, assim como nos demais cursos do campus, essa transparência é estimulada através da publicação, nos primeiros dias de aula, dos planos de ensino das disciplinas. O plano é elaborado pelo professor, preferencialmente no início do semestre. Nele, além das informações básicas do componente curricular, como justificativa, objetivos, ementa e bibliografia, constam também informações específicas do andamento do componente no semestre correspondente, como a metodologia de ensino, as atividades discentes e as formas e cálculos de avaliação. Todos os planos de ensino são, obrigatoriamente, disponibilizados no SIPPA, sistema oficialmente utilizado no campus.

Para os casos de extraordinário desempenho acadêmico dos discentes, o adiantamento de seus estudos poderá ser realizado mediante Resolução Nº 09/CEPE, de 1º de novembro de 2012 (UFC, 2012a). Segundo esse documento, é possível conceder abreviação de estudos de componentes curriculares dos cursos de graduação, tendo o aluno de satisfazer todas as exigências preconizadas no texto do documento, bem como obter aprovação em processo avaliativo.

3.7 Estágio curricular supervisionado

O estágio supervisionado é parte de grande importância na estrutura curricular do curso ao inserir os alunos, de forma supervisionada, em contato direto com as práticas do mercado de trabalho. Os alunos têm oportunidade de observar as técnicas, métodos, processos e afins, vistos ao longo do curso, sendo aplicados no dia a dia das empresas, além de observarem as dificuldades e alternativas que lhes são inerentes. No âmbito do curso de Design Digital, esse componente curricular é disciplinado e regimentado pelo Regulamento de Estágio Curricular Supervisionado (Anexo 1) elaborado e aprovado pelo Colegiado do Curso.

O estágio supervisionado é acompanhado pelo professor orientador de estágio e por um profissional supervisor, conforme disposição da Lei nº 11.788, de 29 de setembro de 2008 (BRASIL, 2008), da Resolução nº 32/CEPE, de 30 de outubro de 2009 (UFC, 2009). Além disso, as experiências individuais devem ser relatadas pelo estudante estagiário. Também é possível realizar o aproveitamento de atividade de estágio por parte do estudante que já possua experiência profissional como trabalhador formal ou que tenha iniciado estágio fora do período regular de matrícula, observadas as disposições vigentes.

É de responsabilidade do professor orientador de estágio acompanhar e avaliar o Plano de Trabalho fornecido pelo estudante, a Avaliação do Rendimento Discente realizada pelo profissional supervisor, o Seminário de Relato de Experiência e o Relatório Final de Estágio apresentados pelo estudante. Faz parte da avaliação a observação das habilidades e competências esperadas no perfil do egresso. Todos esses dispositivos (detalhados no Anexo 1) são também constituintes da avaliação do Estágio supervisionado I, sendo considerado aprovado o aluno que obtiver nota superior ou igual a 7,0, tendo respeitado todos os requisitos dispostos no Regulamento de Estágio Curricular Supervisionado (Anexo 1).

Ao final do estágio, são avaliadas as experiências que poderão ser sistematizadas para publicações e apresentações em eventos da comunidade acadêmica. A carga-horária do estágio no curso de Design Digital é de 160 horas (obrigatórias), correspondendo a

aproximadamente 5% da carga horária do curso. O estágio normalmente é realizado no último ano do curso e é implementado com a atividade Estágio supervisionado I, realizada em estágios na área de Design Digital.

Dentro do contexto do estágio, é importante que o curso desenvolva estratégias para a gestão da integração entre ensino e mundo do trabalho. Uma das formas de se fazer isso, é através da promoção dos Seminários de Oportunidades em Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação, cujo objetivo é aproximar o Campus da UFC em Quixadá do meio empresarial local e regional. Nesses seminários, os docentes apresentam suas áreas e projetos de pesquisa e os representantes das empresas apresentam lacunas e necessidades de pesquisa e implementação de soluções, momento em que se busca identificar oportunidades de cooperação entre o campus e as empresas. A partir desses seminários e outros contatos com profissionais, por exemplo com a participação deles em eventos do campus, é possível identificar demandas de conhecimentos e tecnologias que podem ser discutidos e incorporados nas atividades de ensino, a fim de capacitar os alunos ao mundo do trabalho, durante o estágio e depois de se formarem.

A regulamentação de estágio curricular supervisionado do curso de Design Digital (Anexo 1) define os procedimentos, responsabilidades, obrigações, formulários e objetivos do estágio do curso de Design Digital.

Os estágios devem ser realizados na área de Design Digital nas duas modalidades: estágio externo e estágio interno.

3.7.1 Modalidades

A modalidade de estágio é definida pelo local de onde a atividade é desenvolvida e são duas: estágio externo e estágio interno.

A modalidade de estágio externo vale quando o estágio é realizado em empresa conveniada ou participação de projeto de pesquisa e desenvolvimento (P&D) desenvolvido em outras instituições.

O estágio externo é firmado através da assinatura de um Termo de Compromisso de Estágio por parte da UFC, do estudante estagiário e da empresa concedente do estágio, de acordo da Resolução nº 32/CEPE, de 30 de outubro de 2009 (UFC, 2009). Além disso, pelo menos uma visita deve ser feita em cada empresa concedente, por professor designado pela Universidade, para verificação da adequação das instalações, de acordo com o Inciso II do Artigo 7º da Lei 11.788, de 25 de setembro de 2008 (BRASIL, 2008).

A modalidade de estágio interno se dá quando o estágio realizado no Núcleo de Práticas da UFC em Quixadá, iniciativa empreendedora ou projeto de Pesquisa e Desenvolvimento (P&D) desenvolvido na própria UFC. Nessa modalidade o acompanhamento das atividades será realizado pelo supervisor, que poderá acumular as funções e responsabilidades do professor orientador.

3.7.2 Empresas conveniadas

Os alunos podem ser contratados como estagiários por empresas públicas ou privadas, desde que essas tenham convênio com a UFC. Os convênios, assim como todo o trâmite legal entre a empresa, o aluno e a universidade, são controlados pela Agência de Estágios da UFC[31]. Essa agência, vinculada à Pró-reitoria de Extensão (PREx), foi criada com o objetivo de disciplinar o Programa de Estágio Curricular Supervisionado em todas as unidades acadêmicas da UFC, e é responsável pela articulação, agenciamento e formalização dos estágios obrigatórios e não obrigatórios junto a empresas e demais organizações conveniadas, garantindo assim a interlocução institucionalizada da UFC com os ambientes de estágio e gerando insumos para atualização das práticas do estágio.

O convênio é um documento oficial formalizado e regulamentado pela procuradoria geral da união, cujas partes envolvidas são a Instituição de Ensino (UFC), a Concedente (empresa) e o Estagiário (aluno). O objetivo do convênio é dar segurança e credibilidade tanto ao aluno quanto à instituição de ensino, garantindo assim o seu estágio obrigatório e não obrigatório nas empresas. A Agência de estágios da UFC mantém em seu site uma página específica com informações mais detalhadas sobre o convênio e uma lista de empresas conveniadas[32].

Além de tratar dos convênios e trâmites legais, a Agência realiza a divulgação de oportunidades de estágio, empregos e *trainee*, e auxilia no recrutamento das empresas, através de orientação sobre os cursos que atendem o perfil da vaga solicitada.

3.7.3 Núcleo de Práticas em Informática (NPI)

O Núcleo de Práticas em Informática (NPI) foi criado com o objetivo de atender à comunidade acadêmica e à sociedade do sertão central com soluções de Tecnologia da Informação. As atividades do núcleo foram iniciadas em 2009, à época com o nome

[31] Agência de estágios da UFC: http://www.estagios.ufc.br
[32] Disponível em https://estagios.ufc.br/pt/convenios/

"Escritório de Projetos", através de projetos executados por docentes e alunos do grupo PET-SI, atendendo às demandas da comunidade acadêmica. Posteriormente, percebeu-se outras possibilidades para este, como, por exemplo, uma alternativa de provimento de estágio para estudantes dos cursos de graduação do campus.

Com o estabelecimento oficial do NPI em 2011, foram iniciados projetos com alunos concludentes do curso de Sistemas de Informação. Em 2013, alunos concludentes do curso de Engenharia de Software também começaram a atuar nos projetos. Também em 2013, o núcleo passou a operar em infraestrutura própria, contando com três salas equipadas com estações de trabalho. Em 2016, os alunos de Ciência da Computação também começaram a atuar nos projetos. Em 2017, quando ainda estava no 5º semestre, o primeiro aluno de Design Digital começou a estagiar no NPI. A integração dos alunos de vários cursos, atuando nos mesmos projetos, permite que os projetos explorem habilidades e competências específicas de cada curso.

O NPI é estruturado para funcionar nos moldes de uma fábrica de software, com processo definido e projetos com clientes reais. Um processo de desenvolvimento foi elaborado e implantado como forma de padronizar as atividades dos alunos no desenvolvimento de software e incorporar melhores práticas de Engenharia de Software de acordo com metodologias, métodos e modelos de maturidade de processo que já são largamente utilizados na indústria de software e na academia (SILVA, BEZERRA, GONCALVES, & ALMENDRA, 2013). Os alunos participantes são orientados por uma equipe composta por três professores e quatro servidores técnico-administrativos, além de fazerem registro de ponto, para o acompanhamento da frequência pelo coordenador de estágio. Esta frequência deve ser no mínimo de 90% para o aluno ser considerado aprovado.

O NPI é registrado como um programa de extensão com múltiplas perspectivas, já que atende às necessidades da comunidade (fornecimento de soluções de TI), dos alunos (provimento de estágio) e dos docentes, servindo a estes últimos como espaço para ampliação da experiência profissional. Nos dois semestres de 2017, foram preenchidas no NPI 74 vagas de estágio, por 29 alunos do curso de Engenharia de Software, 16 de Ciência da Computação, 28 de Sistemas de Informação e um de Design Digital. Esse grupo, juntamente com a equipe de professores e servidores técnico-administrativos, trabalhou no desenvolvimento dos seguintes projetos: Jogo o Quinze, Sistema de gerenciamento de ações de extensão, Sistema de folha de pagamento de bolsistas, Sistema de assistência estudantil para seleção de bolsas e auxílios, Sistema de submissão de trabalhos dos Encontros Universitários, Aplicativo Joyn para gamificação dos Encontros Universitários, Sistema de

oferta acadêmica, Plataforma de visualização dos dados abertos do governo federal, SI3 - Relatórios de demanda e oferta da graduação.

3.7.4 Iniciativa Empreendedora (IE)

O estágio em Iniciativa Empreendedora (IE)[33] tem o objetivo de fomentar iniciativas empreendedoras voltadas para tecnologia no Campus da UFC em Quixadá. Esse tipo de estágio é possível desde que aprovado pelo professor orientador de estágio do curso. Para ser aprovado, o aluno submete uma proposta de modelo de negócio que apresente um nível adequado de inovação e que pode também ser interdisciplinar.

Assim como o estágio tradicional em empresas, a IE do aluno é acompanhada durante todo o período vigente, de acordo com as seguintes regras:

- Encontros quinzenais de acompanhamento das atividades realizadas e planejamento das atividades da próxima quinzena;
- As atividades devem ser passíveis de auditoria para comprovação de horas trabalhadas;
- A carga horária mínima é de 12 horas semanais;
- Acompanhamento através de ferramentas de gerenciamento de projetos / sistemas de controle de versão.
- Além dos itens acima, é necessário cumprir os itens de avaliação do Estágio supervisionado I.

Em 2017 e 2018, três alunos de Design Digital criaram *startups* dentro do contexto da Iniciativa Empreendedora e contabilizaram, nessa atividade, suas horas de Estágio supervisionado I.

3.8 Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)

O curso de Design Digital possui um Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) que envolve todos os procedimentos de uma investigação técnico-científica nos parâmetros acadêmicos. Para sua realização efetiva, é reforçada a importância da conclusão de todos os Projetos integrados distribuídos ao longo da formação, já que o TCC tem Projeto integrado IV como pré-requisito. O TCC de Design Digital deverá ser desenvolvido pelo estudante ao longo dos dois últimos semestres do curso e envolve as seguintes disciplinas e atividades:

- Disciplina “Projeto Técnico-Científico em Design Digital”, com 2 créditos (32h), ofertada no 7º semestre;

[33] Iniciativa empreendedora (IE) na UFC em Quixadá: https://www.quixada.ufc.br/iniciativa-empreendedora/

- Atividade “Trabalho de Conclusão de Curso I”, com 2 créditos (32h), ofertada simultaneamente à disciplina acima citada, no 7º semestre;
- Atividade “Trabalho de Conclusão de Curso II”, com 6 créditos (96h), ofertada no 8º semestre.

Na seção 3.4, apresenta-se o detalhamento de correquisitos e pré-requisitos relacionados aos três componentes curriculares listados acima.

Cabe ao professor de metodologia científica, responsável pela disciplina “Projeto Técnico-Científico em Design Digital”:

- No início do semestre, apresentar Plano de Ensino contemplando o cronograma de entrega das versões parciais e da versão final do trabalho realizado pelo discente; no caso do TCC I, auxiliar os alunos na escolha dos temas e do professor-orientador;
- Explanar detalhadamente sobre a elaboração, estrutura, redação e apresentação de Trabalhos de Conclusão de Curso, orientando os alunos nessas questões;
- Reunir-se semanalmente com o grupo de alunos para a construção gradual e colaborativa dos projetos de pesquisa, buscando referencial bibliográfico que fundamente a metodologia empregada em cada projeto;
- Verificar a conformidade do TCC com as normas de elaboração de trabalhos acadêmicos da UFC;
- Organizar a agenda de defesas e auxiliar na composição das bancas;
- Providenciar, junto à Coordenação do curso, os encaminhamentos administrativos necessários.

Enquanto o professor de metodologia contribui com técnicas para elaboração do projeto do TCC, apresentando cada uma de suas etapas de forma conceitual e aplicada, cabe ao orientador as responsabilidades tradicionais relacionadas ao conteúdo do trabalho e acompanhamento das atividades do aluno em TCC I e TCC II. O TCC I e o TCC II deverão ser entregues em formato acadêmico e defendidos perante uma banca de três professores da área, de acordo com os critérios gerais da UFC, detalhados na seção 3.5, serão aprovados com nota igual ou superior a 7,0 e frequência igual ou superior a 90%.

Assim como acontece com os outros cursos do campus, para os alunos de Design Digital, também há a disponibilização dos Trabalhos de Conclusão de Curso em repositórios

institucionais próprios da UFC, acessíveis pela internet, para sua devida exposição e consulta pela comunidade em geral[34].

Além disso, para auxiliar a normalização de trabalhos acadêmicos, a Biblioteca Universitária elaborou o Guia de Normalização de Trabalhos Acadêmicos da UFC, tomando como base as normas da ABNT[35]. No site da Biblioteca Universitária constam ainda *templates* em três formatos distintos, já contemplando as recomendações das normas da ABNT: Word, Libre Office e ShareLaTex[36].

Para mais detalhes, observar o Regulamento dos Trabalhos de Conclusão (Anexo 2).

3.9 Atividades complementares

As Atividades Complementares constituem um conjunto de estratégias pedagógico-didáticas que permitem, no âmbito do currículo, a articulação entre teoria e prática e a complementação, por parte do estudante, dos saberes e habilidades necessárias à sua formação. O Programa de Atividades Complementares (PAC) do Campus da UFC em Quixadá, busca qualificar o aluno e desenvolver de forma complementar, nos futuros profissionais, competências valorizadas em sua área de formação, tais como perfil empreendedor, iniciativa, liderança, autoconhecimento, perseverança e habilidade em lidar com obstáculos, mudanças e transformações, além de prestar serviços à comunidade.

O programa possibilita que o aluno realize atividades práticas ligadas à profissão que escolheu, a partir do primeiro semestre do curso, criando um diferencial na formação universitária, oferecendo uma variedade de atividades complementares, agrupadas em sete categorias: atividades de iniciação à docência, à pesquisa e/ou à extensão (até 58 horas), atividades artístico-culturais e esportivas (até 38 horas), atividades de participação e/ou organização de eventos (até 20 horas), experiências ligadas à formação profissional e/ou correlatas (até 38 horas), produção técnica e/ou científica (até 58 horas), vivências de gestão (até 30 horas), outras atividades (até 30 horas).

[34] Os TCCs são armazenados no Repositório Institucional da UFC: http://www.repositorio.ufc.br/ e podem ser acessados também pelo site do campus: https://www.quixada.ufc.br/monografias/

[35] O guia está disponível em versão para leitura em tela no site da Biblioteca Universitária: https://biblioteca.ufc.br/pt/servicos-e-produtos/normalizacao-de-trabalhos-academicos/

[36] Todos os documentos sobre normalização de trabalhos acadêmicos estão disponíveis no site da Biblioteca Universitária: https://biblioteca.ufc.br/pt/servicos-e-produtos/templates/

Entre as sete categorias, são permitidas mais de cinquenta tipos diferentes de atividades complementares, abrangendo uma grande diversidade de opções para o aluno, indo desde "publicação de artigos científicos" a "doação de sangue". As possibilidades de atividades complementares permitidas são aderentes: à formação geral do discente, por meio de iniciativas de socialização com colegas e demais membros da comunidade acadêmica, atividades em prol da sociedade, atividades relacionadas à saúde, esporte, cultura, etc.; são também aderentes à formação específica do discente, como experiências técnicas em minicursos, palestras, projetos de pesquisa, etc.

Nesta versão do PPC, o Curso de Design Digital oficializa a curricularização da extensão, que adiciona horas de atividades extensionistas como parte da formação discente. Essa curricularização está explicada na seção 3.10. A partir do atendimento à Resolução CEPE nº 28, de 1º de dezembro de 2017 (UFC, 2017a), que regulamenta a Curricularização da Extensão nos cursos de graduação da UFC, poderão ser integralizadas, como "Atividades Complementares", apenas as horas excedentes das ações extensionistas.

A forma de aproveitamento das horas varia dependendo da atividade. Em alguns casos, o aluno contabiliza horas complementares com valores diferentes das horas reais. Por exemplo, a participação em congressos nacionais gera uma pontuação de seis horas complementares por dia de evento (hora complementar provavelmente menor que hora real), enquanto a participação como ministrante de um minicurso gera duas horas complementares para cada hora ministrada (hora complementar maior que hora real). Outra variação considerada no aproveitamento das horas é que, em alguns casos, a mesma atividade gera horas complementares diferentes dependendo da natureza da participação do aluno. Por exemplo, para um mesmo minicurso com duração de quatro horas, o aluno que ministrou contabiliza oito horas complementares, o aluno que organizou contabiliza duas horas complementares e o aluno que assistiu contabiliza uma hora complementar.

Deve-se frisar também que atividades de extensão podem ser consideradas como atividades complementares, desde que se tratem de ações excedentes de extensão. Ou seja, uma vez que as horas de extensão já estejam totalmente preenchidas, as atividades de extensão realizadas a mais podem ser integralizadas como horas complementares.

O cumprimento das atividades complementares é obrigatório à colação de grau. O acompanhamento das Atividades Complementares será realizado através do Sistema Integrado de Gestão de Atividades Acadêmicas (SIGAA), no módulo Creditação de Atividades Complementares e Extensão, ficando seu acompanhamento e validação a cargo da Coordenação do Curso. Semestralmente, os alunos são orientados a protocolar atividades

complementares realizadas, a serem validadas e lançadas no sistema. As informações do SIGAA são usadas pela coordenação para análise e planejamento das atividades complementares internas, assim como para acompanhar e orientar os alunos em relação a atividades complementares externas.

As atividades protocoladas serão, então, distribuídas entre os itens presentes em cada categoria, de acordo com o Regulamento de Atividades Complementares (Anexo 3) do curso, observadas as equivalências e os limites de aproveitamento. Recomenda-se que o estudante conclua suas atividades complementares até o semestre anterior àquele em que ele pretende colar grau. O estudante de Design Digital que protocolar atividades que contabilizem o mínimo de 128 horas (em torno de 4% da carga horária do curso) será considerado aprovado nesse componente.

O elenco específico de atividades complementares aproveitáveis, bem como os limites de aproveitamento máximo e mínimo de cada atividade são definidos no Regulamento de Atividades Complementares (Anexo 3) que atende à Resolução Nº 07/CEPE, de 17 de junho de 2005, que dispõe sobre estas atividades nos cursos de graduação da UFC (UFC, 2005).

3.10 Ementário e bibliografias

Nesta seção, apresentam-se as ementas de todos os componentes curriculares que compõem a estrutura curricular do curso, bem como as respectivas bibliografias básica e complementar. Em todos os casos, são listados pelo menos três títulos na bibliografia básica e pelo menos cinco na bibliografia complementar. Desde o início do curso, em 2015, as ementas e bibliografias dos componentes curriculares vêm sendo revisadas e atualizadas, considerando-se os avanços da área do conhecimento de cada componente. Dessa forma, o material bibliográfico adotado no curso permite desenvolver a formação definida neste PPC, considerando sua abrangência, aprofundamento e coerência teórica.

Conforme será explicado na seção 5.7.2, a biblioteca do campus (BCQ) em parceria com a Secretaria de Acessibilidade da UFC, dispõe de serviços especializados, recursos e tecnologia assistiva para atender os usuários com deficiência, permitindo-lhes o acesso ao material bibliográfico recomendado nas disciplinas. Além disso, todos os títulos físicos indicados possuem exemplares em quantidade adequada no acervo da BCQ, referendado por relatório de adequação, assinado pelo NDE do curso.

As tabelas a seguir descrevem a ementa e a bibliografia de todos os componentes curriculares do curso, apresentados em ordem alfabética.

Disciplina *Arquitetura da Informação*

Ementa	Teorias, princípios, metodologias e processos de constituição de modelos de arquiteturas de informação para o desenvolvimento de projetos de design digital.
Bibliografia Básica	NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. Usabilidade na web. Rio de Janeiro: Elsevier, c2007. xxiv, 406 p. ISBN 9788535221909 CARMARGO, Liriane Soares de Araujo D.; VIDOTTI, Silvana Aparecida Borseti G. Arquitetura da Informação - Uma Abordagem Prática. São Paulo: Grupo GEN, 2011. E-book. ISBN 978-85-216-2094-5. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/978-85-216-2094-5/. Acesso em: 26 out. 2022. KALBACH, James. Design de Navegação Web. Porto Alegre: Grupo A, 2009. E-book. ISBN 9788577805310. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788577805310/. Acesso em: 26 out. 2022.
Bibliografia Complementar	PINHEIRO, Carlos André Reis. Inteligência analítica: mineração de dados e descoberta de conhecimento. Rio de Janeiro, RJ: Ciência Moderna, c2008.. xxiv, 397p. ISBN13 9788573937077. DA CUNHA, Murilo Bastos; AMARAL, Sueli Angelica D.; DANTAS, Edmundo B. Manual de Estudo de Usuários da Informação. São Paulo: Grupo GEN, 2015. E-book. ISBN 9788522498789. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522498789/. Acesso em: 26 out. 2022. MANNING, Christopher D.; RAGHAVAN, Prabhakar; SCHÜTZE, Hinrich. Introduction to information retrieval. New York, NY: Cambridge at the University Press, 2009. xxi, 482 p. ISBN 9780521865715 (enc.). SILVA, Jonathas Luiz Carvalho. Fundamentos da informação I: perspectivas em Ciências da Informação. São Paulo: Abecin Editora, 2017. 271 p. (Coleção Estudos ABECIN ; 2). ISBN 9788598291116. Disponível em: <http://www.repositoriobib.ufc.br/000042/00004231.pdf> VALENTIM, Marta Ligia Pomim. Gestão, mediação e uso da informação. São Paulo, SP: Cultura Acadêmica, 2010. 390 p. ISBN 9788579831171. Disponível em: <http://www.repositoriobib.ufc.br/000006/00000603.pdf>. Acesso em: 31 mar. 2011.

Disciplina *Avaliação da Interação Humano-Computador*

Ementa	Conceitos básicos de Interação Humano-Computador. Introdução à Avaliação: O quê, por que, quando e onde avaliar. Técnicas de coleta de dados dos usuários. Métodos de Avaliações da Interação: investigação, inspeção, observação. Questões éticas envolvidas na avaliação.

Bibliografia Básica	PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de interação: além da interação humano-computador. 3. ed. Porto Alegre, RS: Bookman, 2013. xiv, 585 p. ISBN 9788582600061 (broch.). BARBOSA, Simone D. J.; SILVA, Bruno Santana da. Interação humano-computador. Rio de Janeiro: Elsevier, c2010. 384 p. (Série SBC, Sociedade Brasileira de Computação). ISBN 9788535234183 (broch.). LAMOUNIER, Stella Marys D. Qualidade de software com Clean Code e técnicas de usabilidade. São Paulo: Editora Saraiva, 2021. E-book. ISBN 9786589965565. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786589965565/. Acesso em: 28 set. 2022.
Bibliografia Complementar	CYBIS, Walter de Abreu; BETIOL, Adriana Holtz.; FAUST, Richard. Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações. 3. ed. São Paulo: Novatec, 2015. 496 p. ISBN: 9788575224595 SANTA ROSA, José Guilherme; MORAES, Anamaria de. Design participativo: técnicas para inclusão de usuários no processo de ergodesign de interfaces. Rio de Janeiro: Rio Book's, 2012. 170 p. ISBN 9788561556167 LAZAR, Jonathan; FENG, Jinjuan Heidi; HOCHHEISER, Harry. Research methods in human-computer interaction. John Wiley & Sons, 2010. ISBN: 9780470723371 BERNHAUPT, Regina. Evaluating user experience in games: concepts and methods. New York, NY: Apress, 2010. ISBN 9781848829633 (ebook). Disponível em: <http://link.springer.com/book/10.1007/978-1-84882-963-3>. Acesso em: 3 nov. 2016. AFFECT and emotion in human-computer interaction : from theory to applications. Berlin: Springer-Verlag Berlin Heidelberg, 2008. ISBN 9783540850991. Disponível em: <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007%2F978-3-540-85099-1.pdf>. Acesso em: 2 jun. 2017

Disciplina Cinema e Animação

Ementa	Nascimento do cinema. Gêneros de filmes. Escolas e movimentos cinematográficos. Linguagem cinematográfica. Introdução à animação e à edição.
Bibliografia Básica	DA KERR, Michael A.; SILVA, Victor Andrei; OLIVEIRA, Christine Bahia D.; et al. Produção Audiovisual. Porto Alegre: Grupo A, 2020. E-book. ISBN 9786556900650. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786556900650/. Acesso em: 26 out. 2022. ZETTL, Herbert. Manual de produção de televisão - Tradução da 12ª edição norte-americana. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2017. E-book. ISBN 9788522127849. Disponível em:

	https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522127849/. Acesso em: 26 out. 2022. CHONG, Andrew. Animação Digital. Porto Alegre: Grupo A, 2014. E-book. ISBN 9788577809073. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788577809073/. Acesso em: 26 out. 2022.
Bibliografia Complementar	CAMPOS, Flávio de. Roteiro de cinema e televisão: a arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória. 2. ed. rev. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2016. 407 p. ISBN 9788537815069 (broch.) WELLS, P.; QUINN, J.; MILLS, L. Desenho para animação. 1 ed. Porto Alegre: Bookman, 2012. 200 p. (Coleção Animação Básica, v. 3). ISBN 8540701529. ISBN-13 9788540701526. CARRIÈRE, Jean-Claude. A linguagem secreta do cinema. Rio de Janeiro, RJ: Nova Fronteira, 2015. 180 p. ISBN 9788520925089 (broch.). RODRIGUES, Chris. O cinema e a produção. 3 ed. Rio de Janeiro, RJ: lamparina, 2007. 260 p. ISBN 8598271357. ISBN-13 9788598271354 (broch.). BALLERINI, Franthiesco. Cinema brasileiro no século 21: reflexões de cineastas, produtores, distribuidores, exibidores, artistas, críticos e legisladores sobre os rumos da cinematografia nacional. 1 ed. São Paulo: Summus Editorial. 2012. ISBN 853230706X. ISBN-13 978-85-323-0706-4.

Disciplina *Comunicação Visual I*

Ementa	Desenvolvimento e compreensão da linguagem visual. Criação, sistematização, organização e composição de elementos visuais. Estudo da forma. Estudo da percepção visual. Princípios do design gráfico.
Bibliografia Básica	DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. 3ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 2007. (Coleção a) ISBN10: 8533623828. ISBN13: 9788533623828 MUNARI, Bruno. Design e comunicação visual: contribuição para uma metodologia didática. São Paulo: Martins Fontes, 1997. 350 p. ISBN 8533606354 (broch.). WONG, W. Princípios de forma e desenho. 2ª edição. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010. ISBN10: 8578272587 ISBN13: 9788578272586
Bibliografia Complementar	ARNHEIM, Rudolf. Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora: nova versão. São Paulo: Cengage Learning, 2017. 509 p. ISBN 9788522126002 (broch.). GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma. 9.ed. São Paulo: Escrituras, 2009. ISBN: 9788586303579 NOBLE, Ian; BESTLEY, Russell. Pesquisa Visual. Porto Alegre: Grupo A, 2013. E-book. ISBN 9788565837897. Disponível em:

	https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788565837897/. Acesso em: 27 set. 2022. HURLBURT, Allen. Layout: o design da página impressa. São Paulo: Nobel, 1986. 159 p. ISBN 9788521304265 (broch.). WILLIAMS, Robin. Design para quem não é designer. 4ª edição. São Paulo: Callis. 2013. ISBN13: 9788574168364

Disciplina Comunicação Visual II

Ementa	Percepção da cor, aspectos físicos, fisiológicos e culturais. Estudo teórico/prático das relações cromáticas nas artes plásticas e gráficas.
Bibliografia Básica	ARNHEIM, Rudolf. Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora: nova versão. São Paulo: Cengage Learning, 2017. 509 p. ISBN 9788522126002 (broch.). FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. Psicodinâmica das cores em comunicação. SãoPaulo: Blucher, 6ª ed., 2011. ISBN10: 85-212-0546-5, ISBN13: 9788521205463. KNIGHT, Carolyn; GLASER, Jessica; CAPANO, Marcos. Design gráfico e digital: Prática e ideias criativas. São Paulo: Rosari, 2012. ISBN10: 85-8050-009-5, ISBN13: 9788580500097
Bibliografia Complementar	FRASER, Tom; BANKS, Adam. O guia completo da cor. São Paulo: SENAC São Paulo, 2ª ed, 2010 ISBN 10: 85-7359-593-0, ISBN13: 9788573595932. MUNARI, Bruno. Design e comunicação visual. 4ª edição. São Paulo: Martins Fontes. 2001. (Coleção a) ISBN 10: 8533606354 ISBN13: 9788533606357 PEDROSA, Israel. O universo da cor. Rio de Janeiro: SENAC Nacional, 2003. ISBN10: 8574581267, ISBN13: 9788574581262. VILLAS-BOAS, André. Identidade e cultura: Design Gráfico . 2. ed. Teresópolis, RJ: 2AB, 2009. 175p. ISBN: 9788586695391 SAMARA, Timothy. Evolução do Design: da teoria à prática. Porto Alegre: Bookman, 2010, ISBN: 9788577805839.

Disciplina Concepção e Desenvolvimento de Produtos

Ementa	Etapas de desenvolvimento de produtos e serviços. Estudos sobre o comportamento e pesquisas de mercado. Concepção e conceito de produto. Projeto do suporte promocional e da embalagem. Desenvolvimento de produtos: identificação de problemas projetuais, técnicas analíticas projetuais, técnicas de geração e avaliação de alternativas, etapas do desenho do projeto, comunicação e especificações para a produção, realização de modelos (maquetes, mock-ups, protótipos). Seleção e Quantificação dos fornecedores. Registros nos órgãos competentes. Ensaios

	industriais. Custo do projeto, importância e avaliação. Esquema de monitoramento da qualidade. Produção e lançamento. Cronograma de desenvolvimento. Desenvolvimento de projeto aplicado ao produto. Gestão de produtos.
Bibliografia Básica	TROTT, Paul J. Gestão da Inovação e Desenvolvimento de Novos Produtos. Porto Alegre: Grupo A, 2012. E-book. ISBN 9788540701663. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788540701663/. Acesso em: 24 set. 2022. DA AMARAL, Daniel C.; SILVA, Sérgio Luís; SCALICE, Regis K. Gestão de Desenvolvimento de Produtos: Uma Referência Para Melhoria do Processo, 1ª edição. São Paulo: Editora Saraiva, 2006. E-book. ISBN 9788502111868. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788502111868/. Acesso em: 24 set. 2022. MELO, Adriana; ABELHEIRA, Ricardo. Design thinking & thinking design: metodologia, ferramentas e reflexões sobre o tema. São Paulo: Novatec, 2015. 203p. ISBN13: 9788575224533.
Bibliografia Complementar	HSUAN-AN, Tai. Design: Conceitos e Métodos. São Paulo: Editora Blucher, 2017. E-book. ISBN 9788521210115. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788521210115/. Acesso em: 24 set. 2022. AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Fundamentos de design criativo. Porto Alegre: Grupo A, 2012. E-book. ISBN 9788540701281. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788540701281/. Acesso em: 24 set. 2022. LOWDERMILK, Travis. Design centrado no usuário. São Paulo: Novatec, 2013. 182p. ISBN13: 9788575223666 (broch.). ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE, Jennifer. Design de interação: além da interação humano-computador. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013. xiv, 585p. ISBN13: 9788582600061. GEHLEN, Rubens Zolar da C.; NONOHAY, Roberto Guedes D.; AFFONSO, Ligia Maria F. Desenvolvimento de produtos. Porto Alegre: Grupo A, 2018. E-book. ISBN 9788595022904. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595022904/. Acesso em: 24 set. 2022.

Disciplina *Desenho I*

Ementa	Introdução à linguagem gráfica com ênfase no caráter experimental. Elementos Básicos, Materiais e Instrumentos. Percepção e Composição. Apreciação e Crítica. Noções de perspectiva.

Bibliografia Básica	ARNHEIM, Rudolf. Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora: nova versão. São Paulo: Cengage Learning, 2017. 509 p. ISBN 9788522126002 (broch.). CURTIS, Brian. Desenho de observação. McGraw-Hill: 2 ed. 2015. ISBN: 788580554465 PEDROSA, Israel. Da Cor à Cor Inexistente. Editora Senac São Paulo. 10a edição. 2009. ISBN13: 9788574582672
Bibliografia Complementar	HALL, A. Fundamentos essenciais da ilustração. Editora Rosari. 1a edição. 2012. ISBN13: 9788580500141 PEDROSA, Israel. O universo da cor. Rio de Janeiro: SENAC Nacional, 2003. ISBN10: 8574581267, ISBN13: 9788574581262 MARTÍN, Gabriel. Fundamentos do desenho artístico: aula de desenho. São Paulo: Martins Fontes, c2013. 255 p. ISBN 9788578277857 (broch.). WELLS, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Les. Desenho para animação. Porto Alegre: Bookman, 2012. 199 p. (Animação básica; v. 3). ISBN 9788540701526 (broch.). WONG, W. Princípios de Forma e Desenho. 2a edição. Ed. WMF Martins Fontes, 2010. ISBN13: 9788578272586

Disciplina Desenho II

Ementa	Princípios da representação bidimensional e tridimensional voltados ao desenvolvimento e a documentação de produtos e serviços de design.
Bibliografia Básica	SILVA, Arlindo. Desenho técnico moderno. 4. ed. Rio de Janeiro, RJ: Livros Técnicos e Científicos, 2006. xviii, 475p. ISBN13 8521615221. JORGE, Sonia Maria Gonçalves. Desenho geométrico: ideias e imagens. 5. ed. São Paulo: Saraiva, 2012. 4 v. ISBN13: 9788502176720. RIBEIRO, Antônio Clélio; PERES, Mauro Pedro; IZIDORO, Nacir. Curso de desenho técnico e AutoCAD. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2013. XX,362 [1] p. ISBN13: 9788581430843.
Bibliografia Complementar	CRUZ, Michele David da; MORIOKA, Carlos Alberto. Desenho técnico: medidas e representação gráfica. São Paulo: Érica, 2014. 168p. (Eixos). ISBN13: 9788536507910. WONG, Wucius. Princípios de forma e desenho. 2. ed. São Paulo, SP: WMF Martins Fontes, 2010. 352p. ISBN10: 8533608616. KNIGHT, Carolyn; GLASER, Jessica. Design gráfico e digital: prática e ideias criativas: conceito, metodologia e dicas para criação de um portfólio. São Paulo: Rosari, 2012. 256 p. ISBN13: 9788580500097. MARTÍN, Gabriel. Fundamentos do desenho artístico: aula de desenho. São Paulo: Martins Fontes, c2013. 255 p. ISBN 9788578277857.

	VIEIRA, Darli Rodrigues; BOURAS, Abdelaziz; DEBAECKER, Denis. Gestão de projeto do produto: baseada na metodologia Product Lifecycle Management (PLM). Rio de Janeiro: Elsevier, 2013. xviii, 213p. ISBN13: 9788535262278

Disciplina *Desenvolvimento de Software para Web*

Ementa	Programação para internet com o uso de uma linguagem orientada a objetos. Fundamentos de HTML. Fundamentos de CSS. Fundamentos de JavaScript. Cookies, Sessão e Filtros. Programação do lado do servidor e páginas WEB dinâmicas. Padrão arquitetural MVC/DAO. Aplicação de um framework ou biblioteca para programação WEB e acesso a banco de dados relacional ou orientado a objetos. Uso de tecnologias atuais do mercado para o desenvolvimento de sistemas distribuídos.
Bibliografia Básica	TERUEL, Evandro C. HTML 5 - Guia Prático. [Digite o Local da Editora]: Editora Saraiva, 2013. E-book. ISBN 9788536519296. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536519296/. Acesso em: 27 mar. 2023 MARCOLINO, Anderson da S. Frameworks Front End. [Digite o Local da Editora]: Editora Saraiva, 2021. E-book. ISBN 9786589965077. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786589965077/. Acesso em: 27 mar. 2023. FLANAGAN, David. JavaScript: o guia definitivo. [Digite o Local da Editora]: Grupo A, 2013. E-book. ISBN 9788565837484. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788565837484/
Bibliografia Complementar	SILVA, Maurício Samy. HTML 5: a linguagem de marcação que revolucionou a web. 2. ed. São Paulo: Novatec, 2014. 335 p. ISBN 9788575224038 SMITH, Ben. JSON básico: conheça o formato de dados preferido da web. São Paulo: Novatec, 2015. 400 p. ISBN 9788575224366 (broch.) CLARK, Richard et al. Introdução ao HTML5 e CSS3: a evolução da web. Rio de Janeiro: Alta Books, 2014. 623 p. ISBN 9788576088561 (broch.) ALMEIDA, Flávio. Mean: Full stack JavaScript para aplicações web com MongoDB, Express, Angular e Node. São Paulo, SP: Casa do Código, [2015]. xxiii, 361 p. (Caelum). ISBN 9788555190469 (broch.) ALVES, William P. HTML & CSS: aprenda como construir páginas web. [Digite o Local da Editora]: Editora Saraiva, 2021. E-book. ISBN 9786558110187. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786558110187/. Acesso em: 27 mar. 2023

Disciplina *Design de Sistemas Colaborativos*

Ementa	Cooperação x Colaboração. Classificação de sistemas colaborativos. Aspectos de suporte a colaboração. Ferramentas para colaboração. Colaboração e internet. Comunicação em grupo. Sistemas de Apoio a Reuniões. Sistemas de Gerenciamento de Fluxo de Trabalho (workflow). Aprendizado Cooperativo Apoiado por Computador. Uso de Groupware em Organizações. Memória Organizacional. Aspectos de implementação de groupware. Tecnologias de desenvolvimento de sistemas colaborativos. Fluxo e gerência de trabalhos. Produção colaborativa de documentos.
Bibliografia Básica	BARANAUSKAS, Maria Cecília C.; MARTINS, Maria C.; VALENTE, José A. Codesign de Redes Digitais. Porto Alegre: Grupo A, 2013. E-book. ISBN 9788565848626. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788565848626/. Acesso em: 26 out. 2022. PIMENTEL, Mariano; FUKS, Hugo (Org.). Sistemas colaborativos. Rio de Janeiro: Campus; Elsevier, 2011. 375 p. (Série SBC -Sociedade Brasileira de Computação). ISBN 9788535246698 (broch.). PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen.Design de interação:além da interação humano-computador . 3. ed. Porto Alegre, RS: Bookman, 2013. xiv, 585 p. ISBN 9788582600061 (broch.).
Bibliografia Complementar	LIMONGI-FRANÇA, Ana Cristina et al. As pessoas na organização. 10. ed. São Paulo, SP: Editora Gente, 2002.. 306 p. ISBN 8573123664 (broch.). NONAKA, Ikujiro; TAKEUCHI, Hirotaka. Criação de conhecimento na empresa: como as empresas japonesas geram a dinâmica da inovação . 19. ed. Rio de Janeiro: Campus; Elsevier, 1997. 358 p. ISBN 8535201772 (broch.). MCAFEE, Andrew. Empresas 2.0: a força das mídias colaborativas para superar grandes desafios empresariais. Rio de Janeiro, RJ: Elsevier, 2010. 216 p. ISBN 9788535238990 (broch.). SHIRKY, Clay. A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado. Rio de Janeiro: Zahar, 2001. ISBN 9788537805183. Disponível em: <http://lectio.com.br/dashboard/midia/detalhe/1374>. LAHLOU, Saadi; SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). Designing User Friendly Augmented Work Environments : From Meeting Rooms to Digital Collaborative Spaces . Springer eBooks(Computer Supported Cooperative Work,). ISBN 9781848000988.

Disciplina Design e Inovação

Ementa	Inovação, design e empreendedorismo como propulsores de desenvolvimento social, econômico e ambiental. Metodologias de criação, inovação e gestão em design.
Bibliografia Básica	KNIGHT, Carolyn; GLASER, Jessica; CAPANO, Marcos;. Design gráfico e digital: Prática e ideias criativas. São Paulo: Rosari, 2012. ISBN10: 85-8050-009-5, ISBN13: 9788580500097.

	FUENTES, Rodolfo. A prática do design gráfico: uma metodologia criativa. São Paulo: Rosari, 2006. 143 p. (Coleção Fundamentos do Design). ISBN 9788588343436. MELO, Chico Homem de. Signofobia. São Paulo: Edições Rosari, 2005. ISBN: 9788588343405
Bibliografia Complementar	BEST, Kathryn. Fundamentos de Gestão do Design. Porto Alegre: Bookman, 2012. ISBN10: 85-407-0146-4, ISBN13: 9788540701465. PINHEIRO, Patrícia P. Direito Digital. São Paulo: Editora Saraiva, 2021. E-book. ISBN 9786555598438. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786555598438/. Acesso em: 27 set. 2022. SAMARA, Timothy. Evolução do design: da teoria à prática : guia de princípios básicos do design aplicados a projetos contemporâneos. Porto Alegre, RS: Bookman, 2010. 272p. ISBN 9788577805839 (Broch.). SKOLOS, Nancy; WEDELL, Thomas. O processo do design gráfico: do problema à solução. São Paulo: Rosari, 2012. ISBN10: 85-8050-020-6, ISBN13: 9788580500202 WOLLNER, Alexandre. Textos recentes e escritos históricos. São Paulo: Rosari, 2003. ISBN10: 85-88343-03-7, ISBN13: 9788588343030.

Disciplina *Direção de Arte*

Ementa	Elementos da linguagem cinematográfica: planos de tomada, enquadramento, ângulos de visão, movimento de câmera. Construção de enredo e argumento: tema, ideia, conceito, personagens, figurino, cores e formatos. Roteiro, narrativa e interatividade: storyboard, storytelling, timeline, arquitetura da informação. Branding
Bibliografia Básica	KNIGHT, Carolyn; GLASER, Jessica. Design gráfico e digital: prática e ideias criativas : conceito, metodologia e dicas para criação de um portfólio . São Paulo: Rosari, 2012. 256 p. ISBN 9788580500097 (broch.). OCVIRK, Otto G.; STINSON, Robert E.; WIGG, Philip R.; et al. Fundamentos de Arte. Porto Alegre: Grupo A, 2014. E-book. ISBN 9788580553765. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788580553765/. Acesso em: 23 set. 2022. BERTOMEU, João Vicente Cegato. Criação visual e multimídia. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2010. 149 p. ISBN 9788522106387 (broch.).
Bibliografia Complementar	REDONDO, Larissa Perfeito B. Edição, pós-produção e direção de arte. São Paulo: Editora Saraiva, 2021. E-book. ISBN 9786589965183. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786589965183/. Acesso em: 23 set. 2022.

	BONSIEPE, Gui. Do material ao digital. São paulo: Editora Blucher, 2015. E-book. ISBN 9788521208723. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788521208723/. Acesso em: 23 set. 2022. EDGAR-HUNT, Robert; MARLAND, John; RAWLE, Steven. A Linguagem do Cinema. Porto Alegre: Grupo A, 2013. E-book. ISBN 9788582600375. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582600375/. Acesso em: 23 set. 2022. DA KERR, Michael A.; SILVA, Victor Andrei; OLIVEIRA, Christine Bahia D.; et al. Produção Audiovisual. Porto Alegre: Grupo A, 2020. E-book. ISBN 9786556900650. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786556900650/. Acesso em: 24 set. 2022. SEIVEWRIGHT, Simon. Pesquisa e Design. Porto Alegre: Grupo A, 2015. E-book. ISBN 9788582603031. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582603031/. Acesso em: 24 set. 2022.

Disciplina *Edição Digital de Imagens*

Ementa	Conceitos e elementos da Computação Gráfica aplicados à criação e edição de imagens digitais. Plataformas de hardware e software específicos. Técnicas de seleção e recorte, montagem, tratamento, colorização e filtragem em software para edição de imagens bitmap. Técnicas de criação de ilustrações, vetorização e modificação de atributos em software para edição de imagens vetoriais. Introdução à teoria da cor e suas aplicações na computação gráfica. Técnicas de digitalização de original em papel. Trabalho com modelos mistos (digital e analógico). Criação de texturas e imagens que simulem materiais como madeira, metal e areia.
Bibliografia Básica	ARNHEIM, Rudolf. Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora: nova versão. São Paulo: Cengage Learning, 2017. 509 p. ISBN 9788522126002 (broch.). RIBEIRO, Marcello Marinho; MENEZES, Marco Antonio Figueiredo. Uma breve introdução à computação gráfica. Rio de Janeiro, RJ: Ciência Moderna, 2010. v, 73 p. ISBN 9788573939507 (broch.). BENJAMIN, Walter. Estética e sociologia da arte. Belo Horizonte: Grupo Autêntica, 2017. E-book. ISBN 9788582178614. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582178614/. Acesso em: 23 set. 2022.
Bibliografia Complementar	MUNARI, Bruno. Design e comunicação visual: contribuição para uma metodologia didática. São Paulo: Martins Fontes, 1997. 350 p. ISBN 8533606354 (broch.).

	PALLASMAA, Juhani. A Imagem Corporificada. Porto Alegre: Grupo A, 2013. E-book. ISBN 9788582600825. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582600825/. Acesso em: 23 set. 2022. QUEIROZ, Rafaela F C.; FELTRIN, Leonardo F.; BEZERRA, Mariana M. de A.; COSTA, Marina. Teoria da Imagem. Porto Alegre: Grupo A, 2018. E-book. ISBN 9788595023215. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595023215/. Acesso em: 23 set. 2022. BRASIL, André; PARENTE, André; FURTADO, Beatriz (org.). Imagem e exercício da liberdade: cinema, fotografia e artes - imagem contemporânea III. E-book. Fortaleza: Imprensa Universitária. 2020. Disponível em: http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/53591 JAMES, Daniel; SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). Crafting Digital Media : Audacity, Blender, Drupal, GIMP, Scribus, and Other Open Source Tools . Springer eBooks 450 p ISBN 9781430218883.

Disciplina *Empreendedorismo*

Ementa	Conceito de empreendedorismo. A formação da personalidade. O processo comportamental. Fatores de sucesso, o perfil do empreendedor. Desenvolvimento de habilidades empreendedoras. Lições e práticas internacionais. Empreendedorismo no Brasil. Importância das MPEs na economia. Globalização dos mercados, dos negócios e das oportunidades. Pesquisas Tecnológicas. Propriedade Intelectual. Transferência de Tecnologia. Papel da inovação. Ambientes de pré-incubação e incubação de ideias. Incubadoras de empresas. Parques Tecnológicos. Capital de Risco. Recursos de Fomento. Fontes de Financiamento. Fundos Setoriais. Programas governamentais. Plano de Negócio. Ferramentas de Plano de Negócios. Projetos.
Bibliografia Básica	NAKAGAWA, Marcelo. Plano de Negócio: Teoria Geral. Barueri: Editora Manole, 2011. E-book. ISBN 9788520441916. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788520441916/. Acesso em: 27 set. 2022. DORNELAS, José. Empreendedorismo, transformando ideias em negócios. São Paulo: Editora Empreende, 2021. E-book. ISBN 9786587052083. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786587052083/. Acesso em: 04 out. 2022. DOLABELA, Fernando. O segredo de Luísa: uma idéia, uma paixão e um plano de negócios: como nasce o empreendedor e se cria uma empresa. Rio de Janeiro: Sextante, 2008. 299 p. ISBN 9788575423387 (broch.).
Bibliografia Complementar	HISRICH, Roberto D. Empreendedorismo. 7. ed. Porto Alegre, RS: Bookman, 2009. 662 p. ISBN 9788577803460 (broch.).

	FARAH, Osvaldo Elias. Empreendedorismo estratégico. São Paulo: Cengage Learning, 2008. 251 p. ISBN 9788522106080 (broch.). FERRARI, Roberto. Empreendedorismo para computação: criando negócios em tecnologia. Rio de Janeiro, RJ: Elsevier, 2010. 164 p. ISBN 9788535234176 (broch.). CHIAVENATO, Idalberto. Empreendedorismo: dando asas ao espírito empreendedor: empreendedorismo e viabilização de novas empresas, um guia eficiente para iniciar e tocar seu próprio negócio. 3. ed. rev. e atual. São Paulo, SP: Saraiva, 2008. 281 p. ISBN 9788502067448 (broch.). FRIEDMAN, Thomas L. O mundo é plano: uma breve história do século XXI. 2. ed., rev. e atual. Rio de Janeiro: Objetiva, 2007. 557 p. ISBN 9788573028638.

Disciplina *Engenharia de Software*

Ementa	Visão geral e introdutória dos princípios fundamentais e ético-profissionais da Engenharia de Software. Introdução às atividades de engenharia de requisitos; projeto de software; modelos de desenvolvimento; e gerenciamento (qualidade, estimativa de custo, configuração, etc) na engenharia de software.
Bibliografia Básica	SOMMERVILLE, I. Engenharia de software. 9 ed. Addison Wesley, 2011. ISBN: 9788579361081. PRESSMAN, Roger S.; MAXIM, Bruce R. Engenharia de software. Porto Alegre: Grupo A, 2021. E-book. ISBN 9786558040118. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786558040118/. Acesso em: 04 out. 2022. LARMAN, Craig. Utilizando UML e padrões : uma introdução à análise e ao projeto orientados a objetos. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2007. 695 p. ISBN 856003152-9
Bibliografia Complementar	TELES, V. M.. Extreme programming: aprenda como encantar seus usuários desenvolvendo software com agilidade e alta qualidade. Novatec, 2006. 316 p. ISBN 8575220470 MOLINARI, L. Gerência de configuração: técnicas e práticas no desenvolvimento do software. Visual Books, c2007. ISBN 8575022105. DELAMARO, M.; MALDONADO, J.C.; JINO, M. Introdução ao teste de software. Campus, 2007. ISBN 9788535226348 KERIEVSKY, J. Refatoração para padrões. Bookman, 2008. ISBN:9788577802449 PEZZÉ, M.; YOUNG, M. Teste e análise de software: processos, princípios e técnicas. Bookman, 2008. ISBN: 9788577802623 PILONE, D.; MILES, R. Use a cabeça! desenvolvimento de software.Alta Books, 2008. ISBN 9788576082125.

Disciplina Engenharia Semiótica

Ementa	Noções gerais de semiótica; relações entre semiótica e IHC. Conceitos fundamentais de Engenharia Semiótica: ontologia, epistemologia e metodologia. Aplicações da Engenharia Semiótica. Semelhanças e dessemelhanças entre a Engenharia Semiótica e a Engenharia Cognitiva. Abordagens de IHC fundamentadas nesta teoria. Design centrado na comunicação. Metacomunicação. Método de Inspeção Semiótica. Método de Avaliação de Comunicabilidade.
Bibliografia Básica	BARBOSA, Simone Diniz Junqueira; SILVA, Bruno Santana da.Interação humano-computador. Elsevier, 2010. ISBN13: 978-85-352-3418-3 SANTAELLA, Lucia. Semiótica aplicada. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2018. E-book. ISBN 9788522126989. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522126989/. Acesso em: 26 out. 2022. VOLLI, Ugo. Manual de Semiótica. 3. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2015. 347 p. ISBN 9788515032730
Bibliografia Complementar	ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE, Jennifer. Design de interação: além da interação humano-computador 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013. xiv, 585 p. ISBN 9788582600061 SANTAELLA, Lúcia. O que é semiótica. São Paulo: Brasiliense, 1983. 84p. (Coleção primeiros passos ; 103). ISBN 851101103X. NIEMEYER, Lucy. Elementos de semiótica aplicados ao design. Rio de Janeiro: 2AB, c2003. 79 p. (Série design). ISBN 9788586695315 (Broch.). O'NEILL, Shaleph SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). Interactive Media: The Semiotics of Embodied Interaction. Springer eBooks London: Springer-Verlag London, 2008. ISBN 9781848000360. Disponível em : <http://dx.doi.org/10.1007/978-1-84800-036-0>. Acesso em : 21 set. 2010. COSTA, Rafael Rodrigues da; ARAÚJO, Júlio. A interface como prática discursiva em redes sociotécnicas : um estudo no Youtube . 2016. 176f. Tese (doutorado) - Universidade Federal do Ceará, Doutorado em Linguística do Departamento de Letras Vernáculas, Fortaleza, 2016. Disponível em: <http://www.repositoriobib.ufc.br/00002b/00002b11.pdf>

Disciplina Ergonomia

Ementa	História, conceitos, princípios e metodologias em ergonomia. Ergonomia, fisiologia e trabalho. Ergonomia Informacional. Principais segmentos de pesquisa e de desenvolvimento em ergonomia correlacionados com o campo do design. Ergonomia em produtos e serviços. Ergonomia e Interação Humano-Computador.

Bibliografia Básica	CYBIS, Walter de Abreu; BETIOL, Adriana Holtz.; FAUST, Richard. Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações. 3. ed. São Paulo, SP: Novatec, 2010. 488p. ISBN13: 9788575224595. FALZON, Pierre. Ergonomia. São Paulo: Editora Blucher, 2015. E-book. ISBN 9788521213475. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788521213475/. Acesso em: 26 out. 2022. SOARES, Marcelo M. Metodologia de ergodesign para o design de produtos: uma abordagem centrada no humano. São Paulo: Editora Blucher, 2022. E-book. ISBN 9786555061659. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786555061659/. Acesso em: 26 out. 2022.
Bibliografia Complementar	KRUG, Steve. Não me faça pensar, atualizado: uma abordagem de bom senso à usabilidade web e mobile. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2014. xi, 198p. ISBN13: 9788576088509. MORAES, Anamaria de; MONT'ALVÃO, Cláudia. Ergonomia: conceitos e aplicações. 4. ed. rev. atual. e ampl. Rio de Janeiro, RJ: 2AB, 2010. 223p. (Série Oficina). ISBN13: 9788586695490. SANTA ROSA, José Guilherme; MORAES, Anamaria de. Avaliação e projeto no design de interfaces. 2. ed., rev. amp. Teresópolis, RJ: 2AB, 2010. 223p. ISBN13: 9788586695469. BENYON, David. Interação humano-computador. 2. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011. 442 p. ISBN13: 9788579361098. SANTA ROSA, José Guilherme; MORAES, Anamaria de. Design participativo: técnicas para inclusão de usuários no processo de ergodesign de interfaces. Rio de Janeiro: Rio Book's, 2012. 170 p. ISBN13: 9788561556167.

Disciplina *Estágio Supervisionado I*

Ementa	-
Bibliografia Básica	PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de interação: além da interação humano-computador . 3. ed. Porto Alegre, RS: Bookman, 2013. xiv, 585 p. ISBN 9788582600061 KNIGHT, Carolyn; GLASER, Jessica. Design gráfico e digital: prática e ideias criativas: conceito, metodologia e dicas para criação de um portfólio . São Paulo: Rosari, 2012. 256 p. ISBN 9788580500097 (broch.). ALVES, William P. Projetos de Sistemas Web Conceitos, Estruturas, Criação de Banco de dados e Ferramentas de Desenvolvimento. São Paulo: Editora Saraiva, 2015. E-book. ISBN 9788536532462. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536532462/. Acesso em: 04 out. 2022.

Bibliografia Complementar	SANTA ROSA, José Guilherme; MORAES, Anamaria. Design participativo: técnicas para inclusão de usuários no processo de ergodesign de interfaces. Rio de Janeiro: Rio Book´s, 2012, ISBN 10: 8.561.55616.1. ISBN 13: 9788561556167 MELO, Chico Homem de. Signofobia. São Paulo: Edições Rosari, 2005. ISBN: 9788588343405 LECHETA, Ricardo R. Google android: aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o Android SDK. 5. ed., rev. ampl. São Paulo: Novatec, 2015. 1067 p. ISBN 9788575224687 (broch.). MARTIN, Robert C. Código limpo: habilidades práticas do Agile Software . Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2011. xxi, 413 p. ISBN 9788576082675 (broch.). ROGERS, Scott. Level up: um guia para o design de grandes jogos . São Paulo: Blucher, 2013. 494 p. ISBN 9788521207009 (broch.)

Disciplina *Ética e Legislação*

Ementa	Conceituação do direito moral e ética. Direito e garantias constitucionais. Direito do trabalho. Direito comercial. Direito do consumidor. Direito autoral. Direito civil. Ética profissional.
Bibliografia Básica	BARGER, Robert N. Ética na computação: uma abordagem baseada em casos. Rio de Janeiro, RJ: LTC, 2011. xiv, 226 p. ISBN 9788521617761 (broch.). GONÇALVES, Victor Hugo P. Marco Civil da Internet Comentado. São Paulo: Grupo GEN, 2016. E-book. ISBN 9788597009514. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788597009514/. Acesso em: 06 out. 2022. ALMEIDA, Guilherme Assis D.; CHRISTMANM, Martha O. Ética e Direito: Uma Perspectiva Integrada, 3ª edição. São Paulo: Grupo GEN, 2009. E-book. ISBN 9788522467150. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522467150/. Acesso em: 05 out. 2022.
Bibliografia Complementar	DINIZ, Debora, et al. (Org.). Ética em pesquisa: temas globais. Brasília, DF: Letras Livres, Editora Universidade de Brasília, 2011. 404 p. ISBN 9788598070209. Disponível em: <http://www.repositoriobib.ufc.br/00003e/00003e82.pdf>. SÁ, Antônio Lopes D. Ética Profissional. São Paulo: Grupo GEN, 2019. E-book. ISBN 9788597021653. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788597021653/. Acesso em: 26 set. 2022. LÉVY, Pierre. As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática . 2. ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 2010. 206 p. (Coleção TRANS). ISBN 9788585490157 (broch.).

	FLEISHER, Soraya. SCHUCH, Patrice (Orgs.) Ética e regulamentação na pesquisa antropológica. Brasília: LetrasLivres: Editora Universidade de Brasília, 2010. ISBN 978-85-98070-24-7 ISBN 978-85-230-1246-5. Disponível em: <http://www.repositoriobib.ufc.br/00003e/00003e7d.pdf>. MASIERO, Paulo Cesar. Ética em computação. São Paulo, SP: EDUSP, 2008. 213 p. (Acadêmica ; 32). ISBN 9788531405754 (broch.).

Disciplina *Fotografia*

Ementa	História da fotografia e fisiologia do olho humano. Linguagem fotográfica. A câmera fotográfica, recursos técnicos, controle da imagem e produção fotográfica.
Bibliografia Básica	PEDROSA, Israel. Da Cor a Cor Inexistente. Editora Senac São Paulo. 10ª edição. 2009. ISBN13: 9788574582672 PALACIN, Vitor P. Fotografia - Teoria e Prática - 1ª edição. São Paulo: Editora Saraiva, 2012. E-book. ISBN 9788502175327. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788502175327/. Acesso em: 26 out. 2022. PRÄKEL, David. Iluminação. Porto Alegre: Grupo A, 2015. E-book. ISBN 9788582603093. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582603093/. Acesso em: 26 out. 2022.
Bibliografia Complementar	ANG, Tom. Fotografia digital: uma introdução. 3. ed. atual. São Paulo: Senac São Paulo, 2007. 224p ISBN 9788573596236 (broch). INGLEDEW, John. Fotografia. São Paulo: Gustavo Gili Brasil. 2016. ISBN: 9788584520435 LIMBERGER, Têmis. O direito à intimidade na era da informática: a necessidade de proteção dos dados pessoais. Porto Alegre, RS: Livraria do Advogado, 2007. 250 p. ISBN 8573484632 (broch.). DUBOIS, Philippe. O ato fotográfico e outros ensaios. Campinas, SP: Papirus, 14ª ed, 2015. ISBN10: 8530802462, ISBN13: 978-85-308-0246-2. WEBB, Jeremy. O design da fotografia. São Paulo: Gustavo Gili Brasil, 2015. ISBN10: 85-65985-75-X, ISBN13: 978-85-65985-75-8.

Disciplina *Fundamentos de Banco de Dados*

Ementa	Visão geral do gerenciamento de banco de dados. Arquitetura de um Sistema Gerenciador de Banco de Dados. Modelagem e projeto de banco de dados: Modelo Entidade-Relacionamento, Modelo Relacional e Projeto de Bancos de Dados Relacionais. SQL. Projeto Avançado: Restrições de Integridade e Normalização.

Bibliografia Básica	Silberschatz, A. Sistema de Banco de Dados. São Paulo: Grupo GEN, 2020. ISBN 9788595157552. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595157552/. Acesso em: 28 Sep 2022 ELMASRI, R.; NAVATHE, S. B. Sistemas de banco de dados. 6 ed. Pearson/Addison-Wesley, 2011. ISBN: 9788579360855 HEUSER, Carlos A. Projeto de banco de dados - V4 - UFRGS. Porto Alegre: Grupo A, 2011. E-book. ISBN 9788577804528. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788577804528/. Acesso em: 04 out. 2022.
Bibliografia Complementar	RAMAKRISHNAN, R.; GEHRKE, J.Sistemas de gerenciamento de banco de dados. McGrawHill, 2008. DATE, C.J. Introdução a Sistemas de Banco de Dados. 8 ed. Campus, 2004. ISBN. 9788535212730 OLIVEIRA, C.H. SQL: Curso prático. Novatec, 2002. ISBN: 9788575220245 BEIGHLEY, Lynn. Use a cabeça! SQL. Alta Books, 2008. ISBN: 9788576022101 ALVES, W. P. Banco de Dados. São Paulo: Editora Saraiva, 2014. ISBN 9788536518961. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536518961/. Acesso em: 28 Sep 2022

Disciplina *História da Arte*

Ementa	O conceito de arte antiga e contemporânea. Estudo sobre os períodos do Renascimento, Barroco, Neoclássico, Impressionismo e a Art Nouveau. Movimentos de vanguarda e o pós-guerra. Análise dos movimentos artísticos da segunda metade do século XX até a atualidade. A semana de 22 e a arte brasileira.
Bibliografia Básica	ARCHER, Michael. Arte Contemporânea – Uma História Concisa. 2ª edição (Col. Mundo da Arte) São Paulo: WMF Martins Fontes. 2012. ISBN13: 9788578275402. DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. 3ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 2007. (Coleção a) ISBN10: 8533623828 ISBN13: 9788533623828. GOMBRICH, Ernst Hans. A História da Arte. 16ª edição. São Paulo: LTC (Grupo Gen). 2000. ISBN10: 8521611854 ISBN13: 9788521611851.
Bibliografia Complementar	ARNHEIM, Rudolf. Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Cengage Learning, 2017. 509 p. ISBN 9788522126002. FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; Dorinho (Ilustrador). Psicodinâmica das cores em comunicação. 6. ed. São Paulo: Blucher, 2011. xiv , 173 p. ISBN 97885212005463 (capa dura).

	GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma. 9ª ed. São Paulo: Escrituras, 2009. 133 p. ISBN 9788586303579. DOS SANTOS, Jana Cândida Castro; SOUZA, Jéssica Pinto D. História da arte e do design. Porto Alegre: Grupo A, 2018. E-book. ISBN 9788595026582. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595026582/. Acesso em: 26 set. 2022. STANGOS, Nikos. Conceitos da arte moderna: com 123 ilustrações. Rio de Janeiro, RJ: J. Zahar, 2000. 343 p. ISBN 9788571101425 (broch.).

Disciplina *História do Design*

Ementa	Fundamentos e conceitos do design. Funções e dimensões sociais e econômicas do design. Design, produção e sociedade. Escolas e movimentos do design ao longo dos séculos XIX e XX. Design no Brasil. Consumo e produção nas eras industrial e pós-industrial. O design e a tecnologia digital
Bibliografia Básica	BARBOSA, Livia. Sociedade de consumo. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004. 68 p. (Passo-a-passo ; 49). ISBN 9788571108134 (broch.). DOS SANTOS, Jana Cândida Castro; SOUZA, Jéssica Pinto D. História da arte e do design. Porto Alegre: Grupo A, 2018. E-book. ISBN 9788595026582. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595026582/. Acesso em: 26 set. 2022. CARDOSO, Rafael. Uma Introdução à História do Design. São Paulo: Edgard Blücher, 3a ed. Rev. Amp. 2008. P. 276. ISBN: 9788521204565
Bibliografia Complementar	BÜRDEK, Bernhard E.. Design: história, teoria e prática do Design de produtos; tradução Freddy Van Camp. São Paulo: Edgard Blucher, 2ª edição. 2010. 496 p. ISBN: 9788521205234. MOURA, Mônica; VALESE, Adriana. Faces do design 2: ensaio sobre arte, cultura visual, design gráfico e novas mídias. São Paulo, SP: Edições Rosari, 2009. 180 p. (Coleção TextosDesign). ISBN 9788588343399 CARA, Milena. Do Desenho Industrial ao Design no Brasil - Coleção Pensando o Design. Edgard Blucher. 2010. 1ª edição. ISBN: 9788521205609. ROYO, Javier. Design digital. São Paulo, SP: Rosari, 2008. 169 p. (Fundamentos do Design). ISBN 9788588343672 SCHNEIDER, Beat. Design - uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico. São Paulo: Blucher, 2010. ISBN: 9788521205098

Disciplina *Inglês Instrumental I*

Ementa	Vocabulário ligado à Informática. Técnicas de Leitura e Compreensão. Tradutores. Verbos e tempos verbais. Nomes e Pronomes.
Bibliografia Básica	GALLO, Lígia Razerra. Inglês instrumental para informática: módulo I. São Paulo, SP: Ícone, 2008. 170 p. ISBN 9788527409742 (broch.). THE OFFICIAL GUIDE TO the TOEFL test. 4th ed. New York: McGraw-Hill, 2012. 653 p. + 1 CD-ROM ISBN 9780071766586 (broch.). DA SILVA, Dayse Cristina Ferreira; DAIJO, Julice; PARAGUASSU, Liana. Fundamentos de Inglês. Porto Alegre: Grupo A, 2018. E-book. ISBN 9788595024137. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595024137/. Acesso em: 23 set. 2022.
Bibliografia Complementar	COLLINS Dicionário: inglês-português, português-inglês. 6rd ed. Glasgow: Collins, 2009. xxix, 607p. ISBN 9780007853892 (broch.). THOMPSON, Marco Aurélio da S. Inglês Instrumental - Estratégias de Leitura para Informática e Internet. São Paulo: Editora Saraiva, 2016. E-book. ISBN 9788536517834. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536517834/. Acesso em: 23 set. 2022. LONGMAN gramática escolar da língua inglesa: gramática de referências com exercícios e respostas . São Paulo, SP: Longman, 2004. 317 p. : ISBN 8587214470 MACMILLAN English dictionary for advanced learners. 2nd. ed. Oxford: MacMillan Education, 2007. xi, 1748 p. ISBN 9781405025263 (broch.). MARINOTTO, Demóstene. Reading on info tech: inglês para informática. 2. ed. São Paulo, SP: Novatec, 2007. 176 p. ISBN 97885752211226 (broch.).

Disciplina *Inglês Instrumental II*

Ementa	Conversação, leitura de artigos e jornais da área. Escrita de trabalhos técnicos. Apresentação de seminários. Noções avançadas de gramática e compreensão de texto.
Bibliografia Básica	GALLO, Lígia Razerra. Inglês instrumental para informática: módulo I. São Paulo, SP: Ícone, 2008. 170 p. ISBN 9788527409742 (broch.). THE OFFICIAL GUIDE TO the TOEFL test. 4th ed. New York: McGraw-Hill, 2012. 653 p. + 1 CD-ROM ISBN 9780071766586 (broch.). DA SILVA, Dayse Cristina Ferreira; DAIJO, Julice; PARAGUASSU, Liana. Fundamentos de Inglês. São Paulo: Grupo A, 2018. E-book. ISBN 9788595024137. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595024137/. Acesso em: 26 set. 2022.

Bibliografia Complementar	COLLINS Dicionário: inglês-português, português-inglês. 6rd ed. Glasgow: Collins, 2009. xxix, 607p. ISBN 9780007853892 (broch.). THOMPSON, Marco Aurélio da S. Inglês Instrumental - Estratégias de Leitura para Informática e Internet. São Paulo: Editora Saraiva, 2016. E-book. ISBN 9788536517834. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536517834/. Acesso em: 23 set. 2022. LONGMAN gramática escolar da língua inglesa: gramática de referências com exercícios e respostas . São Paulo, SP: Longman, 2004. 317 p. : ISBN 8587214470 MACMILLAN English dictionary for advanced learners. 2nd. ed. Oxford: MacMillan Education, 2007. xi, 1748 p. ISBN 9781405025263 (broch.). MARINOTTO, Demóstene. Reading on info tech: inglês para informática. 2. ed. São Paulo, SP: Novatec, 2007. 176 p. ISBN 97885752211226 (broch.).

Disciplina *Interação Humano-Computador*

Ementa	Os conceitos de interação e interface humano-computador; Estilos e paradigmas de interação: interfaces gráficas, manipulação direta, ícones e linguagens visuais. Teorias de IHC: Engenharia cognitiva e Engenharia semiótica de sistemas interativos; Sistemas de Ajuda e Sistemas de Explicação; Design de Interação: modelagem de interfaces e concretização do projeto de interface (prototipação de interfaces, ferramentas de apoio à construção de interfaces); Avaliação de sistemas interativos: métodos de inspeção, métodos empíricos, testes com usuários, aspectos éticos na relação com os usuários; Acessibilidade: conceitos, Lei Nacional de Acessibilidade, recomendações W3C para um site acessível, ferramentas de apoio ao design de sistemas acessíveis, avaliação de acessibilidade
Bibliografia Básica	BARBOSA, S.; SILVA. Interação Humano-computador. Campus, 2010.ISBN: 9788535234183 PREECE, J.; ROGERS,Y. Design de interação: além da interação homem-computador. Bookman, 2005.ISBN: 9788536304946 BARRETO, Jeanine dos S.; JR., Paulo A P.; BARBOZA, Fabrício F M.; et al. Interface humano-computador. Grupo A, 2018. E-book. ISBN 9788595027374. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595027374/. Acesso em: 28 set. 2022.
Bibliografia Complementar	BENYON, David. Interação humano-computador. 2. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011. 442 p. ISBN 9788579361098 SANTA ROSA, José Guilherme; MORAES, Anamaria de. Design participativo: técnicas para inclusão de usuários no processo de ergodesign de interfaces. Rio de Janeiro: Rio Book's, 2012. 170 p. ISBN 9788561556167

	CYBIS, Walter de Abreu; BETIOL, Adriana Holtz.; FAUST, Richard. Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações. 3. ed. São Paulo: Novatec, 2015. 496 p. ISBN: 9788575224595 Sai SHNEIDENMAN e entra SOBRAL SOBRAL, Wilma S. DESIGN DE INTERFACES - INTRODUÇÃO. Editora Saraiva, 2019. E-book. ISBN 9788536532073. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536532073/. Acesso em: 28 set. 2022. BATISTA, Claudia R.; ULBRICHT, Vania R.; FADEL, Luciane M. Design para acessibilidade e inclusão. Editora Blucher, 2017. E-book. ISBN 9788580393040. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788580393040/. Acesso em: 28 set. 2022.

Disciplina Introdução à Computação Gráfica

Ementa	Histórico e aplicações da Computação Gráfica. Espaços de cor. Modelagem matemática. Objetos gráficos. Imagem digital. Síntese de Imagens. Fundamentos de sistemas gráficos de informação.
Bibliografia Básica	AZEVEDO,E.; CONCI,A. Computação Gráfica, V.1 - Geração De Imagens. Campus, 2003. ISBN: 9788535212525 AZEVEDO,E.; CONCI,A.;LETA,F. Computação Gráfica, V.2 - Teoria E Prática. Campus, 2007. ISBN 9788535223293 RIBEIRO, Marcello Marinho; MENEZES, Marco Antonio Figueiredo. Uma breve introdução à computação gráfica. Rio de Janeiro (RJ): Ciência Moderna, 2010. ISBN: 9788573939507
Bibliografia Complementar	LIDWELL, William; HOLDEN, Kritina; BUTLER, Jill. Princípios universais do design: 125 maneiras de aprimorar a usabilidade, influenciar a percepção, aumentar o apelo e ensinar por meio do design. Porto Alegre, RS: Bookman, 2011. 272 p. ORMSBY, T. Getting to know arcGIS desktop. 2 ed. John Willey, 2010. ISBN: 9781589482609 GOMES, Jonas de Miranda; VELHO, Luiz. Fundamentos de computação gráfica. Rio de Janeiro, RJ: IMPA, 2008. 603p. ISBN: 8524400889 AMMERAAL,L; ZHANG,K. Computação Gráfica para programadores Java. 2 ed. LTC, 2008. ISBN 9788521616290 RIBEIRO, Antônio Clélio; PERES, Mauro Pedro; IZIDORO, Nacir. Curso de desenho técnico e AutoCAD. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2013. XX,362 [1] p. ISBN 9788581430843 (broch.)

Disciplina Introdução à Programação para Design

Ementa	Conceitos de algoritmos, soluções de problemas através de computadores, bem como de linguagens de programação estruturada. Tipos de dados primitivos. Estruturas de decisão e de laço. Acesso a arquivos
Bibliografia Básica	MENEZES, Nilo Ney Coutinho. Introdução à programação com Python: algoritmos e lógica de programação para iniciantes. 2. ed. rev. ampl. São Paulo: Novatec, 2010. 328 p. ISBN 9788575224083 MEDINA, Marco; FERTIG, Cristina. Algoritmos e programação: teoria e prática. 2. ed. São Paulo, SP: Novatec, 2006. 384 p. ISBN 857522073X BARRY, Paul; GRIFFITHS, David. Use a cabeça! programação. Rio de Janeiro: Alta Books, c2010. xxxiii, 404 p. ISBN 9788576084730
Bibliografia Complementar	CAPRON, H. L.; JOHNSON, J. A. Introducao à informatica. 8. ed. São Paulo: Prentice Hall, Pearson, 2004. 350 p. ISBN 9788587918888 LUTZ, Mark; ASCHER, David. Aprendendo python. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2008. 566 p. ISBN 9788577800131 BARRY, Paul. Use a cabeça: Python . Rio de Janeiro: Alta Books, 2012. xxxiv, 457 p. (Use a cabeça). ISBN 9788576087434. ASCENCIO, Ana Fernanda Gomes; CAMPOS, Edilene Aparecida Veneruchi de. Fundamentos da programação de computadores: algoritmos, Pascal, C/C++ e java. 2. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2007. viii, 434 p. ISBN 8576051480 ALCHIN, Marty; SPRINGERLINK (Online Service). Pro Python. Springer eBooks, 368 p. 2010. ISBN 9781430227588.

Disciplina Jogos Eletrônicos

Ementa	O que é design de jogos. Gêneros. A experiência do jogo. Estrutura de um jogo. Elementos de um jogo. Interação. Análise do jogador. Mecânicas de um jogo. Interfaces de jogos. Temas. O mundo de um jogo. Tecnologias de desenvolvimento. Jogos multiusuários. Equipe de trabalho. Testes. Responsabilidades do designer de jogos. Documentação. Indústria dos jogos. Gamificação.
Bibliografia Básica	SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos, vol. 1. São Paulo: Editora Blucher, 2012. E-book. ISBN 9788521206538. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788521206538/. Acesso em: 26 out. 2022. MASTROCOLA, Vicente M. Game Design - modelos de negócio e processos criativos: Um trajeto do protótipo ao jogo produzido. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2015. E-book. ISBN 9788522122714. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522122714/. Acesso em: 26 out. 2022.

	SCHUYTEMA, Paul. Design de Games: Uma Abordagem Prática. Cengage. 2008. ISBN-10: 8522106150; ISBN-13: 978-85-221-0615-8.
Bibliografia Complementar	NOVAK, Jeannie. Desenvolvimento de games. Tradução da 2a Edição Norte-Americana. São Paulo: Cengage Learning. 2011. ISBN-10: 8522106320 ISBN-13: 9788522106325 BERNHAUPT, Regina; SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). Evaluating User Experience in Games: Concepts and Methods . Springer eBooks IX, 277p (Human-Computer Interaction Series,). ISBN 9781848829633. FLAVELL, Lance; SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). Beginning Blender: Open Source 3D Modeling, Animation, and Game Design . Springer eBooks XVIII, 448 p ISBN 9781430231271. ROGERS, Scott. Level up: um guia para o design de grandes jogos . São Paulo: Blucher, 2013. 494 p. ISBN 9788521207009 (broch.) OSBORNE, Martin J; RUBINSTEIN, Ariel. A course in game theory. Cambridge, Massachusetts: Mit Press, c1994. 352 p. ISBN 9780262150415 (broch.).

Disciplina *Língua Brasileira de Sinais - LIBRAS*

Ementa	Fundamentos histórico culturais da Libras e suas relações com a educação dos surdos. Parâmetros e traços lingüísticos da Libras. Cultura e identidades surdas. Alfabeto datilológico. Expressões não-manuais. Uso do espaço. Classificadores. Vocabulário da Libras em contextos diversos. Diálogos em língua de sinais.
Bibliografia Básica	QUADROS, Ronice M D.; KARNOPP, Lodenir B. Língua de sinais brasileira. Porto Alegre: Grupo A, 2003. E-book. ISBN 9788536311746. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536311746/. Acesso em: 04 out. 2022. CORRÊA, Ygor; CRUZ, Carina R. Língua Brasileira de Sinais e Tecnologias Digitais. Porto Alegre: Grupo A, 2019. E-book. ISBN 9788584291687. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788584291687/. Acesso em: 26 set. 2022. QUADROS, Ronice Müller D. Educação de surdos: a aquisição da linguagem. Porto Alegre: Grupo A, 1997. E-book. ISBN 9788536316581. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536316581/. Acesso em: 04 out. 2022.
Bibliografia Complementar	GOES, Maria Cecília Rafael; SMOLKA, Ana Luiza B. A linguagem e o outro no espaço escolar: Vygotsky e a construção do conhecimento. Campinas: Papirus, 2013. GOLDFELD, Marcia. A Criança Surda: linguagem e cognição numa perspectiva sócio-interacionista. São Paulo: Plexus, 2002.

	SOUZA, Margarida M. P. Voando com Gaivotas: um estudo das interações na educação de surdos. Dissertação (Mestrado em Educação Brasileira). Faculdade de Educação, UFC. 2008. 152 p. [online] COSTA, Márcia Cunha Silva. Educação inclusiva e prática docente : tenho um aluno surdo em minha sala. E agora? 2013. Dissertação (mestrado em Educação) - Universidade Federal do Ceará, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação Brasileira, Fortaleza, 2013. [online] PINHEIRO, Kátia Lucy; LEITAO, Vanda Magalhaes. Práticas pedagógicas bilíngues para crianças do Instituto Cearense de Educação de Surdos. 2012. 164f. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do Ceará, Programa de Pós-Graduação em Educação Brasileira , Fortaleza, 2012. [online]

Disciplina *Linguagens de Marcação e Scripts*

Ementa	Entender o que são linguagens de marcação e como elas podem ser usadas para estruturar e transmitir informações. Entender como usar scripts para criar interfaces dinâmicas. Criação de interfaces utilizando linguagens de marcação (HTML), scripts (javascript) e estilos como CSS e formato de troca de dados como JSON.
Bibliografia Básica	MILETTO, E.M.; BERTAGNOLLI, S.D.C. Desenvolvimento de software II: introdução ao desenvolvimento web com HTML, CSS, javascript e PHP (Tekne). Grupo A, 2014. ISBN 9788582601969. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582601969/. Acesso em: 28 Sep 2022. SILVA, Maurício Samy. HTML 5: a linguagem de marcação que revolucionou a web. 2. ed. São Paulo: Novatec, 2014. 335 p. ISBN 9788575224038 ALVES, W. P. HTML & CSS: aprenda como construir páginas web. Editora Saraiva, 2021. ISBN 9786558110187. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786558110187/. Acesso em: 28 Sep 2022
Bibliografia Complementar	RESIG, John; BIBEAULT, Bear. Segredos do ninja JavaScript. São Paulo: Novatec, 2013. 488 p. ISBN 9788575223284 FREDERICK, Gail Rahn; LAL, Rajesh. Dominando o desenvolvimento Web para smartphone: construindo aplicativos baseados em JavaScript, CSS, HTML e Ajax para iPhone, Android, Palm Pre, BlackBerry, Windows Mobile e Nokia S60 . Rio de Janeiro: Alta Books, 2011. 344 p. ISBN 9788576085140 (broch.). SMITH, Ben. JSON básico: conheça o formato de dados preferido da web. São Paulo: Novatec, 2015. 400 p. ISBN 9788575224366 FREEMAN, Eric; ROBSON, Elisabeth. Use a cabeça! programação em HTML 5: desenvolvendo aplicativos para web com JavaScript. Rio de Janeiro: Alta Books, 2014. xxxii, 573 p. (Use a cabeça!). ISBN 9788576088455

	ROBSON, Elisabeth; FREEMAN, Eric. Use a cabeça!: HTML e CSS. 1. Ed (tradução da 2ª ed). Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2015. 760 p. ISBN 8576088622. ISBN-13 978-8576088622

Disciplina Marketing

Ementa	Conceituação e objetivos do marketing. Ambiente do marketing. Sistemas de marketing. Marketing estratégico. Sistema de informações. Mercado e comportamento dos consumidores.
Bibliografia Básica	KOTLER, Philip. Marketing Para O Século XXI. Rio de Janeiro: Editora Alta Books, 2021. E-book. ISBN 9786555202458. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786555202458/. Acesso em: 26 set. 2022. YANAZE, Mitsuru H.; ALMEIDA, Edgar; YANAZE, Leandro Key H. Marketing digital: conceitos e práticas. Saraiva: Editora Saraiva, 2022. E-book. ISBN 9788571441408. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788571441408/. Acesso em: 26 set. 2022. TYBOUT, Alice M. Marketing. São Paulo: Editora Saraiva, 2013. E-book. ISBN 9788502213623. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788502213623/. Acesso em: 26 set. 2022.
Bibliografia Complementar	CASAS, Las; LUZZI, Alexandre. Marketing de Nichos. São Paulo: Grupo GEN, 2015. E-book. ISBN 9788522499953. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522499953/. Acesso em: 27 set. 2022. KOTLER, Philip; ARMSTRONG, Gary.Princípios de marketing.15. ed. São Paulo, SP: Pearson Education do Brasil, 2015. ISBN 9788543004471(broch.). WONG, Ho Y.; FOWDAR, Roshnee R.; MALHOTRA, Naresh; et al. Planos de marketing, 1ª edição. São Paulo: Editora Saraiva, 2013. E-book. ISBN 9788502206700. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788502206700/. Acesso em: 26 set. 2022. CAMARGO, Camila Porto de. Facebook Marketing: Tudo que você precisa saber para gerar negócios na maior rede social do mundo. São Paulo: Novatec Editora, 2014. ISBN-13 978-8575223987 COBRA, Marcos. Administração de Marketing no Brasil. Rio de Janeiro: Grupo GEN, 2014. E-book. ISBN 9788595155787. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595155787/. Acesso em: 26 set. 2022.

Disciplina Matemática Básica

Ementa	Lógica: conectivos lógicos, tabela verdade, fórmulas equivalentes. Conjuntos: notação, operações, propriedades das operações, diagramas de Venn, partição, cardinalidade, conjunto das partes, produto cartesiano. Contagem: princípios da multiplicação e da adição, princípio da exclusão, princípios das casas dos pombos, permutações, combinações, teorema binominal, triângulo de pascal. Relações: definições, terminologia, propriedades. Funções: definições, terminologia, propriedades.
Bibliografia Básica	GERSTING, Judith L. Fundamentos matemáticos para a ciência da computação: um tratamento moderno de matemática discreta. 5. ed. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 2004. 597 p. ISBN 8521614225 (broch.). SILVA, Sebastiao Medeiros da; SILVA, Elio Medeiros da; SILVA, Ermes Medeiros da. Matemática básica para cursos superiores. São Paulo: Atlas, 2002. 227 p. ISBN 8522430357 (broch.). IEZZI, Gelson; MURAKAMI, Carlos. Fundamentos de matemática elementar: 1 : conjuntos, funções . 410 p. 9.ed. ISBN: 9788535716801
Bibliografia Complementar	ROSEN, Kenneth H. Matemática discreta e suas aplicações. 6. ed. São Paulo, SP: McGraw-Hill, 2009. xxi, 982 p. ISBN 9788577260362 (broch.). ALENCAR FILHO, Edgard de. Iniciação à lógica matemática. São Paulo: Nobel, [2002]. 203 p. ISBN 852130403X (broch). MENEZES, Paulo Blauth; UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL. Matemática discreta para computação e informática. 3. ed. Porto Alegre, RS: Bookman, 2010. 350 p (Livros didáticos. 16). DEMANA, Franklin D. Pré-cálculo. São Paulo: Addison-Wesley, 2009. 380 p. ISBN 9788588639379 (broch.). MENEZES, Paulo Blauth; TOSCANI, Laira V.; GARCÍA LÓPEZ, Javier. Aprendendo matemática discreta com exercícios. Porto Alegre, RS: Bookman, 2009. 356p. (Livros didáticos informática ufrgs; v. 19) ISBN 9788577804719 (broch.). SCHEINERMAN, Edward R. Matemática discreta: uma introdução . São Paulo: Cengage Learning, 2011. 573 p. ISBN 9788522107964 (broch.).

Disciplina *Modelagem Tridimensional*

Ementa	Desenvolvimento de conceitos de uso do espaço digital 3D, obtenção de desenho técnico a partir de modelagem tridimensional, processo de renderização, simulação de objetos 3D. Criação de avatares, terrenos e mundos virtuais apoiados por ferramentas de modelagem tridimensional. Simulação. Animação e física aplicada a mundos virtuais. Realidade aumentada e realidade virtual.
Bibliografia Básica	RIBEIRO, Marcello Marinho; MENEZES, Marco Antonio Figueiredo. Uma breve introdução à computação gráfica. Rio de Janeiro, RJ: Ciência Moderna, 2010. v, 73 p. ISBN 9788573939507 (broch.).

	AZEVEDO, Eduardo.; CONCI, Aura. Computação gráfica: geração de imagens . Rio de Janeiro: Elsevier, Campus, c2003. 353 p. + 1 DVD ISBN 9788535212525 (broch.). RIBEIRO, Antônio Clélio; PERES, Mauro Pedro; IZIDORO, Nacir. Curso de desenho técnico e AutoCAD. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2013. XX,362 [1] p. ISBN 9788581430843 (broch.).
Bibliografia Complementar	WONG, Wucius. Princípios de forma e desenho. 2. ed. São Paulo, SP: WMF Martins Fontes, 2010. 352 p. ISBN 8533608616 (Broch.). GOMES, Jonas de Miranda; VELHO, Luiz. Fundamentos da computação gráfica. Rio de Janeiro, RJ: IMPA, 2008. 603 p. (Computação e matemática) ISBN 852440200-8. FLAVELL, Lance; SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). Beginning Blender : Open Source 3D Modeling, Animation, and Game Design . Springer eBooks XVIII, 448 p ISBN 9781430231271. JAMES, Daniel; SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). Crafting Digital Media : Audacity, Blender, Drupal, GIMP, Scribus, and Other Open Source Tools . Springer eBooks 450 p ISBN 9781430218883. WELLS, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Les. Desenho para animação. Porto Alegre: Bookman, 2012. 199 p. (Animação básica ; v. 3). ISBN 9788540701526 (broch.).

Disciplina *Multimídia*

Ementa	Introdução à mídia digital, convergência de mídias. Entretenimento digital e jogos eletrônicos. Cadeia produtiva de mídia digital interativa: etapas, processos, técnicas, profissionais, equipes e produtos. Fundamentos (técnicas e linguagens) de cinema, cinema digital, televisão analógica, televisão digital, videoconferência, rádio, rádio digital, realidade virtual e aumentada, videogame. Conceitos básicos acerca de mídias de armazenamento local e seus formatos. Processo de autoração de mídias de armazenamento local.
Bibliografia Básica	BERTOMEU, J. V. C. Criação visual e multimídia. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2010. 149 p. ISBN 9788522106387 (broch.). PAULA FILHO, Wilson de Pádua. Multimídia: conceitos e aplicações . 2. ed. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 2011. 368p. ISBN 9788521617709(broch.). LÉVY, Pierre. As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática . 2. ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 2010. 206 p. (Coleção TRANS). ISBN 9788585490157 (broch.).
Bibliografia Complementar	SCHLITTLER, João Paulo A.; COSTA, Carlos Z. TV digital interativa : convergência das mídias e interfaces do usuário. São Paulo: Editora Blucher, 2012. E-book. ISBN 9788521207221. Disponível em:

	https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788521207221/. Acesso em: 27 set. 2022. PINHEIRO, Patrícia P. Direito Digital. São Paulo: Editora Saraiva, 2021. E-book. ISBN 9786555598438. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786555598438/. Acesso em: 27 set. 2022. ROYO, Javier. Design digital. 2ª edição. São Paulo: Rosari, 2011. ISBN13: 9788580500134 EDGAR-HUNT, Robert; MARLAND, John; RAWLE, Steven. A Linguagem do Cinema. Porto Alegre: Grupo A, 2013. E-book. ISBN 9788582600375. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582600375/. Acesso em: 27 set. 2022. JESUS, Adriano Miranda Vasconcellos D.; ALVES, George S. Som para Jogos. Porto Alegre: Grupo A, 2020. E-book. ISBN 9786556900476. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786556900476/. Acesso em: 27 set. 2022.

Disciplina *Probabilidade e Estatística*

Ementa	Fundamentos de análise combinatória. Conceito de probabilidade e seus teoremas fundamentais. Variáveis aleatórias. Distribuições de probabilidade. Estatística descritiva. Noções de amostragem. Distribuições amostrais: discreta e contínua. Inferência estatística: teoria da estimação, intervalos de confiança e testes de hipóteses. Regressão linear simples. Correlação
Bibliografia Básica	LARSON, Ron; FARBER, Betsy. Estatística aplicada. 4. ed. São Paulo, SP: Pearson/ Prentice Hall, 2010. xiv,637 p. ISBN 9788576053729 (broch.). BARBETTA, Pedro Alberto; REIS, Marcelo Menezes; BORNIA, Antonio Cezar. Estatística para cursos de engenharia e informática. 3. ed. São Paulo, SP: Atlas, 2010. 410 p. MORETTIN, Luiz Gonzaga. Estatística básica: probabilidade e inferência / volume único. São Paulo, SP: Pearson Educational do Brasil. 2010. ISBN 8576053705 ISBN-13 9788576053705 (broch.).
Bibliografia Complementar	HAZZAN, Samuel. Fundamentos de matemática elementar, 5: combinatória, probabilidade: 8. ed. São Paulo, SP: Atual, 2013. 203 p. ISBN 9788535717501 (broch.). DANCEY, Christine P.; REIDY, John. Estatística sem matemática para psicologia: usando SPSS para Windows. 3. ed. Porto Alegre, RS: Artmed, 2006. 608 p. (Biblioteca Artmed. Métodos de Pesquisa) ISBN 8536306882 (broch.).

	WALPOLE, Ronald E. Probabilidade e estatística: para engenharia e ciências. 8. ed. São Paulo, SP: Pearson/ Prentice Hall, 2009. xiv, 491 p. ISBN 9788576051992 (broch.) TRIOLA, Mario F. Introdução à estatística - Atualização da Tecnologia. 11. ed. Rio de Janeiro, RJ: LTC, 2013. 740 p. ISBN 9788521622062 (broch.). IEZZI, Gelson; HAZZAN, Samuel; DEGENSZAJN, David Mauro. Fundamentos de matemática elementar: 11 : matemática comercial, matemática financeira, estatística descritiva . São Paulo, SP: Atual, 2004. 232 p.

Disciplina *Processos de Criação*

Ementa	Conceituação de criação, inovação e criatividade. Criatividade dentro da metodologia de projeto. Comportamento criativo. Processo de desenvolvimento da criatividade. Bloqueios e obstáculos à criatividade. Técnicas e ferramentas individuais e grupais de geração e avaliação de alternativas: brainstorm, mapa mental, escrita livre, desenho a partir de forma, painel de referências, diário de ideias, fotocomposição, elaboração de paleta de cores, etc. Jogos, atividades e testes lógicos e criativo.
Bibliografia Básica	LOWDERMILK, Travis. Design Centrado no Usuário. 1 ed. Novatec, 2013. 184 pg. ISBN 8575223666. ISBN-13 978-8575223666. LIDWELL, William; HOLDEN, Kritina; BUTLER, Jill. Princípios universais do design: 125 maneiras de aprimorar a usabilidade, influenciar a percepção, aumentar o apelo e ensinar por meio do design. Porto Alegre, RS: Bookman, 2010. 272 p. ISBN 9788577807383 (broch.) MELO, Adriana; ABELHEIRA, Ricardo. Design thinking & thinking design: metodologia, ferramentas e reflexões sobre o tema. São Paulo: Novatec, 2015. 203 p. ISBN 9788575224533 (broch.)
Bibliografia Complementar	OSTROWER, Fayga. Criatividade e Processos de Criação. 29. ed. Petrópolis, Rj: Vozes, 2013. 186 p. ISBN 9788532605535. VOLPATO, Neri; AHRENS, Carlos Henrique (Editor).Prototipagem rápida:tecnologias e aplicações. São Paulo: Blucher, 2007.. 272p. ISBN-10: 8521203888 ISBN-13: 9788521203889 KNIGHT, Carolyn; GLASER, Jessica. Design gráfico e digital: prática e ideias criativas : conceito, metodologia e dicas para criação de um portfólio . São Paulo: Rosari, 2012. 256 p. ISBN 9788580500097 (broch.). BERTOMEU, João Vicente Cegato.Criação visual e multimídia.São Paulo, SP: Cengage Learning, 2010. 149 p. ISBN 9788522106387 (broch.). ESCOSTEGUY, Cléa C.; CORRÊA, Romualdo. Metodologia do ensino de artes. Porto Alegre: Grupo A, 2017. E-book. ISBN 9788595021136. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595021136/. Acesso em: 26 set. 2022.

Disciplina	*Programação para Design*
Ementa	Estudo e utilização das estruturas dinâmicas que permitem o desenvolvimento de aplicações mais eficientes, confiáveis e estruturadas. Introduzir o paradigma de programação orientada a objetos (OO), juntamente com seus conceitos de classes, objetos, herança, encapsulamento e polimorfismo, além dos conceitos de Interfaces e exceções que são inerentes às linguagens de programação orientadas a objetos.
Bibliografia Básica	SILVEIRA, Paulo; ALMEIDA, Adriano. Lógica de programação: crie seus primeiros programas usando JavaScript e HTML. São Paulo, SP: Casa do Código, [2012]. vii , 163 p. (Caelum). ISBN 9788566250220 FLANAGAN, David. JavaScript: o guia definitivo. 6. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013. 1062 p. ISBN 9788565837194. RESIG, John; BIBEAULT, Bear. Segredos do ninja JavaScript. São Paulo: Novatec, 2013. 488 p. ISBN 9788575223284
Bibliografia Complementar	MCLAUGHLIN, Brett; POLLICE, Gary; WEST, David. Use a cabeça: análise e projeto orientado ao objeto. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2007. xxviii, 441 p. ISBN 9788576081456. BLAHA, Michael; RUMBAUGH, James. Modelagem e projetos baseados em objetos com UML 2. 2.ed. rev. e atual. Rio de Janeiro, RJ: Campus; Elsevier, 2006. xvii, 496 p. ISBN 9788535217537 ZAKAS, Nicholas C. Princípios de orientação a objetos em JavaScript. São Paulo: Novatec, 2014. 126 p. ISBN 9788575223895 (broch.) FREEMAN, Eric; ROBSON, Elisabeth. Use a cabeça! programação em HTML 5: desenvolvendo aplicativos para web com JavaScript. Rio de Janeiro: Alta Books, 2014. xxxii, 573 p. (Use a cabeça!). ISBN 9788576088455. FOWLER, Martin. UML essencial: Um breve guia para a linguagem-padrão de modelagem de objetos. Editora Bookman. 3a edição. 2005. ISBN: 8536304545

Disciplina	*Projeto de Interfaces para Dispositivos Móveis*
Ementa	Introdução a design para interfaces em dispositivos móveis. Requisitos e Critérios para construção de interfaces em dispositivos móveis. Padrões de design de interação para dispositivos móveis. Guias para interfaces de usuário (UI Guidelines). Prototipação para dispositivos móveis.
Bibliografia Básica	DEITEL, P.; DEITEL, H.; WALD, A. Android 6 para Programadores. Porto Alegre: Grupo A, 2016. ISBN 9788582604120. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582604120/. Acesso em: 28 Sep 2022.

	SALMRE, Ivo. Writing mobile code: essential software engineering for building mobile applications. New Jersey: Addison-Wesley, 2005. xviii, 771p. ISBN 9780321269317 (broch.) LECHETA, Ricardo R. Google android: aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o Android SDK. 2. ed. rev. ampl. São Paulo, SP: Novatec, 2010. 608 p. ISBN 9788575222447.
Bibliografia Complementar	LOPES, Sérgio. A Web Mobile Programe para um mundo de muitos dispositivos. 2 ed. Casa do código, 2014. 275 pg. ISBN 8566250230. ISBN-13 9788566250237. LEE, Valentino. Aplicações móveis: arquitetura, projeto e desenvolvimento. São Paulo, SP: Pearson Makron Books, 2005. xx, 328 p. ISBN 85346154039 (broch.). ROGERS, Rick; LOMBARDO, John; MEDNIEKS, Zigurd R.; MEIKE, Blake. Desenvolvimento de aplicações Android. São Paulo, SP: Novatec, 2009. xvi, 376 p. ISBN 9788575222034 (broch.) TIDWELL, Jenifer. Designing interfaces. Sebastopol, Ca: O´Reilly Media, 2006. xx, 331 p. ISBN 9780596008031 FRIESEN, Jeff "JavaJeff"; SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). Learn Java for Android Development. Springer eBooks XV, 656 p ISBN 9781430231578.

Disciplina *Projeto de Interfaces Web*

Ementa	Estrutura de funcionamento da World Wide Web. Modelos de programação para web. Linguagens de script para interface de aplicações web e formulários. Frameworks de desenvolvimento de interfaces. Protocolo de comunicação HTTP. Serviços WEB.
Bibliografia Básica	MARCOLINO, A.D. S. Frameworks Front End. [Digite o Local da Editora]: Editora Saraiva, 2021. 9786589965077. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786589965077/. Acesso em: 29 Nov 2022 RESIG, John; BIBEAULT, Bear. Segredos do ninja JavaScript. São Paulo: Novatec, 2013. 488 p. ISBN 9788575223284 NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. Usabilidade na web. Rio de Janeiro: Elsevier, c2007. xxiv, 406 p. ISBN 9788535221909
Bibliografia Complementar	FLANAGAN, David. JavaScript: o guia definitivo. 6. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013. 1062 p. ISBN 9788565837194 ALMEIDA, Flavio. Mean. Full stack JavaScript para aplicações web com MongoDB, Express, Angular e Node. Casa do código, 2015. 377 pg. ISBN 8555190460. ISBN-13 978-8555190469 KURNIAWAN, Budi. Java para a Web com Servlets, JSP e EJB: Budi Kurniawan; tradução Savannah Hartmann; revisão técnica Alfredo Dias da Cunha Júnior. Rio de Janeiro, RJ: Ciência Moderna, 2002. xxiv, 807 p. ISBN 8573932104 HARMES, Ross; DIAZ, Dustin SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). Pro JavaScript Design Patterns. Springer eBooks Berkeley, CA: Apress, Inc., 2008. ISBN

	9781430204961. Disponível em :<http://dx.doi.org/10.1007/978-1-4302-0496-1> . Acesso em : 21 set. 2010 URUBATAN, Rodrigo. Ruby on rails: desenvolvimento fácil e rápido de aplicações Web. São Paulo, SP: Novatec, 2009. 285 p. ISBN 9788575221846

Disciplina *Projeto Integrado I*

Ementa	Projeto prático interdisciplinar ligado a temáticas de interesse da sociedade em geral e/ou comunidade local, envolvendo questões como educação ambiental, direitos humanos, ética e cidadania, relações étnico-raciais, deficiência e acessibilidade, economia e educação. O projeto deve ter ênfase nos usuários, aplicando conhecimentos das áreas de interação humano-computador e semiótica.
Bibliografia Básica	FUENTES, Rodolfo. A prática do design gráfico: uma metodologia criativa. São Paulo: Rosari, 2006. 143p. (Coleção Fundamentos do Design). ISBN13: 9788588343436. MELO, Chico Homem de. Signofobia. São Paulo: Rosari, 2005. 109p. (Textos Design). ISBN10: 8588343401. LEITE, Ricardo. Ver é compreender: design como ferramenta estratégica de negócio. 2. ed. -. Rio de Janeiro: Senac Rio, 2010. 297 p. ISBN13: 9788577560738.
Bibliografia Complementar	MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2015. 378p. (Coleção A). ISBN13: 9788580632293. MOURA, Mônica; VALESE, Adriana. Faces do design 2: ensaio sobre arte, cultura visual, design gráfico e novas mídias. São Paulo, SP: Edições Rosari, 2009. 180p. (Coleção Textos Design). ISBN13: 9788588343399. PHILLIPS, Peter L. Briefing: a gestão do projeto de design. São Paulo, SP: Blucher, 2008. xxii,183 p. ISBN13: 9788521204381. KNIGHT, Carolyn; GLASER, Jessica. Design gráfico e digital: prática e ideias criativas: conceito, metodologia e dicas para criação de um portfólio. São Paulo: Rosari, 2012. 256p. ISBN13: 9788580500097. DINSMORE, Paul C.; CABANIS-BREWIN, Jeannette. AMA: manual de gerenciamento de projetos. Rio de Janeiro, RJ: Brasport, 2009. xxii, 498p. ISBN 9788574523237 (broch.).

Disciplina *Projeto Integrado II*

Ementa	Projeto prático interdisciplinar ligado a temáticas de interesse da sociedade em geral e/ou comunidade local, envolvendo questões como educação ambiental, direitos humanos, ética e cidadania, relações étnico-raciais, deficiência e acessibilidade, economia e educação. O projeto deve ter ênfase no desenvolvimento de produtos, aplicando conhecimentos das áreas de programação e direção de arte.

Bibliografia Básica	NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. Usabilidade na web. Rio de Janeiro: Elsevier, c2007. xxiv, 406 p. ISBN 9788535221909. KNIGHT, Carolyn; GLASER, Jessica. Design gráfico e digital: prática e ideias criativas: conceito, metodologia e dicas para criação de um portfólio. São Paulo: Rosari, 2012. 256p. ISBN13: 9788580500097. ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE, Jennifer. Design de interação: além da interação humano-computador . 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013. xiv, 585 p. ISBN 9788582600061 (broch.).
Bibliografia Complementar	HELLER, Steven. Linguagens do design: compreendendo o design gráfico. 2. ed., rev. São Paulo: Rosari, 2010. 452p. ISBN13: 9788588343924. FUENTES, Rodolfo. A prática do design gráfico: uma metodologia criativa. São Paulo: Rosari, 2006. 143p. (Coleção Fundamentos do Design). ISBN13: 9788588343436. SANTA ROSA, José Guilherme; MORAES, Anamaria de. Design participativo: técnicas para inclusão de usuários no processo de ergodesign de interfaces. Rio de Janeiro: Rio Book's, 2012. 170 p. ISBN 9788561556167. SHNEIDERMAN, Ben. Designing the user interface: strategies for effective human-computer interaction. 4th ed. Boston, Massachusetts: Pearson/Addison Wesley, c2005. xviii, 652 p. ISBN 1292023902. LAZAR, Jonathan; FENG, Jinjuan Heidi; HOCHHEISER, Harry. Research methods in human-computer interaction. Chichester, West Sussex: Wiley, 2010. xv, 426 p. ISBN 9780470723371 (broch.).

Disciplina *Projeto Integrado III*

Ementa	Projeto prático interdisciplinar ligado a temáticas de interesse da sociedade em geral e/ou comunidade local, envolvendo questões como educação ambiental, direitos humanos, ética e cidadania, relações étnico-raciais, deficiência e acessibilidade, economia e educação. O projeto deve ter ênfase nos processos de desenvolvimento, aplicando conhecimentos das áreas de programação e engenharia de software.
Bibliografia Básica	ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE, Jennifer. Design de interação: além da interação humano-computador . 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013. xiv, 585 p. ISBN 9788582600061 (broch.). MUNARI, Bruno. Design e comunicação visual: contribuição para uma metodologia didática. São Paulo: Martins Fontes, 1997. 350 p. ISBN 8533606354. MELO, Adriana; ABELHEIRA, Ricardo. Design thinking & thinking design: metodologia, ferramentas e reflexões sobre o tema . São Paulo: Novatec, 2015. 203 p. ISBN 9788575224533.

Bibliografia Complementar	COMPARATO, Doc. Da criação ao roteiro: teoria e prática. 3.ed. rev., atual. e ampl. São Paulo, SP: Summus, 2009. 494 p. (Biblioteca fundamental de cinema; 4). ISBN 9788532305404. CAMPOS, Flávio de. Roteiro de cinema e televisão: a arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória. 2. ed. rev. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2016. 407 p. ISBN 9788537815069. SANTA ROSA, José Guilherme; MORAES, Anamaria de. Design participativo: técnicas para inclusão de usuários no processo de ergodesign de interfaces. Rio de Janeiro: Rio Book's, 2012. 170 p. ISBN 9788561556167. SHNEIDERMAN, Ben. Designing the user interface: strategies for effective human-computer interaction . 4th ed. Boston, Massachusetts: Pearson/Addison Wesley, c2005. xviii, 652 p. ISBN 1292023902. RODRIGUES, Chris. O cinema e a produção: para quem gosta, faz ou quer fazer cinema. 3. ed. Rio de Janeiro, RJ: lamparina, 2007. 260 p. ISBN 9788598271354 (broch.). COHN, Mike. Desenvolvimento de software com scrum: aplicando métodos ágeis com sucesso. Porto Alegre, RS: Bookman, 2011. xii, 496 p. ISBN 9788577808076 (broch.).

Disciplina *Projeto Integrado IV*

Ementa	Projeto prático projeto interdisciplinar cujo tema deverá ser ligado a temáticas de interesse da sociedade em geral e/ou comunidade local, envolvendo questões como educação ambiental, direitos humanos, ética e cidadania, relações étnico-raciais, deficiência e acessibilidade, economia e educação. O projeto deve ter ênfase em negócios e inovação, aplicando conhecimentos das áreas de desenvolvimento para dispositivos móveis e empreendedorismo.
Bibliografia Básica	KNIGHT, Carolyn; GLASER, Jessica. Design gráfico e digital: prática e ideias criativas: conceito, metodologia e dicas para criação de um portfólio. São Paulo: Rosari, 2012. 256 p. ISBN 9788580500097. DOLABELA, Fernando.O segredo de Luísa:uma idéia, uma paixão e um plano de negócios: como nasce o empreendedor e se cria uma empresa .Rio de Janeiro, RJ: Sextante, 2008. 299 p. ISBN 9788575423387 (broch.). MELO, Adriana; ABELHEIRA, Ricardo. Design thinking & thinking design: metodologia, ferramentas e reflexões sobre o tema. São Paulo: Novatec, 2015. 203 p. ISBN 9788575224533.
Bibliografia Complementar	LEE, Valentino. Aplicações móveis: arquitetura, projeto e desenvolvimento. São Paulo, SP: Pearson Makron Books, 2005. xx, 328p. ISBN10: 85346154039. NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. Usabilidade na web. Rio de Janeiro: Elsevier, c2007. xxiv, 406 p. ISBN 9788535221909.

	LAZAR, Jonathan; FENG, Jinjuan Heidi; HOCHHEISER, Harry. Research methods in human- computer interaction. Chichester, West Sussex: Wiley, 2010. xv, 426 p. ISBN 9780470723371 (broch.). SHNEIDERMAN, Ben. Designing the user interface: strategies for effective human-computer interaction . 4th ed. Boston, Massachusetts: Pearson/Addison Wesley, c2005. xviii, 652 p. ISBN 1292023902. SKOLOS, Nancy; WEDELL, Thomas. O processo do design gráfico: do problema à solução: vinte estudos de caso . São Paulo: Rosari, 2012. 186 p. ISBN 9788580500202 (broch.). CAVALCANTE, Fernando Luiz Nobre; ABU-EL-HAJ, Jawdat. Start! Up? O arranque empreendedor do capitalismo informacional. 2015. 381f. Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Programa de Pós-Graduação em Sociologia, Fortaleza, 2015. Disponível em: <http://www.repositoriobib.ufc.br/00002a/00002a83.pdf>.

Disciplina Projeto Técnico-Científico em Design Digital

Ementa	O problema da pesquisa em design digital. Métodos e Técnicas de Pesquisa. O planejamento da pesquisa. Elaboração de projeto de pesquisa referente ao Trabalho de Conclusão de Curso.
Bibliografia Básica	WAZLAWICK, Raul Sidnei. Metodologia de pesquisa para ciência da computação. 2. ed. rev. e atual. Rio de Janeiro, RJ: Campus; Elsevier, 2014. 146 p. ISBN 9788535277821 (broch.). LAVILLE, Christian; DIONNE, Jean. A construção do saber: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas. Porto Alegre: Artmed, Belo Horizonte: Editora UFMG, 1999. 340 p. ISBN 9788573074895 (broch.). KNIGHT, Carolyn; GLASER, Jessica. Design gráfico e digital: prática e ideias criativas: conceito, metodologia e dicas para criação de um portfólio . São Paulo: Rosari, 2012. 256 p. ISBN 9788580500097 (broch.).
Bibliografia Complementar	MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Fundamentos de metodologia científica. 7. ed. São Paulo, SP: Atlas, 2010. xvi, 297 p. ISBN 9788522457588 (broch.). FOWLER, F.J. Pesquisa de Levantamento. Porto Alegre: Pearson, 2011. FREIRE, P. Extensão ou Comunicação.13. ed. Paz e Terra, 2006. LAZAR, Jonathan; FENG, Jinjuan Heidi; HOCHHEISER, Harry. Research methods in human-computer interaction. Chichester, West Sussex: Wiley, 2010. xv, 426 p. ISBN 9780470723371 (broch.). NOBLE, Ian; BESTLEY, Russell. Pesquisa visual: introdução às metodologias de pesquisa em design gráfico . 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013. 224 p. ISBN 9788565837842 (broch.).

Disciplina *Prototipação Rápida*

Ementa	Prototipagem rápida e fabricação digital como meio e processo de desenvolvimento, distribuição e produção de produtos e serviços. Principais tecnologias de prototipagem rápida e fabricação digital (recorte, deposição, usinagem e catalisação). Etapas de Idealização, esboço, modelagem, prototipagem, distribuição e fabricação de produtos e serviços. Documentação, instrução e montagem de conjuntos.
Bibliografia Básica	FILHO, Antonio Nunes B. Projeto e desenvolvimento de produtos. São Paulo: Grupo GEN, 2009. E-book. ISBN 9788522464760. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522464760/. Acesso em: 26 out. 2022. MORRIS, Richard. Fundamentos de Design de Produto. Porto Alegre: Grupo A, 2011. E-book. ISBN 9788577808250. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788577808250/. Acesso em: 26 out. 2022. RIBEIRO, Antônio Clélio; PERES, Mauro Pedro; IZIDORO, Nacir. Curso de desenho técnico e AutoCAD. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2013. XX,362 [1] p. ISBN 9788581430843 (broch.).
Bibliografia Complementar	VIEIRA, Darli Rodrigues; BOURAS, Abdelaziz; DEBAECKER, Denis. Gestão de projeto do produto: baseada na metodologia Product Lifecycle Management (PLM). Rio de Janeiro: Elsevier, 2013. xviii, 213p. ISBN13: 9788535262278. DIAS, Marco Aurélio P. Administração de materiais: princípios, conceitos e gestão. 6. ed. São Paulo, SP: Atlas, 2010. 346p. ISBN13: 9788522456178. VOLPATO, Neri; AHRENS, Carlos Henrique (Editor). Prototipagem rápida: tecnologias e aplicações. São Paulo: Blucher, 2007. 244p. ISBN13: 8521203888 BAXTER, Mike. Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos. São Paulo: Editora Blucher, 2011. E-book. ISBN 9788521214380. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788521214380/. Acesso em: 26 out. 2022. JR., Widomar P C. Introdução ao projeto de produtos (Tekne). São Paulo: Grupo A, 2015. E-book. ISBN 9788582602409. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582602409/. Acesso em: 26 out. 2022.

Disciplina *Psicologia e Percepção*

Ementa	O ser humano em sua relação com o mundo. Processos psicológicos relacionados à percepção, sensação e cognição. Aprendizagem, memória, motivação, emoção e linguagem.

Bibliografia Básica	ARNHEIM, Rudolf. Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora: nova versão. São Paulo: Cengage Learning, 2017. 509 p. ISBN 9788522126002 (broch.) GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma. 9.ed. São Paulo: Escrituras, 2009. ISBN: 9788586303579 MORRIS, Charles G. e MAISTO, Albert A. Introdução à psicologia. 6ª edição. São Paulo, 2004. ISBN: 9788587918680
Bibliografia Complementar	FELDMAN, Robert S. Introdução à Psicologia. Porto Alegre: Grupo A, 2015. E-book. ISBN 9788580554892. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788580554892/. Acesso em: 26 set. 2022. BOCK, Ana Mercês B.; FURTADO, Odair; TEIXEIRA, Maria de Lourdes T. Psicologias: uma introdução ao estudo de psicologia. São Paulo: Editora Saraiva, 2018. E-book. ISBN 9788553131327. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788553131327/. Acesso em: 26 set. 2022. DA MAIA, Gabriela Felten; FORECHI, Marcilene; LOPES, Daiane D.; et al. Comunicação e Psicologia. Porto Alegre: Grupo A, 2020. E-book. ISBN 9786581492960. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786581492960/. Acesso em: 26 set. 2022. FREUD, Sigmund. Psicologia das massas e análise do eu e outros textos (1920-1923). São Paulo: Companhia das Letras, 2011. 343 p. (Obras completas ; v. 15). ISBN 9788535918717 (broch.). BARBOSA, Livia. Sociedade de consumo. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2008. ((Ciências Sociais Passo-a-Passo ; 49).). ISBN 9788571108134.

Disciplina *Realidade Virtual*

Ementa	Conceitos básicos. Aplicações. Interação 3D. Fatores humanos. Realidade aumentada. Desenvolvimento de sistemas. Dispositivos. Ferramentas.
Bibliografia Básica	BROOKSHEAR, J G. Ciência da Computação. Porto Alegre: Grupo A, 2013. E-book. ISBN 9788582600313. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582600313/. Acesso em: 26 out. 2022. AZEVEDO,E.; CONCI,A. Computaçao Grafica, V.1 - Geraçao De Imagens. Campus, 2003. ISBN: 9788535212525 RIBEIRO, Marcello Marinho; MENEZES, Marco Antonio Figueiredo. Uma breve introdução à computação gráfica. Rio de Janeiro (RJ): Ciência Moderna, 2010. ISBN: 9788573939507
Bibliografia Complementar	PARENTE, Andre. Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual . 4. ed. Rio de Janeiro: Ed.34, 2011. 301 p. (TRANS) ISBN 8585490276 (broch.).

	LIDWELL, William; HOLDEN, Kritina; BUTLER, Jill. Princípios universais do design: 125 maneiras de aprimorar a usabilidade, influenciar a percepção, aumentar o apelo e ensinar por meio do design. Porto Alegre, RS: Bookman, 2011. 272 p. LÉVY, Pierre. O que é o virtual? São Paulo: Editora 34, 2011. 159 p. (Coleção Trans) ISBN 9788573260366(broch.) JOSÉ, Marcel F.; REIS, Bruna de S. Projetos Gráficos - Fundamentos 2D e 3D. São Paulo: Editora Saraiva, 2014. E-book. ISBN 9788536519517. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536519517/. Acesso em: 26 out. 2022. KIRNER, C.; SISCOUTTO, R. Realidade Virtual e Aumentada: Conceitos, Projeto e Aplicações. Editora SBC – Sociedade Brasileira de Computação, Porto Alegre, 2007. Livro do pré-simpósio, IX Symposium on Virtual and Augmented Reality, Petrópolis – RJ, 2007. [recurso eletrônico] http://www.de.ufpb.br/~labteve/publi/2007_svrps.pdf

Disciplina *Redes Sociais*

Ementa	Redes Sociais; Gerações de Redes Sociais; Análise de Redes Sociais; Diferentes Usos de Redes Sociais; Máquinas Sociais; Capital Social e Gestão do Conhecimento; Aplicações de Redes Sociais; Desenvolvimento de Redes Sociais.
Bibliografia Básica	PIMENTEL, Mariano; FUKS, Hugo (Org.). Sistemas colaborativos. Rio de Janeiro: Campus; Elsevier, 2011. 375 p. (Série SBC -Sociedade Brasileira de Computação). ISBN 9788535246698 NONAKA, Ikujiro; TAKEUCHI, Hirotaka. Criação de conhecimento na empresa : como as empresas japonesas geram a dinâmica da inovação.19. ed. Rio de Janeiro: Campus; Elsevier, 1997. 358p. ISBN 8535201772 BARANAUSKAS, M.C.C.; MARTINS, M.C.; VALENTE, J.A. Codesign de Redes Digitais. Porto Alegre: Grupo A, 2013. 9788565848626. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788565848626/. Acesso em: 04 Oct 2022
Bibliografia Complementar	RECUERO, Raquel. A conversação em rede: comunicação mediada pelo computador e redes sociais na internet. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, c2012. 238 p. (Cibercultura). ISBN 9788520506509 (broch.). GILES, Lee.; SMITH, Marc.; YEN, John.; ZHANG, Haizheng. Advances in Social Network Mining and Analysis: Second International Workshop, SNAKDD 2008, Las Vegas, NV, USA, August 24-27, 2008. Berlin, Heidelberg: Springer-Verlag Berlin Heidelberg, 2010. (Lecture Notes in Computer Science, 0302-9743 ; 5498) ISBN 9783642149290 Disponível em:. Acesso em : 24 nov. 2011. SOUZA, Márcio Vieira D. Redes Informatizadas de Comunicação: a teia da rede internacional DPH. São Paulo: Editora Blucher, 2017. E-book. ISBN 9788580391817. Disponível em:

	https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788580391817/. Acesso em: 04 out. 2022. ABRAHAM, Ajith; SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). Computational Social Network Analysis : Trends, Tools and Research Advances . Springer eBooks XII, 485p. 203 illus (Computer Communications and Networks,). ISBN 9781848822290. MEMON, Nasrullah.; ALHAJJ, Reda. From Sociology to Computing in Social Networks : Theory, Foundations and Applications. Vienna: Springer-Verlag Wien, 2010. ISBN 9783709102947 Disponível em <http://link.springer.com/book/10.1007/978-3-7091-0294-7>: Acesso em : 24 nov. 2011.

Disciplina *Seminários*

Ementa	Realização de seminários, apresentados por alunos e/ou convidados, abordando assuntos atuais e emergentes de interesse do design digital, sob caráter tecnológico, teórico, metodológico e de projeto, abrangendo as áreas de design, tecnologia, arte e comunicação. Privilegiam-se temas relevantes para a sociedade, a partir da investigação de questões envolvendo educação ambiental, direitos humanos, ética e cidadania, relações étnico-raciais, deficiência e acessibilidade, economia e educação.
Bibliografia Básica	MELO, Adriana; RICARDO Abelheira. Design Thinking & Thinking Design. São Paulo: Novatec, 2015. ISBN: 978-85-7522-453-3 MUNARI, Bruno. Design e comunicação visual: contribuição para uma metodologia didática. São Paulo: Martins Fontes, 1997. 350 p. ISBN 8533606354 (broch.). LÉVY, Pierre. As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 2010. 206 p. ISBN 9788585490157 (broch.).
Bibliografia Complementar	DORNELAS, Jose Carlos Assis. Empreendedorismo: transformando ideias em negócios. 4. ed. rev. atual. Rio de Janeiro, RJ: Elsevier, 2012. XVIII, 260 p. ISBN 9788535247589 (broch.). PARENTE, Andre. Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual. 4. ed. Rio de Janeiro: Ed.34, 2011. 301 p. (TRANS). ISBN 8585490276 (broch.). RECUERO, Raquel. A conversação em rede: comunicação mediada pelo computador e redes sociais na internet. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, c2012. 238 p. (Cibercultura). ISBN 9788520506509 (broch.). WAZLAWICK, Raul. História da Computação. São Paulo: Grupo GEN, 2016. E-book. ISBN 9788595156180. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595156180/ CHEOK, Adrian David; SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). Art and Technology of Entertainment Computing and Communication: Advances in

	Interactive New Media for Entertainment Computing. Springer eBooks XVIII, 303p. 133 illus., 109 illus. in color ISBN 9781849961370.

Disciplina Semiótica

Ementa	Estudo das teorias da significação tendo em vista suas possibilidades de análise de distintos objetos e manifestações culturais.
Bibliografia Básica	SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. Estratégias semióticas da publicidade. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2010. E-book. ISBN 9786555583229. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786555583229/. Acesso em: 26 set. 2022. NIEMEYER, Lucy. Elementos de semiótica aplicados ao design. Editora 2ab, 2010. (1ª edição, 5ª tiragem). ISBN-13: 9788586695315 ISBN-10: 8586695319 SANTAELLA, Lucia. Semiótica aplicada. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2018. E-book. ISBN 9788522126989. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522126989/. Acesso em: 26 set. 2022.
Bibliografia Complementar	CHIACHIRI, Roberto. O poder sugestivo da publicidade: uma análise semiótica. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2018. E-book. ISBN 9788522126583. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522126583/. Acesso em: 26 set. 2022. FARIAS, Priscila; QUEIROZ, João. Visualizando Signos: modelos visuais para as classificações sígnicas de Charles S. Peirce. São Paulo: Editora Blucher, 2017. E-book. ISBN 9788580392746. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788580392746/. Acesso em: 26 set. 2022. VOLLI, Ugo. Manual de semiótica. São Paulo: Edições Loyola, 2008. ISBN-13: 9788515032730 ISBN-10: 8515032732 SANTAELLA, Lúcia. O que é semiótica (Coleção primeiros passos Vol. 103). São Paulo, Brasiliense. 1983. ISBN 851101103X PLAZA, Júlio. Tradução intersemiótica. (Coleção estudos Vol. 93) São Paulo: Editora Perspectiva, 2013. 2ª edição (1ª reimpressão). ISBN-13: 9788527302463 ISBN-10: 8527302462

Disciplina Sociedade, Culturas e Tecnologias

Ementa	A Sociedade da informação. Tecnologias e sociabilidade. As tecnologias da informação e a sociedade: aspectos econômicos, políticos e sociais. Internet: informação, diversão e interação. Ciberespaço e interatividade. Novas

	tecnologias, novas mídias. Copyleft. Indústria cultural e indústria de jogos eletrônicos.
Bibliografia Básica	JENKINS, Henry. FORD, Sam. GREEN, Joshua. Cultura da Conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável. 2014. São Paulo. Ed. Aleph. ISBN: 8576571625. RECUERO, Raquel. A conversação em rede: comunicação mediada pelo computador e redes sociais na internet. 2012. Florianópolis. Ed. Sulina. ISBN 852050650X SANTAELLA, Lucia. Comunicação Ubíqua. 2013. São Paulo. Ed. Paulus. ISBN 8534936374.
Bibliografia Complementar	MALDONADO, Tomás. Cultura, sociedade e técnica. São Paulo: Editora Blucher, 2012. E-book. ISBN 9788521206521. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788521206521/. Acesso em: 26 set. 2022. BATISTA, Sueli Soares dos S.; FREIRE, Emerson. Sociedade e Tecnologia na Era Digital. São Paulo: Editora Saraiva, 2014. E-book. ISBN 9788536522531. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536522531/. Acesso em: 26 set. 2022. LIPOVETSKY, Gilles. A sociedade da sedução: democracia e narcisismo na hipermodernidade liberal. Barueri: Editora Manole, 2019. E-book. ISBN 9788520459317. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788520459317/. Acesso em: 26 set. 2022. VIGLIAR, José Marcelo M. LGPD e a Proteção de Dados Pessoais na Sociedade em Rede. [Digite o Local da Editora]: Grupo Almedina (Portugal), 2022. E-book. ISBN 9786556276373. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786556276373/. Acesso em: 26 set. 2022. SHIRKY, Clay. A cultura da participação : criatividade e generosidade no mundo conectado. Rio de Janeiro: Zahar, 2001. ISBN 9788537805183. Disponível em: <http://lectio.com.br/dashboard/midia/detalhe/1374>

Disciplina *Sociologia e Antropologia*

Ementa	O surgimento da Antropologia e da Sociologia como ciências. Seus idealizadores e principais teóricos. Análise antropológica e sociológica do processo identitário do ser humano cultural e social. O indivíduo e a organização da sociedade. A perspectiva da Antropologia e da Sociologia na contemporaneidade mundial e brasileira. Saberes e fazeres antropológicos e sociológicos nas distintas áreas de atuação. Discussões sobre temas relevantes para a sociedade, a partir da investigação de questões envolvendo educação ambiental, direitos humanos, ética e cidadania, relações étnico-raciais, deficiência e acessibilidade, economia e educação.

Bibliografia Básica	VIANA, Nildo. Introdução à sociologia. Belo Horizonte: Grupo Autêntica, 2007. E-book. ISBN 9788551300206. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788551300206/. Acesso em: 26 set. 2022. MARCONI, Marina; PRESOTTO, Zelia M. Antropologia - Uma Introdução. São Paulo: Grupo GEN, 2019. E-book. ISBN 9788597022681. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788597022681/. Acesso em: 26 set. 2022. GIL, Antonio C. SOCIOLOGIA GERAL. São Paulo: Grupo GEN, 2011. E-book. ISBN 9788522489930. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522489930/. Acesso em: 26 set. 2022.
Bibliografia Complementar	LIPOVETSKY, Gilles. A sociedade da sedução: democracia e narcisismo na hipermodernidade liberal. Barueri: Editora Manole, 2019. E-book. ISBN 9788520459317. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788520459317/. Acesso em: 26 set. 2022. WEBER, Max. Ensaios de Sociologia. São Paulo: Grupo GEN, 1999. E-book. ISBN 9788521637806. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788521637806/. Acesso em: 26 set. 2022. BAUMAN, Zygmunt. Aprendendo a pensar com a sociologia. Rio de Janeiro: Zahar, 2010. 301 p ISBN 9788537801970. Disponível em: <http://lectio.com.br/dashboard/midia/detalhe/1215>. DURKHEIM, Émile. Educação e Sociologia. [Digite o Local da Editora]: Grupo Almedina (Portugal), 2018. E-book. ISBN 9789724422107. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9789724422107/. Acesso em: 26 set. 2022. FISCHER, Michael M. J. Futuros antropológicos: redefinindo a cultura na era tecnologica. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.. 294 p. ((Antropologia social).). ISBN 9788537805145.

Disciplina *Tipografia*

Ementa	História, teoria, crítica e prática tipográfica. Principais elementos da anatomia dos tipos e das famílias, características, nomenclatura, classificação e métrica. Estudos de pregnância, legibilidade e de leiturabilidade. Análise da combinação de tipos e da retórica tipográfica. Métodos, sistemas e técnicas de composição manual, mecânico, fotoquímico e digital. Aspectos do Typeface design, concepção, desenvolvimento, implementação e avaliação de fontes digitais. Tipografia em mídias digitais estáticas, dinâmicas e interativas.
Bibliografia Básica	CLAIR, Kate; SNYDER, Cynthia B. Manual de Tipografia. Porto Alegre: Grupo A, 2009. E-book. ISBN 9788577804559. Disponível em:

	https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788577804559/. Acesso em: 29 set. 2022. KNIGHT, Carolyn; GLASER, Jessica. Design gráfico e digital: prática e ideias criativas: conceito, metodologia e dicas para criação de um portfólio. São Paulo: Rosari, 2012. 256p. ISBN13: 9788580500097. BERTOMEU, João Vicente Cegato. Criação visual e multimídia. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2010. 149 p. ISBN 9788522106387 (broch.).
Bibliografia Complementar	WILLIAMS, Robin. Design para quem não é designer: noções básicas de planejamento visual. 3. ed. São Paulo: Callis, 2009. 191p. ISBN13: 9788574163871. SPIEKERMANN, Erik. A linguagem invisível da tipografia: escolher, combinar e expressar com tipos. [São Paulo, SP]: [Blucher], [2011]. 191p. ISBN13 9788521206156. CONSOLO, Cecilia; CELSO, Alejandro L.; GRAVIER, Marina G.; FONTANA, Rubén. Tipografía en Latinoamérica: Orígenes e Identidad. São Paulo: Editora Blucher, 2013. E-book. ISBN 9788521207580. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788521207580/. Acesso em: 29 set. 2022. FARIAS, Priscila L. Tipografia digital: o impacto das novas tecnologias. 4.ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2013. 159p. (Série Design). ISBN13: 9788586695643. AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Tipografia: s.f. composição, estilo e aparência dos tipos e das faces tipográficas. Porto Alegre: Bookman, 2011. 183p. (Design básico ; 8). ISBN13: 9788577808748.

Disciplina *Tópicos Especiais em Arte*

Ementa	A disciplina irá abordar assuntos que sejam de interesse dos alunos e que sejam complementares a sua formação, dentro da área de artes, com foco em design digital.
Bibliografia Básica	ARCHER, Michael. Arte contemporânea: uma história concisa. 2. ed. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2012. 263 p. (Coleção Mundo da Arte). ISBN 9788578275402 (broch.). ARNHEIM, Rudolf. Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora: nova versão. São Paulo: Cengage Learning, 2017. 509 p. ISBN 9788522126002 (broch.). MUNARI, Bruno. Design e comunicação visual: contribuição para uma metodologia didática. São Paulo: Martins Fontes, 1997. 350 p. ISBN 8533606354 (broch.).
Bibliografia Complementar	JANSON, H. W. (Horst Waldemar). História geral da arte: o mundo moderno. São Paulo: Martins Fontes, 2001. v. 3 ISBN 8533614470 (broch.: v. 3) STANGOS, Nikos. Conceitos da arte moderna: com 123 ilustrações. Rio de Janeiro, RJ: J. Zahar, 2000. 343 p. ISBN 9788571101425 (broch.).

	CHEOK, Adrian David; SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). Art and Technology of Entertainment Computing and Communication: Advances in Interactive New Media for Entertainment Computing. Springer eBooks XVIII, 303p. 133 illus., 109 illus. in color ISBN 9781849961370. ENCONTRO INTERNACIONAL DE ARTE E TECNOLOGIA, 9., 2010, Brasília. #9.Art: # sistemas complexos artificiais, naturais e mistos. Brasília, 2010. 456 p. ISBN 9788589698276. Disponível em: <http://www.repositoriobib.ufc.br/000028/000028eb.pdf>. MELIN, Regina. Performance nas artes visuais. Rio de Janeiro: Zahar, c2008. 80p (Arte+). ISBN 9788537800645. Disponível em: <http://lectio.com.br/dashboard/midia/detalhe/1243&>

Disciplina *Tópicos Especiais em Design*

Ementa	A disciplina irá abordar assuntos que sejam de interesse dos alunos e que sejam complementares a sua formação, dentro da área de design, com foco em design digital.
Bibliografia Básica	HSUAN-AN, Tai. Design: Conceitos e Métodos. São Paulo: Editora Blucher, 2017. E-book. ISBN 9788521210115. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788521210115/. Acesso em: 26 out. 2022. LEITE, Ricardo. Ver é compreender: design como ferramenta estratégica de negócio. 2. ed. -. Rio de Janeiro: Senac Rio, 2010. 297 p. ISBN 9788577560738 (broch.). LÉVY, Pierre. As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 2010. 206 p. ISBN 9788585490157 (broch.).
Bibliografia Complementar	ROYO, Javier. Design digital. São Paulo, SP: Rosari, 2008. 169 p. (Fundamentos do Design). ISBN 9788588343672 (broch.). BEST, Kathryn. Fundamentos de gestão do design. Porto Alegre: Bookman, 2012. 208 p. ISBN 9788540701465 (broch.). SAMARA, Timothy. Evolução do design: da teoria à prática : [guia de princípios básicos do design aplicados a projetos contemporâneos]. [Porto Alegre, RS]: [Bookman], [2010]. 272p. ISBN 9788577805839 (Broch.). FUENTES, Rodolfo. A prática do design gráfico: uma metodologia criativa. São Paulo: Rosari, 2006. 143p. (Coleção Fundamentos do Design). ISBN13: 9788588343436. CONSOLO, Cecilia. Anatomia do design. São Paulo: Editora Blucher, 2009. E-book. ISBN 9788521217664. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788521217664/. Acesso em: 26 out. 2022.

Disciplina *Tópicos Especiais em Comunicação*

Ementa	A disciplina irá abordar assuntos que sejam de interesse dos alunos e que sejam complementares a sua formação, dentro da área de comunicação, com foco em design digital.
Bibliografia Básica	SANTAELLA, Lúcia. Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013. 376 p. (Comunicação). ISBN 9788534936378 (broch.). RECUERO, Raquel. A conversação em rede: comunicação mediada pelo computador e redes sociais na internet. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, c2012. 238 p. (Cibercultura). ISBN 9788520506509 (broch.). JENKINS, Henry; GREEN, Joshua; FORD, Sam. Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável. São Paulo: Aleph, 2014. 403 p. ISBN 9788576571629.
Bibliografia Complementar	MUNARI, Bruno. Design e comunicação visual: contribuição para uma metodologia didática. São Paulo: Martins Fontes, 1997. 350 p. ISBN 8533606354 (broch.). JENKINS, Henry. Cultura da convergência. 2. ed. São Paulo, SP: Aleph, 2009. 428 p. ISBN 9788576570844 (broch.). FERRARI, Pollyana (Org.). Hipertexto hipermídia: as novas ferramentas da comunicação digital. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2012. 191 p. ISBN 9788572443623 (broch.). COELHO, Teixeira. Semiótica, informação e comunicação: diagrama da teoria do signo. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014. 217 p. (Debates ; 168). ISBN 9788527301701 (broch.). SHIRKY, Clay. A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado. Rio de Janeiro: Zahar, 2001. ISBN 9788537805183. Disponível em: <http://lectio.com.br/dashboard/midia/detalhe/1374&>.

Disciplina *Tópicos Especiais em Tecnologia de Informação e Comunicação*

Ementa	A disciplina irá abordar assuntos que sejam de interesse dos alunos e que sejam complementares a sua formação, dentro da área de tecnologia da informação e comunicação, com foco em design digital.
Bibliografia Básica	WHITE, A. Midias digitais e sociedade (Digital media and society), 1ª edição.. São Paulo: Editora Saraiva, 2016. 9788547212544. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788547212544/. Acesso em: 23 Sep 2022 VELOSO, Renato dos S. Tecnologia da informação e comunicação, 1ª edição. São Paulo: Editora Saraiva, 2012. E-book. ISBN 9788502145924. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788502145924/. Acesso em: 26 set. 2022.

	LÉVY, Pierre. As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 2010. 206 p. ISBN 9788585490157 (broch.).
Bibliografia Complementar	VELLOSO, Fernando de Castro. Informática: conceitos básicos. 8. ed., rev. e atual. Rio de Janeiro, RJ: Campus; Elsevier, 2011. xiii, 391p. ISBN 9788535243970 (broch.). PARENTE, Andre. Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual. 4. ed. Rio de Janeiro: Ed.34, 2011. 301 p. (TRANS). ISBN 8585490276 (broch.). OLIVEIRA, Fátima Bayma de FUNDAÇÃO DE AMPARO À PESQUISA DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO; FUNDAÇÃO GETÚLIO VARGAS. Tecnologia da informação e da comunicação: desafios e propostas estratégicas para o desenvolvimento dos negócios. São Paulo, SP: Prentice Hall, 2006. 240p. ISBN 857605065X. SANTAELLA, Lúcia. Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação . São Paulo: Paulus, 2013. 376 p. (Comunicação). ISBN 9788534936378 (broch.). MURRAY, J. H. Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003. ISBN-10: 8571394962 ISBN-13: 9788571394964

Disciplina Trabalho de Conclusão de Curso I

Ementa	-
Bibliografia Básica	WAZLAWICK, Raul Sidnei. Metodologia de pesquisa para ciência da computação. 2. ed. rev. e atual. Rio de Janeiro, RJ: Campus; Elsevier, 2014. 146 p. ISBN 9788535277821 (broch.). LAVILLE, Christian; DIONNE, Jean. A construção do saber: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas. Porto Alegre: Artmed, Belo Horizonte: Editora UFMG, 1999. 340 p. ISBN 9788573074895 (broch.). KNIGHT, Carolyn; GLASER, Jessica. Design gráfico e digital: prática e ideias criativas: conceito, metodologia e dicas para criação de um portfólio . São Paulo: Rosari, 2012. 256 p. ISBN 9788580500097 (broch.).
Bibliografia Complementar	MARCONI, Marina de Andrade; Lakatos, Eva Maria. Fundamentos de Metodologia Científica.7. ed. São Paulo, SP: Atlas, 2010. FOWLER, F.J. Pesquisa de Levantamento. Porto Alegre: Pearson, 2011. FREIRE, P. Extensão ou Comunicação.13. ed. Paz e Terra, 2006. LAZAR, Jonathan; FENG, Jinjuan Heidi; HOCHHEISER, Harry. Research methods in human-computer interaction. Chichester, West Sussex: Wiley, 2010. xv, 426 p. ISBN 9780470723371 (broch.).

	NOBLE, Ian; BESTLEY, Russell. Pesquisa visual: introdução às metodologias de pesquisa em design gráfico. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013. 224 p. ISBN 9788565837842 (broch.).

Disciplina *Trabalho de Conclusão de Curso II*

Ementa	-
Bibliografia Básica	WAZLAWICK, Raul Sidnei. Metodologia de pesquisa para ciência da computação. 2. ed. rev. e atual. Rio de Janeiro, RJ: Campus; Elsevier, 2014. 146 p. ISBN 9788535277821 (broch.). LAVILLE, Christian; DIONNE, Jean. A construção do saber: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas. Porto Alegre: Artmed, Belo Horizonte: Editora UFMG, 1999. 340 p. ISBN 9788573074895 (broch.). KNIGHT, Carolyn; GLASER, Jessica. Design gráfico e digital: prática e ideias criativas: conceito, metodologia e dicas para criação de um portfólio. São Paulo: Rosari, 2012. 256 p. ISBN 9788580500097 (broch.).
Bibliografia Complementar	MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Fundamentos de metodologia científica. 7. ed. São Paulo, SP: Atlas, 2010. xvi, 297 p. ISBN 9788522457588 (broch.). FOWLER, F.J. Pesquisa de Levantamento. Porto Alegre: Pearson, 2011. FREIRE, P. Extensão ou Comunicação.13. ed. Paz e Terra, 2006. LAZAR, Jonathan; FENG, Jinjuan Heidi; HOCHHEISER, Harry. Research methods in human-computer interaction. Chichester, West Sussex: Wiley, 2010. xv, 426 p. ISBN 9780470723371 (broch.). NOBLE, Ian; BESTLEY, Russell. Pesquisa visual: introdução às metodologias de pesquisa em design gráfico . 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013. 224 p. ISBN 9788565837842 (broch.).

Disciplina *User Experience (UX)*

Ementa	Noções gerais de “User Experience”; Relações entre UX e Interação Humano-Computador. Métodos e Técnicas para conhecer a experiência do usuário. Design de Serviços. Aplicações de User Experience no Design Digital.
Bibliografia Básica	KALBACH, James. Design de Navegação Web. Porto Alegre: Grupo A, 2009. E-book. ISBN 9788577805310. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788577805310/. Acesso em: 04 out. 2022. CYBIS, Walter de Abreu; BETIOL, Adriana Holtz.; FAUST, Richard. Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações. 3. ed. São Paulo: Novatec, 2015. 496 p. ISBN: 978-85-7522-459-5.

	CARMARGO, Liriane Soares de Araujo D.; VIDOTTI, Silvana Aparecida Borseti G. Arquitetura da Informação - Uma Abordagem Prática. São Paulo: Grupo GEN, 2011. E-book. ISBN 978-85-216-2094-5. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/978-85-216-2094-5/. Acesso em: 04 out. 2022.
Bibliografia Complementar	PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen.Design de interação:além da interação humano- computador. 3. ed. Porto Alegre, RS: Bookman, 2013. xiv, 585 p. ISBN 9788582600061 (broch.). MELO, Adriana; ABELHEIRA, Ricardo. Design thinking & thinking design: metodologia, ferramentas e reflexões sobre o tema. São Paulo: Novatec, 2015. 203 p. ISBN 9788575224533 STICKDORN, Marc; LAWRENCE, Adam; HORMESS, Markus; et al. Isto é design de serviço na prática: como aplicar o design de serviço no mundo real: manual do praticante. Porto Alegre: Grupo A, 2019. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582605288 WESTERINK, Joyce H. D. M; OUWERKERK, Martin; OVERBEEK, Thérése J. M; PASVEER, W. Frank; RUYTER, Boris SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). Probing Experience: From Assessment of User Emotions and Behaviour to Development of Products. Springer eBooks Dordrecht: Springer Science +Business Media B. V, 2008. (Philips Research, 8) ISBN 9781402065934. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1007/978-1-4020-6593-4>. Acesso em: 21 set. 2010. PETER, Christian; BEALE, Russell. Affect and Emotion in Human-Computer Interaction: From Theory to Applications. Lecture Notes in Computer Science. Springer Berlin Heidelberg. 2008. ISBN: 978-3-540-85099-1 (Online). DOI: 10.1007/978-3-540-85099-1

4. GESTÃO ACADÊMICA DO CURSO

4.1 Coordenação

A Coordenação de Curso de graduação é exercida, no plano deliberativo e consultivo, pelo Colegiado de curso e no plano executivo, pelo Coordenador de curso.

O Coordenador de curso é um gestor pedagógico que deve ter o compromisso com a melhoria da qualidade do curso, atuando nas dimensões didáticas, pedagógicas, administrativas e políticas, por meio do exercício da liderança democrática, desenvolvendo ações propositivas e proativas. Na UFC, será um professor associado ou titular, ou que possua o título doutor e, na inexistência ou impossibilidade destes, um professor adjunto e, em último caso, assistente, eleito em escrutínio secreto, pelos integrantes do Colegiado do curso entre os seus pares representantes de UC, para um mandato de três anos, permitida uma única recondução.

Concomitantemente com a eleição do Coordenador de curso e segundo as mesmas normas, é realizada a eleição do Vice coordenador, para cumprir mandato de igual duração, a quem caberá substituir o Coordenador durante suas faltas e impedimentos, bem como concluir o mandato do titular nos casos de renúncia ou afastamento definitivo.

Nas faltas e impedimentos simultâneos do Coordenador e do Vice coordenador, a Coordenação do curso será exercida pelo professor mais antigo, entre os seus pares representantes de UC e, no caso de empate, pelo mais idoso.

O Coordenador de curso exerce o seu mandato em dedicação exclusiva ou em regime de tempo integral (UFC, 2019). A Coordenação do curso de Design Digital é assessorada diretamente pela Secretaria Acadêmica do campus, com pelo menos um secretário dedicado ao curso.

A Coordenação trabalha articuladamente com o Colegiado do curso, o NDE e os discentes, no compromisso com a melhoria contínua da qualidade do curso, atuando nas dimensões didáticas, pedagógicas, administrativas e políticas, desenvolvendo ações propositivas e proativas e favorecendo a integração e a melhoria contínua das atividades realizadas no curso.

São as atribuições mais habituais da Coordenação do curso de Design Digital:

- Matrícula: durante o período de matrículas (regular e ajuste), o Coordenador e/ou o Vice observam, acompanham e orientam os alunos, tirando dúvidas sobre os componentes curriculares, auxiliando nas suas escolhas levando em consideração seus objetivos pessoais e procurando solucionar os problemas

que porventura possam surgir, como a solicitação de vagas extras em componentes curriculares de outros cursos ou o reequilíbrio de número de vagas em disciplinas do curso.

- Atendimento aos discentes: a Coordenação do curso mostra-se disponível para atender os alunos e orientá-los sobre questões de diferentes tipos, com relação e interferência na vida acadêmica dos discentes, como a composição das disciplinas a serem matriculadas no semestre e ao longo do curso, reclamações e sugestões sobre o andamento das aulas, a relação com professores, assuntos relacionados à estrutura do campus, orientação profissional e até problemas de ordem pessoal.
- Atendimento aos docentes: os professores têm acesso facilitado à Coordenação e partilham com ela demandas relacionadas às atividades acadêmicas que desenvolvem. Para promover as potencialidades do corpo docente, na medida do possível, consulta os professores sobre suas preferências de disciplinas a cada início de semestre e comunica sobre eventos e congressos na área, que possam incentivar o desenvolvimento de pesquisa por parte dos docentes. A Coordenação também auxilia no planejamento de atividades complementares dentro e fora do campus (como viagens de estudo, reserva de laboratórios específicos, etc.), com questões pedagógicas com discentes ou turmas, com assessoria e apoio em questões administrativas (como pedido de afastamento, progressão funcional, etc.), e no desenvolvimento de trabalho específico com professores que apresentem resultados com potencial de melhora na Avaliação Institucional, ferramenta que permite aos alunos expressarem, semestralmente, suas opiniões sobre a experiência de cursar cada disciplina em dimensões apropriadas para uma avaliação pedagógica, e que será apresentada mais detidamente na seção 4.5 deste documento.
- Recepção e orientação de ingressantes: cada nova turma de ingressantes é recepcionada com muita atenção e zelo pela Coordenação. Na primeira semana de aula, entre várias outras apresentações de setores do campus, há um dia dedicado à fala da Coordenação aos alunos. É um momento especial em que se apresentam detalhes sobre o curso (PPC, características, perfil do egresso, matriz curricular); notícias e conquistas dos alunos veteranos; recomendações e conselhos sobre a vida acadêmica; informações sobre serviços de apoio ao discente, política de bolsas e auxílio (seção 4.4.3), entre outros. Também nesse

encontro, a Coordenação começa a conhecer os ingressantes (cidades de origem, interesses, motivações e expectativas), num momento sempre muito rico de troca e construção de empatia e confiança. Os alunos aproveitam a participação nesses encontros como atividade complementar.

- Promoção de eventos: desde o início de 2017, a Coordenação tem organizado os "dddd - dias de design digital" (seção 3.5.3), com a participação de palestrantes de diversas áreas de interesse dos alunos do curso e do campus. Também participa diretamente da promoção e organização de eventos tradicionais do campus como o WTISC, os Encontros Universitários e o InfoGirl, tanto sugerindo e convidando palestrantes da área, como promovendo cursos e oficinas.
- Outras funções administrativas: definir pautas e convocar reuniões do Colegiado do curso; tratar e encaminhar processos a secretarias e coordenadorias da UFC; auxiliar a Coordenação de Programas Acadêmicos do campus na definição de componentes curriculares ofertadas e alocação de professores, horários e salas; atribuir e acompanhar tarefas da Secretaria Acadêmica; participar do Conselho do campus (que funciona como órgão deliberativo, em todos os assuntos de sua competência, e como órgão consultivo de sua Diretoria) (UFC, 2019).

A atuação do Coordenador tem como importante insumo os resultados da Avaliação Institucional, em que: discentes se autoavaliam e avaliam a atuação docente, infraestrutura e coordenação; docentes autoavaliam-se e avaliam suas condições de trabalho. Os dados coletados subsidiam a elaboração do um documento denominado Plano de Melhorias (apresentado na seção 4.5), que tem seu conteúdo debatido no Colegiado do curso e no NDE.

Nas atividades da Coordenação há o exercício constante de promoção de uma liderança democrática, onde todos os entes envolvidos têm voz. Essa característica é reforçada nos encontros promovidos pela Coordenação com os discentes, na apresentação dos resultados da Avaliação Institucional, na disponibilização de horários de atendimentos para professores e alunos e no esforço constante de criação de um ambiente saudável de trabalho e aprendizagem.

Em 2018, iniciou-se na Coordenação do curso o projeto "Coordenação, alunos e comunidade: promovendo o curso de Design Digital dentro e fora da UFC", que tem como objetivo contribuir para que os alunos do curso fiquem satisfeitos, informados e integrados com os objetivos e as atividades desenvolvidas no curso, desde os primeiros dias de aula e durante toda a sua formação. Nesse sentido, as ações propostas pelo projeto contribuem

para a ambientação do recém-ingresso e ajudam a reduzir fatores determinantes para a reprovação e a evasão dos estudantes.

Algumas das atividades previstas para o projeto em 2018 são: recepção dos alunos ingressantes; pesquisa com os ingressantes para acompanhamento de evasão; criação do repositório de trabalhos dos discentes; ações de divulgação do plano de melhorias do curso e da avaliação institucional; ações nas escolas de ensino médio da cidade. Além destas, os bolsistas do projeto trabalham de forma contínua na atualização do site e das redes sociais do curso, e na criação de campanhas diversas de conscientização e de engajamento, por meio de um contato mais direto e uma linguagem mais informal, por exemplo, utilizando "memes" produzidos por eles.

4.2 Colegiado

O Colegiado é a instância máxima no plano deliberativo e consultivo do curso, onde são propostas, apreciadas e avaliadas as políticas e ações de gestão, e compõe, junto à Coordenação, a esfera administrativa do curso.

O Colegiado do curso é formado por representação docente através das UC, com os representantes eleitos pelos pares, e por representação estudantil, também com representantes eleitos por pares, estes na proporção de 1/5 do total de docentes representantes de UC. No curso de Design Digital, o Colegiado é constituído por sete professores titulares e seus suplentes, além de um aluno titular e seu suplente, que se reúnem mensalmente, considerando-se como pré-agendadas a realização de reuniões ordinárias na última semana do mês. Caso seja necessário, reuniões extraordinárias podem ser marcadas.

Todas as deliberações são registradas em ata que, juntamente com os demais documentos de trabalho do Colegiado, ficam disponíveis em arquivos online. Caso alguma deliberação necessite de aprovação superior, a Coordenação conduz a pauta, após discutida em Colegiado, para a próxima reunião do Conselho do campus, onde serão realizados os encaminhamentos necessários.

Além das reuniões mensais, o Colegiado do curso de Design Digital amplia suas atividades de deliberação empregando recursos colaborativos online. A utilização de grupo de e-mails e pasta compartilhada agiliza as discussões e permite um aprofundamento em questões mais sensíveis que, sem a utilização desses recursos, não teriam possibilidade de serem debatidas, na mesma profundidade, durante as reuniões.

Uma das importantes ações do Colegiado é deliberar a respeito da demanda por componentes curriculares do curso antes do início de cada semestre. Depois de definida, a Coordenação do curso cadastra as disciplinas correspondentes no sistema "Oferta Acadêmica", criado pelo NPI, para auxiliar neste processo. O sistema tem funcionalidades como: importação das disciplinas ofertadas em semestres anteriores; solicitação de vagas em turmas compartilhadas entre os cursos; detalhamento das necessidades de cada disciplina, como aulas em laboratório, turmas divididas, indicação de professores, turnos preferenciais. Concluída esta etapa, a Coordenadoria de Programas Acadêmicos do campus (setor que tem a responsabilidade de acompanhar a programação acadêmica da unidade) trabalha na definição de quais e como as disciplinas serão ofertadas. Para auxiliar nesse processo, um segundo sistema (Sistema de Alocação) também desenvolvido internamente faz a alocação automática de componentes curriculares, docentes e horários, a partir daquilo que foi demandado por cada Colegiado de curso e das regras específicas cadastradas.

Os principais insumos para a atuação do Colegiado são: os resultados das Avaliações Institucionais realizadas semestralmente (detalhadas na seção 4.5); demandas de alunos ou docentes encaminhadas diretamente à Coordenação do curso ou a algum dos membros do colegiado; demandas oriundas da Direção ou Conselho do campus. Durante as reuniões, tem sido relativamente frequente a presença de convidados para temas específicos, em especial grupos de estudantes. A análise desses insumos leva à elaboração do relatório de gestão de melhorias (Plano de Melhorias), que pauta a atuação da Coordenação.

O Colegiado deliberou que, a partir de 2018, passará a fazer uma reunião semestral diferenciada, com o objetivo de realizar uma autoavaliação de suas atividades. Nesta reunião, far-se-á uma retrospectiva do curso no último semestre, com ênfase na evolução dos resultados das avaliações do curso, nos temas e ações registrados nos planos de melhoria e nas atas das reuniões do Colegiado. Entende-se que essa meta-análise do curso proporcionará uma avaliação do desempenho da gestão do curso, incluindo o da própria atuação do Colegiado.

4.3 Núcleo Docente Estruturante (NDE)

Na UFC, o Núcleo Docente Estruturante (NDE) é regido pelas resoluções CEPE/UFC nº 10/2012 (UFC, 2012b) e MEC/CONAES nº 1/2010 (BRASIL, 2010a). O NDE constitui segmento da estrutura de gestão acadêmica em cada curso de graduação, com atribuições consultivas, propositivas e de assessoria sobre matéria de natureza acadêmica e pedagógica,

corresponsável pela elaboração, implementação, acompanhamento, atualização e consolidação do Projeto Pedagógico do Curso.

Com caráter de instância autônoma, colegiada e interdisciplinar, vinculada a Coordenação de curso, o NDE é composto pelo Coordenador do curso e, no mínimo, 5 outros docentes que possuam, preferencialmente, o título de doutor, que atuam no desenvolvimento do curso e exercem liderança acadêmica, percebida na produção de conhecimentos na área, no desenvolvimento do ensino e em outras dimensões entendidas como importantes pela instituição. A escolha dos representantes docentes é feita pelo Colegiado de curso para um mandato de três anos, com possibilidade de uma recondução. A renovação dos membros dá-se pela finalização do mandato ou por necessidade individual, de modo que parte deles permaneça, como modo de preservar o espírito do curso.

São atribuições do NDE:

- Avaliar, periodicamente, pelo menos a cada três anos no período do ciclo avaliativo do Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior (SINAES) e, sempre que necessário, elaborar propostas de atualização para o PPC e encaminhá-las para apreciação e aprovação do Colegiado do curso;
- Fazer o acompanhamento curricular do curso, tendo em vista o cumprimento da missão e dos objetivos definidos em seu Projeto Pedagógico;
- Zelar pela integração curricular interdisciplinar entre as diferentes atividades de ensino constantes no currículo;
- Contribuir para a consolidação do perfil profissional do egresso do curso;
- Indicar formas de incentivo ao desenvolvimento de linhas de pesquisa e extensão, oriundas de necessidades da graduação, de exigências do mundo do trabalho e afinadas com as políticas públicas relativas à área de conhecimento do curso;
- Zelar pelo cumprimento das Diretrizes Curriculares Nacionais para os cursos de graduação;
- Sugerir e fomentar ações voltadas para a formação e o desenvolvimento dos docentes vinculados ao curso.

No curso de Design Digital, o NDE realiza todas essas atividades em parceria com a Coordenação e o Colegiado do curso, exceto o cumprimento das DCN, uma vez que não há uma diretriz única seguida pelo curso. Com relação a isso, há a preocupação de confirmar

que o trabalho desenvolvido está alinhado com o perfil do egresso e com as novas demandas do mundo do trabalho.

Desde o fim de 2014, antes mesmo de ter iniciado suas atividades, o NDE do curso de Design Digital encontra-se constituído e atuante, reunindo-se ordinariamente uma vez ao semestre, com suas deliberações registradas em ata e alinhado com a regulamentação da UFC.

4.4 Apoio ao discente

Fortalecer o vínculo institucional do estudante pelas condições de acesso, permanência, melhoria contínua e qualidade de vida é a missão da Pró-reitoria de Assuntos Estudantis (PRAE) da UFC. Suas atribuições são ampliar as condições de permanência dos estudantes em situação de vulnerabilidade socioeconômica na UFC, viabilizar a igualdade de oportunidades entre os estudantes, contribuir para a melhoria do desempenho acadêmico individual e agir, preventivamente, nas situações de retenção e evasão decorrentes da insuficiência de condições financeiras.

No Campus da UFC em Quixadá, o Núcleo de Atendimento Social (NAS) implementa e acompanha os projetos e ações promovidos pela PRAE.

4.4.1 Núcleo de Atendimento Social (NAS)

O NAS foi previsto no Planejamento Estratégico realizado no Campus da UFC em Quixadá em 2013. Dentre as atividades e ações de assistência estudantil, foi prevista a criação de um setor de apoio à saúde e bem-estar dos discentes e que promovesse serviços de assistência psicopedagógico dentro do campus.

Grande parte dos alunos do campus é de fora da cidade de Quixadá e passa por diversos desafios no decorrer do seu percurso acadêmico. Para os auxiliar, o NAS promove a implementação de políticas, programas e ações de acompanhamento e orientação, além de trabalharem em conjunto com as coordenações dos cursos, no desenvolvimento de estratégias de acessibilidade metodológica e instrumental (mais informações sobre essas ações estão na seção 3.5.9). O núcleo conta com uma equipe interdisciplinar, formada por um psicólogo, um assistente social e um nutricionista, pautada no diálogo e preparada para elaborar, implementar e coordenar projetos que promovam a articulação entre as políticas de ensino superior à assistência estudantil, integrando processos psicossociais e educacionais, identificando e superando desafios; além de viabilizar ações, serviços e programas que previnam a evasão estudantil.

O núcleo também gerencia os processos de seleção e acompanhamento de Bolsa de Iniciação Acadêmica, Auxílio Moradia, Renovação do Auxílio Moradia, Auxílio Emergencial, Auxílio Creche, Isenção do RU (apresentadas na seção 4.4.3). Dentre as atividades desenvolvidas nesses processos, estão: a formulação de edital, a definição de cronogramas, a formação de comissão, o recebimento de documentos, a realização de entrevistas, a análise documental, a divulgação dos resultados (apoiada pelo Núcleo de Comunicação do campus), o controle das listas de frequência dos bolsistas e o acompanhamento de seu desempenho acadêmico. Anualmente, cerca de 500 alunos do campus participam de uma ou mais dessas atividades.

Uma das atividades diretamente relacionadas com o acolhimento e a permanência de discentes é a palestra de recepção aos ingressantes, com apresentação dos serviços e pessoal do núcleo aos 300 alunos que chegam ao campus no início do ano letivo.

Com esse mesmo objetivo, a coordenação do Projeto de Orientação Acadêmica (POA) é outra atividade importantíssima promovida pelo NAS. O projeto propõe o acompanhamento dos alunos, principalmente, dos anos iniciais, com o objetivo de aprimorar sua visão sobre o ambiente universitário e a vida acadêmica, dedicando-se ao aproveitamento nas disciplinas e em atividades que complementam sua formação através da tutoria de um servidor experiente (na função de orientador acadêmico).

Ao longo dos anos de 2020 e 2021, o contexto da pandemia e o decorrente isolamento social trouxe novos desafios ao programa, uma vez que o processo de adaptação à Universidade se deu no contexto de atividades educativas remotas, em que os alunos precisaram adaptar o espaço de suas casas e a rotina de suas famílias para continuarem seus estudos. Sendo assim, o POA foi reformulado de acordo com esta realidade e as ações realizadas buscaram a construção de espaços de diálogo sobre os desafios enfrentados pelos alunos, a partir de rodas de conversa virtuais. Nesses encontros, os estudantes eram convidados a refletir a partir de suas realidades e sobre como estavam enfrentando os desafios das aulas remotas. Esses momentos foram mediados pela equipe do POA, mas tinha como principais protagonistas os próprios discentes.

Em 2020, o POA desenvolveu diversas atividades (Grupo Arte de Viver, POA Convida, POA Conversa, Ciclo de Orientação Acadêmica), que tiveram como resultado: a ampliação da socialização, apropriação e sentimento de pertencimento dos estudantes ao campus da UFC-Quixadá; uma maior socialização das informações acerca do espaço universitário, como serviços e programas disponíveis; a disseminação da importância das dimensões das competências socioemocionais para vida universitária; o engajamento dos estudantes nas

atividades oferecidas no campus; e o desenvolvimento de uma relação de cooperação entre os estudantes, com vistas a construção de um espaço universitário mais acolhedor e promotor de bem-estar.

Já em 2021, novas reformulações foram pensadas para o Programa de Orientação Acadêmica, ampliando a equipe de servidores da coordenação do programa e de bolsistas PAIP. Além disso, as ações foram direcionadas principalmente para os alunos do primeiro ano que foram contemplados no processo seletivo unificado da assistência estudantil com a Bolsa de Orientação Acadêmica – BIA. Neste contexto, foram realizadas 20 atividades educativas com 36 bolsistas BIA de primeiro ano. Tais atividades tiveram como objetivo estimular cada aluno a ampliar sua visão sobre o ambiente universitário, sobre a vida acadêmica e sobre ele mesmo, qualificando o seu percurso como estudante e contribuindo para a sua integração à universidade. Além disso, as ações desenvolvidas pelo POA estimularam a socialização e a troca de experiências entre os estudantes, possibilitando maior aproximação com os desafios vividos pelos discentes e a construção de estratégias de superação desses desafios neste momento de crise sanitária.

No início de cada ano letivo é aplicado o Questionário sobre o Perfil do Aluno, que tem como objetivo conhecer mais profundamente os discentes recém ingressos, abordando questões como características socioeconômicas e demográficas, perfil do estudante, motivos da escolha do curso, expectativas e receios. (SOUZA, 2016; SOUZA, 2017)

A Jornada de Iniciação Acadêmica (JOIA) é um exemplo de evento realizado pelo NAS. Anualmente, e especialmente para os alunos participantes do processo de seleção da Bolsa de Iniciação Acadêmica, o núcleo apresenta as características da bolsa e promove ações de interação entre os discentes, com o objetivo de identificar possíveis relações entre seus perfis e os projetos desenvolvidos no campus aos quais eles podem vincular-se. Em 2021, cerca de 100 alunos participaram do JOIA.

Em abril de 2018, foi realizada uma mesa redonda organizada pelo NAS e pelo Núcleo de Cultura e Arte do campus com o tema “Uma discussão sobre o machismo pela perspectiva de gênero”, que contou com a participação de convidados da UFC, da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB) e da FECLESC. Destacando a importância de falar sobre o machismo de maneira geral, mas também trazendo para a realidade de mulheres na área de TIC, assim como no âmbito universitário, o evento procurou esclarecer questões sobre machismo, feminismo e dar luz a situações que mulheres passam e que acabam não percebendo, dado o enraizamento do machismo na cultura.

Existe a previsão de ampliação das atividades do NAS, com o reforço à saúde dos discentes a partir da oferta de atendimento odontológico no campus.

A seguir, são apresentados os serviços que compõem o NAS e as ações especificamente por ele promovidas.

Serviço de psicologia

O Serviço de Psicologia do Campus da UFC em Quixadá visa à promoção de um ambiente educativo harmônico e produtivo e tem por finalidade apoiar, orientar e acompanhar o aluno nos diversos processos de adaptação frente à realidade do contexto universitário. Com esse objetivo, o serviço procura analisar e corrigir os equívocos institucionais que comprometem a qualidade do processo de ensino-aprendizagem e as relações intersubjetivas estabelecidas entre os diversos atores que compõem a vida acadêmica, contribuindo para o bem-estar e para a qualidade de vida dos alunos do campus.

O serviço oferece aconselhamento e orientação psicológica aos alunos cuja dificuldade esteja centrada nos fatores psíquicos ligados às questões acadêmicas, focando nos aspectos cognitivos, sociais e afetivos que geram resistência e dificultam o processo de aprendizagem, o desempenho acadêmico e o bem-estar estudantil.

O projeto APRIMORE realiza encontros regulares para promover uma discussão interdisciplinar sobre políticas e ações que garantam e incrementem as condições de qualidade de vida e bem-estar, dando destaque para a manutenção da saúde física, mental e espiritual de sua comunidade acadêmica e comunidade quixadaense em geral. Nesta perspectiva, o APRIMORE advém de um conjunto de reflexões sobre autoconhecimento, formuladas por seus articuladores (docentes e técnicos-administrativos) quando da observação do cotidiano da instituição e da comunidade onde ela se localiza. Durante o ano de 2017 foram promovidos pelo menos quatro encontros, com temas como estereótipos, minimalismo, viver no presente e “o que faz uma vida feliz?”, entre outros.

Além do APRIMORE, o serviço de psicologia está envolvido na promoção de outras atividades, como a manutenção da coluna regular “Mente sã, corpo são” no site do campus, onde são abordados temas como falta de motivação para os estudos, trancamento de disciplinas, violência contra a mulher, alimentação saudável, etc. Em agosto de 2016, participou da organização do “Desseminário”, evento que promoveu um conjunto de mesas redondas com o objetivo de discutir a tecnologia e sua relação com outras esferas da sociedade, em um espaço de diálogo informal, aberto e sem hierarquia dentro do campus, com docentes, discentes, servidores e convidados externos. E, por último, o projeto UFCZen,

iniciado em 2018 com encontros quinzenais e foco em saúde mental e no ambiente acadêmico de modo geral.

No ano de 2020, o serviço de psicologia realizou 296 sessões de apoio psicológico individuais de forma remota e 16 atendimentos presenciais, com um total de 63 estudantes sendo acompanhados pelo serviço. Já em 2021, foram realizadas 204 sessões de apoio psicológico, com 46 estudantes atendidos. Em relação ao ano de 2022, só nos seis primeiros meses houve uma procura maior de estudantes solicitando atendimento psicológico do que durante todo o ano de 2021.

A partir da escuta ativa das questões trazidas pelos estudantes no apoio psicológico, são realizadas atividades psicoeducativas em grupo. Tais atividades têm como objetivo, trabalhar de forma coletiva várias demandas que os alunos trazem nos atendimentos individuais. Como exemplo deste processo, podemos citar em 2022 a criação da Oficina de Acolhimento para Veteranos.

Serviço de nutrição

A alimentação saudável é essencial para a manutenção da saúde e deve estar baseada em práticas alimentares que tenham significado social e cultural, além de ser acessível do ponto de vista físico e financeiro. O Serviço de Nutrição tem como objetivo auxiliar os alunos a adotar hábitos mais saudáveis a partir de duas ações principais: a orientação nutricional individualizada e a coordenação do Refeitório Universitário (RU) do campus.

O RU oferece refeições balanceadas e de qualidade, a um valor monetário simbólico, e constitui-se como espaço de convivência e integração de estudantes, docentes e servidores técnico-administrativos. Subsidiado pela universidade, aos estudantes o custo é de R$1,10 na recarga via GRU e R$ 3,00 no guichê de vendas; para docentes, servidores técnico-administrativos e terceirizados, o valor é de R$ 13,50.

O Serviço de Nutrição avalia a qualidade do alimento servido no RU, essencialmente, de duas formas. Primeiro, a partir da promoção diária de uma pesquisa de satisfação sobre as refeições, com o objetivo de recolher a opinião da comunidade acadêmica. Após a refeição, cada comensal coloca em uma urna, conforme a sua percepção, uma avaliação que varia em três níveis, separados por tipo de proteína consumida (carne vermelha, carne branca, vegetariano). O segundo método é feito por meio da pesagem dos alimentos recebidos e do lixo descartado, conhecida como relação resto-ingestão. O estudo do resultado desses métodos permite ao Serviço de Nutrição acompanhar a qualidade do

alimento servido e dá informações preciosas sobre a necessidade de alterações no cardápio do RU.

Em 2019, foram servidos 95.172 almoços, 57.747 jantares, totalizando 152.919 refeições somente no RU do campus da UFC em Quixadá.

Para além das atividades de gestão do RU, o serviço oferece atendimento nutricional individual e em grupos à comunidade acadêmica. Em 2021, por conta do afastamento social devido à pandemia, foram realizadas orientações nutricionais individualizadas via Google Meet e foram atendidos 47 alunos diferentes. Destes, 39 iniciaram em 2021 e 8 deram continuidade aos encontros do(s) ano(s) anterior(es). Além disso, foram realizados ao longo do ano outros 159 encontros de acompanhamento (segundos, terceiros etc).

Serviço social

Na área de Serviço Social, o assistente social realiza suas intervenções no atendimento à população e/ou na formulação e execução de políticas públicas que possibilitam o acesso aos direitos sociais, com base em uma formação crítica, que o capacita para realizar a análise da realidade e intervir nas várias questões apresentadas.

O Serviço Social do Campus da UFC em Quixadá volta-se para o atendimento das demandas dos discentes, com base na Política Nacional de Assistência Estudantil (PNAES, Decreto nº 7.234/2010) (BRASIL, 2010b). Além do trabalho direto com os auxílios oferecidos pela PRAE, o Serviço Social realiza orientações aos alunos e encaminhamentos para a rede socioassistencial do município de Quixadá e adjacências. Realiza ainda pesquisas e ações educativas relativas às mais variadas expressões da questão social, tais como violência, vulnerabilidade socioeconômica, dentre outros. Os atendimentos para orientação são realizados através do agendamento, realizado na sala do Serviço Social ou por e-mail.

Além das orientações e acompanhamento, o serviço promove, em parceria com o Núcleo de Comunicação do campus, o projeto "Você Sabia?", que tem o objetivo de repassar, através do site e das redes sociais do campus, informações referentes à política de assistência estudantil e às outras políticas públicas.

4.4.2 Apoio pedagógico e acadêmico

Todos os docentes do curso são responsáveis pelo acompanhamento e apoio pedagógico, de maneira sistemática, com horários de atendimento aos discentes fora de sala de aula. Além deles, a coordenação tem papel importante nessa área, com o acompanhamento individual de matrícula, orientação sobre carga-horária adequada ao discente, planejamento do fluxo curricular para alunos com reprovações e o planejamento e

adequação da oferta de componentes curriculares, como a inclusão de turmas extras na medida da necessidade, visando minimizar o represamento curricular, e apoio à formação e manutenção do CADD, na produção de seus eventos, reuniões e atividades.

Complementando o trabalho desenvolvido por docentes e coordenação, é importante ressaltar duas outras ações desenvolvidas no campus, alinhadas às políticas institucionais descritas no PDI da UFC, o Programa de Orientação Acadêmica (POA) e a mobilidade acadêmica.

Programa de Orientação Acadêmica (POA)

Ao longo do percurso formativo, inúmeros aspectos podem interferir no processo de aprendizagem, dentre eles a adaptação do aluno ao contexto universitário. O ingresso na vida acadêmica pode constituir-se como momento de crise na vida do sujeito, visto que a transição do Ensino Médio para o Ensino Superior implica no aumento de responsabilidades e na necessidade de desenvolver autonomia. Trata-se de uma fase geradora de amadurecimento e, ao mesmo tempo, desencadeadora de sentimentos de vulnerabilidade e desamparo. Soma-se a isso o fato de a maior parte dos alunos do campus vir de outras cidades e terem, ainda muito novos e inexperientes, que sair da casa dos pais, para morar em Quixadá, o que os leva a assumir responsabilidades da "vida adulta" que até então não conheciam.

Diante desse cenário, foi criado o Programa de Orientação Acadêmica (POA), desenvolvida como uma política inovadora do Campus da UFC em Quixadá, que busca promover a integração dos alunos à vida universitária, orientando-os quanto às suas atividades acadêmicas, prioritariamente nos dois anos iniciais do curso, contribuindo, dessa forma, para o processo de socialização e ambientação dos alunos ao campus.

São duas modalidades de acompanhamento. A individual, onde cada aluno participante do programa tem um orientador específico (docente ou servidor técnico-administrativo), com quem mantém encontros regulares. O planejamento é realizado de forma singular, pensado a partir da realidade de cada aluno. E a orientação grupal, nas quais, periodicamente, são realizados encontros para trabalhar temáticas relacionadas à trajetória acadêmica.

No POA, articulam-se os membros da comunidade acadêmica em diferentes níveis. São atribuições dos orientadores acadêmicos: pensar, junto ao aluno, considerando a programação acadêmica do seu curso, um fluxo curricular compatível com seus interesses e possibilidades de desempenho acadêmico; orientar a tomada de decisões relativas à

matrícula; apresentar aos alunos o projeto pedagógico do curso de graduação e a estrutura universitária; encontrar-se pelo menos 2 vezes por semestre com seus alunos; e entregar à secretaria acadêmica, ao final de cada semestre letivo, relatório das atividades realizadas por cada aluno.

Os alunos que participam do programa têm o compromisso de: manter contato com o orientador para o agendamento dos encontros; participar ativamente da construção do plano de estudos e de outras atividades propostas pelo orientador, atuando como protagonista no processo; agendar novos encontros com o orientador sempre que julgar necessário.

Já a comunidade acadêmica compromete-se a: acolher os estudantes no contexto universitário, viabilizando a sua integração; colaborar para a promoção de estratégias dialógicas de ensino-aprendizagem; favorecer processos comunicacionais envolvendo servidores e discentes; desenvolver a autonomia e o protagonismo dos estudantes na busca de soluções para os desafios do cotidiano universitário; e sanar os fatores de retenção, desistência e abandono, promovendo ações que identifiquem e minimizem os problemas no âmbito de cada curso

Como destacado na seção 3.5.6, é uma política do curso de Design Digital incentivar a participação discente no POA, visando a melhoria do processo de formação do estudante.

Mobilidade acadêmica

A mobilidade acadêmica é o processo que possibilita ao discente matriculado em uma IES estudar em outra e, após a conclusão dos estudos, obter um comprovante de estudos e, possivelmente, o aproveitamento de disciplinas em sua instituição de origem.

A mobilidade acadêmica envolve a existência de condições apropriadas, que contribuem com a formação e o aperfeiçoamento dos quadros docente e discente, objetivando a aquisição de novas experiências e a interação com outras culturas.

Os discentes do campus têm acesso a duas modalidades de mobilidade acadêmica, oferecidas pela PROGRAD e pela Pró-reitoria de Relações Internacionais (PROINTER).

O Programa Andifes de Mobilidade Acadêmica alcança somente alunos regularmente matriculados em cursos de graduação de universidades federais, que tenham concluído pelo menos 20% (vinte por cento) da carga horária de integralização do curso de origem e com no máximo duas reprovações acumuladas nos dois períodos letivos que antecedem o pedido de mobilidade. O estudante da UFC pode solicitar a mobilidade acadêmica a qualquer tempo,

mas deve buscar informações junto à IFES de seu interesse sobre seus prazos e procedimentos.

É possível também a mobilidade acadêmica entre a UFC e instituições no exterior, em programas promovidos pela PROINTER, órgão que coordena as relações da universidade com instituições estrangeiras de educação, ciência e cultura, bem como oferece o suporte necessário à execução de convênios e acordos internacionais através das atividades desenvolvidas pelas unidades que lhe são subordinadas (no campus, a Coordenadoria de Assuntos Internacionais).

Os pedidos de inscrição dos alunos que desejem participar de programas de mobilidade acadêmica são realizados mediante encaminhamento do Coordenador do curso à PROINTER, juntamente com o plano de estudos elaborado pelo aluno, contendo as disciplinas que cursará na IES desejada. Cabe ao Coordenador do curso analisar as solicitações de afastamento temporário, bem como os programas das disciplinas a serem cursadas, de modo a permitir, inequivocamente, a posterior e obrigatória concessão de equivalência e consequente dispensa. O Coordenador emitirá parecer conclusivo sobre as solicitações e informará a PROINTER para que esta providencie junto a IES pretendida a efetivação do Intercâmbio.

A UFC é conveniada a diferentes programas de mobilidade internacional oferecidos por diversos países, como é o caso dos Programas BRAFITEC e Duplo Diploma de Graduação em engenharia (com a França), e UNIBRAL e PROBRAL (com a Alemanha), além do programa Erasmus Mundus que já beneficiou vários estudantes da UFC através de projetos coordenados pela Universidade Técnica de Munique (Alemanha), pela Universidade de Santiago de Compostela (Espanha) e pela Universidade do Porto (Portugal).

A UFC também participou do PROGRAMA ALFA, programa de cooperação entre IES da União Europeia e da América Latina, e PROGRAMA ALBAN, programa de cooperação entre União Europeia e países latino-americanos, destinado a estudantes e profissionais latino-americanos e futuros acadêmicos.

4.4.3 Política de bolsas e auxílios

A UFC disponibiliza diversos programas de auxílios financeiros para permanência e integração acadêmica do discente, como o Programa de Bolsas de Auxílio Moradia e de Iniciação Acadêmica, que constituem auxílios para alunos socialmente vulneráveis, além da oferta de bolsas de mérito acadêmico, como as dos programas de Iniciação à Docência e de Iniciação Científica. Além disso, o campus também conta com a Coordenadoria de Estágios,

responsável por apoiar e acompanhar o planejamento dos estágios curriculares obrigatórios e não-obrigatórios, como apresentado na seção 3.6. A seguir, são apresentados os programas de bolsas e auxílios que constituem a política institucional nesse âmbito.

Programa Ajuda de Custo

Concede apoio aos estudantes dos cursos de graduação que desejam apresentar trabalhos em eventos de naturezas diversas. Apoia o Diretório Central dos Estudantes (DCE), os Centros Acadêmicos (CA) e as Associações Atléticas na participação em eventos, com representação de delegados e equipes de modalidades esportivas e na promoção de eventos acadêmicos, políticos, culturais e esportivos.

Programa Auxílio Moradia

Tem por objetivo viabilizar a permanência de estudantes matriculados nos cursos de graduação, localizados fora dos municípios de residência e que estejam em comprovada situação de vulnerabilidade econômica, assegurando-lhes auxílio institucional para complementação de despesas com moradia e alimentação durante todo o período do curso ou enquanto persistir a situação. A vinculação dos estudantes ao programa não os impede de receber, por mérito, qualquer uma das bolsas dos diversos programas da UFC, de agências de fomento ou de empresas. Atualmente, o serviço social do campus realiza o acompanhamento sistemático de 80 discentes beneficiados com o Programa Auxílio Moradia que apresentam baixo rendimento.

Programa de Promoção da Cultura Artística

Mais conhecido como Bolsa Arte, foi instituído pela Resolução nº 08 do CEPE – Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão, em sua reunião de 26 de abril de 2013. O programa tem como objetivo principal oferecer aos estudantes, servidores docentes e técnico-administrativos da UFC condições para produção, realização e fruição de bens artístico-culturais e tem duração de um ano.

O programa é gerido pela Secretaria de Cultura Artística (Secult-Arte), que tem por objetivo trabalhar pela articulação das iniciativas relacionadas às artes na instituição, incentivando e apoiando ações e projetos. A partir do apoio dispensado em diferentes ações, visa fortalecer a cultura artística, compreendida como dimensão inalienável da vida universitária, buscando criar estratégias para o incremento da produção estética nas diversas linguagens das artes, e estimulando a reflexão crítica sobre esta mesma produção. No campus, as ações da secretaria são operacionalizadas pelo Núcleo de Cultura e Artes, que

em 2018 promoveu eventos dos mais variados tipos, aproximando a comunidade acadêmica da sociedade, como: mensalmente, em parceria com a Prefeitura Municipal de Quixadá e a FECLESC, projeto “Olha pro céu meu amor”, que conta com atividades como um bate-papo sobre fotografia, vista aérea com drone e observação do espaço através de telescópio; em parceria com o NAS, a mesa redonda “Uma discussão sobre machismo pela perspectiva de gênero”; e, em maio, a “I Mostra de Cinema Africano – Mamma África”, com atividades no campus e na Casa de Saberes Cego Aderaldo em Quixadá.

Programa de Educação Tutorial (PET) – Tecnologia da Informação (TI) e Sistemas de Informação (SI)

O campus conta com dois grupos de PET, TI e SI, que desenvolvem ações que fortaleçam os vínculos entre a instituição e a população de Quixadá. Os alunos que participam do programa reúnem-se periodicamente para estudar e desenvolver projetos de pesquisa, ensino e extensão, contando com o apoio de um tutor. O PET-SI conta somente com alunos do curso de Sistemas de Informação. Já o PET-TI tem discentes de todos os cursos do campus e, em 2018, de uma equipe de nove alunos, dois são do curso de Design Digital.

A equipe de bolsistas é renovada à medida que os membros mais antigos terminam o curso. O processo de seleção é realizado por uma comissão composta por membros atuais do PET, professores e o tutor, e os bolsistas, quando iniciam suas atividades, devem ter disponibilidade de participar por pelo menos dois anos do programa.

As equipes do PET são responsável pela promoção de um número importante de atividades no campus, como: a recepção e orientação dos alunos ingressantes, promovendo um ambiente confortável e oferecendo informação acerca do campus, do curso e da vida acadêmica; o InfoGirl, que busca atrair mulheres para a área de TI, apresentando a área em um ambiente amigável e confortável, com palestras, oficinas, workshops e roda de conversa com profissionais e alunas do campus, a alunas do Ensino Médio das escolas da região; o “TI por Elas”, “filho” do InfoGirl, que busca promover a interação e discussão sobre a temática de mulheres na computação no campus; o ensino de microcontroladores nas escolas, atividade realizada na turma de informática da EEEP Maria Cavalcante Costa, que tem como objetivo introduzir os conceitos de microcontroladores, explorar os periféricos do microcontrolador estudado (PIC18F4550) e tornar o aluno apto a desenvolver projetos envolvendo LEDs, displays LCD, conversores A/D e D/A e comunicação serial UART; o ensino de programação nas escolas, com minicursos ofertados em escolas públicas de Ensino Médio, atualmente no IFCE - Campus Quixadá e na Governador César Cals de Oliveira Filho;a

manutenção do grupo de preparação para a OBI (Olimpíada Brasileira de Informática), com encontros semanais com a resolução de desafios de lógica e programação; o Ecopet, que tem o objetivo de conscientizar os alunos e servidores sobre a importância da preservação ambiental, promovendo práticas sustentáveis dentro e fora da universidade por meio de desafios, apresentações e competições que envolvam alunos e servidores; os seminários de pesquisa, visando acompanhar as atividades individuais e coletivas do grupo, são realizados seminários de pesquisas semanais; a edição regional do "Festival latino-americano de instalação de software livre – FLISoL", evento anual cujo objetivo é promover o uso de Software Livre, mostrando ao público em geral sua filosofia, abrangência, avanços e desenvolvimento; o "PyDojo" uma série de reuniões entre desenvolvedores com diferentes níveis de experiência, com a finalidade de aprimorar técnicas e metodologias de programação; e o "Workshop de Tecnologia da Informação do Sertão Central (WTISC)" realizado anualmente e que promove e difunde, com palestras, minicursos, mesas redondas e hackthons, o conhecimento sobre as diversas áreas de Tecnologia da Informação, de forma a fortalecer e motivar a formação técnico-profissional, por meio da troca de experiências entre profissionais e acadêmicos.

Programa Institucional de Bolsas de Administração (PIBAD)

O PIBAD tem como finalidade promover a inserção dos estudantes nas unidades administrativas e acadêmicas da universidade, por meio da interação dos conhecimentos inerentes a rotinas administrativas necessárias à gestão destas unidades, nos moldes estabelecidos em seus editais. O programa é gerenciado pela Pró-reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação (PRPPG).

Programa de Extensão Universitária

O programa destina bolsas ao estudante de graduação vinculado a uma ação de extensão, orientado e acompanhado por um professor ou servidor técnico-administrativo de nível superior vinculado ao quadro da UFC, e tem como objetivos: apoiar, por meio da concessão de bolsas, alunos regularmente matriculados em cursos de graduação da UFC, proporcionando o desenvolvimento de ações de extensão, com vistas à formação cidadã e à transformação social; viabilizar a participação de discentes no processo de interação entre a universidade e outros setores da sociedade através de atividades acadêmicas que contribuam para a sua formação acadêmica, profissional e para o exercício da cidadania; incentivar os processos educativos, culturais, científicos e tecnológicos, como forma de aprendizagem da atividade extensionista, articulados com o ensino e a pesquisa de forma

indissociável e que viabilizem a relação transformadora entre a universidade e outros setores da sociedade, contribuindo para a inclusão social; fomentar o interesse em extensão universitária e incentivar novos talentos potenciais entre estudantes de graduação, assim como contribuir para a formação e a qualificação de cidadãos socialmente comprometidos.

A extensão no campus guarda consonância com as orientações da PREx, com o esforço de integração entre ensino/pesquisa/extensão no sentido de levar conhecimento prático à comunidade.

Programa de Desenvolvimento Institucional em Tecnologia da Informação

A Secretaria de Tecnologia da Informação (STI) promove a seleção de estudantes dos cursos de graduação para esse programa. As bolsas têm como objetivo incentivar atividades acadêmicas e administrativas vinculadas ao uso da informática, nos diversos órgãos e unidades da UFC.

Programa de Aprendizagem Cooperativa em Células Estudantis (PACCE)

Durante sua vigência, o PACCE ofertava bolsas, no valor mensal de R$ 400,00, com exigência de carga horária semanal de 12 horas e podiam concorrer alunos regularmente matriculados em cursos de graduação da UFC. Atualmente o programa foi descontinuado no contexto da universidade, com suas bolsas alocadas para outros programas.

O programa tinha o objetivo de colaborar para o aumento da taxa de conclusão nos cursos de graduação, promovendo a formação de células estudantis de aprendizagem cooperativa no âmbito universitário e, com isso, gerando um encorajamento mútuo entre os alunos, no enfrentamento de problemas acadêmicos e extra acadêmicos, e contribuindo para a melhoria do seu rendimento.

Ao promover a sinergia entre os cursos, o PACCE também possuiu um papel importante na formação de profissionais competentes, proativos e habilitados para o trabalho em equipe. Além disso, fomentou o desenvolvimento das habilidades dos estudantes para elaborar e executar projetos.

Executado pela Coordenadoria de Formação e Aprendizagem Cooperativa (COFAC), vinculada à PROGRAD, o PACCE contou, em 2017, com 195 bolsistas de vários cursos e campi da UFC. Aqueles, além de receberem formação sobre a metodologia, ficavam a cargo também da organização de uma célula estudantil, responsável por um projeto de aprendizagem em um tema de livre escolha, ou projeto de facilitação para os bolsistas. O cumprimento era de 12 horas semanais de variadas atividades, com remuneração mensal de R$ 400,00 e duração de 10 meses.

Programa de Iniciação à Docência (PID)

O Programa de Iniciação à Docência (PID) é desenvolvido em duas modalidades, monitoria remunerada e monitoria voluntária. Na primeira, o monitor recebe uma bolsa-auxílio para desempenhar as funções e, por isso, não deve participar de qualquer outra atividade remunerada, seja pública ou privada. Na segunda, o monitor desempenha as atividades de maneira voluntária, sem o recebimento do auxílio.

A carga horária da monitoria é de 12 horas semanais e deve ser cumprida sem afetar as demais atividades acadêmicas do estudante. A duração é de 10 meses, mas a monitoria pode ser renovada uma vez, por igual período, caso o bolsista seja novamente aprovado em processo seletivo. A função de monitor não constitui cargo ou emprego, nem representa vínculo empregatício de qualquer natureza com a universidade, e é uma importante estratégia para o nivelamento dos discentes com mais dificuldades, que têm a oportunidade de reforçar seus estudos com colegas mais experientes.

Algumas das atividades dos bolsistas de PID são: elaborar, juntamente com o professor-orientador, o plano de trabalho da monitoria; participar das tarefas didáticas, inclusive na programação de aulas e em trabalhos escolares; auxiliar o professor-orientador na realização de trabalhos práticos e experimentais, na preparação de material didático e em atividades de classe e/ou laboratório.

Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC)

O PIBIC é o principal programa de iniciação científica da universidade, resultado de um convênio entre a UFC, o CNPq e a Fundação Cearense de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico (Funcap).

Atualmente, o PIBIC conta com 601 cotas de bolsas do CNPq[37]. Essas bolsas são destinadas às várias unidades da graduação. Cada orientador poderá ter, no máximo, dois bolsistas. Pesquisadores que já possuem bolsa BPI da Funcap podem ter, no máximo, uma bolsa. As bolsas BPI são uma espécie de bolsas de produtividade em pesquisa da agência estadual.

Podem concorrer às quotas de bolsa, além de docentes, servidores técnico-administrativos da universidade portadores do título de doutor, em regime de

[37] Dados relativos ao Edital Nº 05/2022 – PIBIC 2022-2023, disponível em https://prppg.ufc.br/pt/editais/vigentes/edital-%E2%84%96-05-2022-programa-institucional-de-bolsas-de-iniciacao-cientifica-pibic/

dedicação exclusiva ou 40 horas. São usados critérios de produtividade, produção científica, tecnológica e artística no julgamento dos projetos

Nos últimos anos, os editais PIBIC reservam 20% das cotas de bolsa da UFC para estudantes dos campi no interior do estado.

Bolsa de Iniciação Acadêmica

O Programa Bolsa de Iniciação Acadêmica tem por objetivo propiciar aos estudantes de cursos de graduação presenciais da UFC – em situação de vulnerabilidade socioeconômica comprovada, especialmente os de semestres iniciais – condições financeiras para sua permanência e desempenho acadêmico satisfatório, mediante atuação, em caráter de iniciação acadêmica, nas diversas unidades da instituição. Em 2017, um total de 80 alunos do campus tiveram acesso a essa modalidade de bolsa.

Bolsa de Incentivo ao Desporto

O Programa Bolsa de Incentivo ao Desporto tem por objetivo incentivar estudantes de graduação a desenvolver suas capacidades em atividades relacionadas ao desporto, contribuindo na melhoria da sua trajetória e formação acadêmica.

Em 2018 foram ofertadas 100 vagas para estudantes que estivessem regularmente matriculados, além de atenderem aos requisitos do edital. A oferta de bolsas ocorre nas modalidades de Gestão, Assessoria e Rendimento Desportivo

Programa de Acolhimento e Incentivo à Permanência (PAIP)

A bolsa tem dois objetivos principais: de propiciar oportunidade ao estudante de graduação para o aprimoramento de sua formação, junto à gestão universitária, permitindo-lhe uma ampliação de seus conhecimentos acerca da estrutura e da dinâmica acadêmica; criar espaço de participação discente nas ações desenvolvidas pelo Gabinete da PROGRAD e pelas coordenadorias que compõem da pró-reitoria.

A bolsa tem o valor mensal de R$ 400,00, com vigência de no máximo dez meses, relativos ao período de março a dezembro de cada ano, com carga horária de 12 horas semanais, nos turnos da manhã e/ou da tarde, de acordo com as indicações dos projetos.

São atividades dos bolsistas PAIP: organizar os dias e turnos de atividades (manhã, tarde ou noite), considerando a disponibilidade de horário do bolsista e, também, as necessidades da coordenadoria ou projeto ao qual está vinculado; participar do planejamento e da execução das ações da coordenadoria ou projeto ao qual está vinculado,

bem como redigir relatórios parciais e final das atividades desenvolvidas; e apresentar trabalho nos Encontros Universitários da UFC.

4.4.4 Assistência em acessibilidade

Desde agosto de 2010, a UFC conta com um setor exclusivo para elaborar ações rumo à inclusão de pessoas com deficiência, a Secretaria de Acessibilidade UFC Inclui, que, como o nome sugere, busca integrar pessoas cegas, surdas, cadeirantes e com outras limitações de mobilidade no dia a dia da instituição.

Com três eixos de atuação, tecnológico, atitudinal e pedagógico – a secretaria trabalha na formulação de uma política central de acessibilidade na UFC, agindo para que esta seja respeitada e implementada nos diversos espaços da universidade.

Não se trata de um órgão executor – embora ofereça serviços como digitalização de textos, ledores, revisão de projetos arquitetônicos, entre outros – e, sim, de um núcleo de fomentação e acompanhamento de ações intersetoriais.

Não é objetivo da secretaria absorver todas as ações referentes à inclusão, uma vez que a tarefa de acolher pessoas com deficiência diz respeito a toda a sociedade, cabendo ao órgão disseminar a cultura inclusiva e despertar na comunidade universitária o compromisso com o respeito aos direitos desse público. É por isso que a secretaria trabalha na descentralização das iniciativas de acessibilidade, oferecendo suporte e orientação a professores, coordenadores, chefes de departamento, servidores técnico-administrativos e estudantes interessados em fazer sua parte desse desafio.

São atribuições da secretaria: elaborar e gerenciar ações de acessibilidade; oferecer suporte às unidades acadêmicas para a efetivação da acessibilidade na UFC; estimular a inserção de conteúdos sobre acessibilidade nos projetos pedagógicos de cursos de graduação, contribuindo para a formação de profissionais sensíveis ao tema; identificar e acompanhar os alunos com deficiência na UFC; identificar metodologias de ensino que representam barreiras para os alunos com deficiência e propor estratégias alternativas; estimular o desenvolvimento de uma cultura inclusiva na universidade; oferece serviços de apoio a esse público, como digitalização e leitura de textos acadêmicos, cursos de Língua Brasileira de Sinais (Libras), revisão de processos arquitetônicos com base em critérios de acessibilidade, entre outras ações; promover a formação de recursos humanos em gestão de políticas relacionadas às pessoas com deficiência, qualificando-os para um atendimento adequado; promover eventos para informar e sensibilizar a comunidade universitária; estimular o desenvolvimento de pesquisas de Avaliação Pós-Ocupação nos prédios da UFC;

estimular a acessibilidade em ambientes virtuais e nos produtos e eventos de comunicação e marketing; e oferecer orientação e apoio pedagógico a coordenadores e professores, estabelecendo um canal de comunicação entre estes e os estudantes com deficiência.

O trabalho da secretaria é desenvolvido em três eixos. O eixo atitudinal relaciona-se à ideia de que a inclusão é uma questão de atitude e de sensibilidade. É preciso ajudar a comunidade acadêmica a enfrentar o preconceito e incentivar mudanças de atitude, visando à remoção de barreiras que impedem a acessibilidade. O eixo tecnológico tem a ver com o incentivo de pesquisas e ações em tecnologias assistivas, para o desenvolvimento de equipamentos, serviços e estratégias que permitam o acesso ao conhecimento com autonomia. E o eixo pedagógico concentra-se na ideia de que não basta fazer com que o estudante com deficiência ingresse na Universidade – é preciso oferecer condições para que ele tenha a mesma formação que os colegas. Por isso, a secretaria promove ações que facilitem o ensino-aprendizagem, com alternativas de avaliação.

Conforme a Lei nº 12.711, sancionada em agosto de 2012 (BRASIL, 2012a), a UFC reserva 50% de suas vagas para alunos que tenham cursado integralmente o Ensino Médio público, em cursos regulares ou da educação de jovens e adultos. Os demais 50% das vagas permanecem para ampla concorrência. Destas vagas reservadas para a escola pública, metade é destinada para estudantes com renda mensal familiar até um salário mínimo e meio. O preenchimento das vagas leva em conta ainda critérios de cor ou raça, seguindo dados estatísticos do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE).

A partir do SiSU 2018, conforme a Lei nº 13.409, sancionada em dezembro de 2016 (BRASIL, 2016), o preenchimento das vagas começou a levar em consideração também uma reserva, em cada modalidade de cota, para pessoas com deficiência, no mínimo igual à proporção na população do estado do Ceará, de acordo com o IBGE.

Somente em 2018, na chamada regular do SiSU, a UFC adotou cotas para pessoas com deficiência, recebendo 131 candidatos com deficiência que ingressaram na na instituição. A maioria possui deficiência física (80), mas há também pessoas com deficiência visual (28), mental (13), auditiva (8) e múltipla (2).[38]

Antes da implantação das cotas, a UFC tinha pessoas com deficiência em seu corpo discente. De acordo com a secretaria, em 2017 um total de 88 estudantes (computados os alunos do Curso de Letras-Libras) com deficiência estavam matriculados na universidade, a

[38] Os números referem-se aos candidatos aprovados na chamada regular do SiSU 1º/2018, que solicitaram matrícula entre 5 e 7 de fevereiro de 2018 e tiveram toda a documentação deferida.

maioria deles (49) com deficiência auditiva. Os demais tinham deficiência visual (18), física (13), altas habilidades (7) e transtorno psiquiátrico/déficit de atenção (1).

A importância da adoção de cotas específicas para pessoas com deficiência no processo de democratização do ensino superior é um avanço importante para a universidade, que assume seu papel de atendimento à comunidade e amplia a inclusão de modo mais efetivo, com todas as cotas existentes hoje.

Para fazer frente ao esperado aumento do número de pessoas com deficiência na universidade, a secretaria está se preparando para ampliar o atendimento a esse público, mediante a aquisição de novos equipamentos, contratação de intérpretes e ampliação da interlocução com as unidades acadêmicas, a fim de garantir formação de qualidade a todos.

O campus prevê em sua infraestrutura a facilitação da acessibilidade a pessoas com dificuldades de locomoção ou visão, contando com plataformas elevatórias, portas largas de acesso às salas e laboratórios, banheiros com cabine específica para deficientes e plaquetas com inscrições em braile, além de rampas de acesso ou mesmo ausência de degraus desde o estacionamento até todos os ambientes térreos. Além disso, trabalha em estreita ligação com a secretaria, no atendimento aos discentes com deficiência.

4.5 Gestão do curso e os processos de avaliação interna e externa

O planejamento e as ações relacionadas à gestão do curso são regularmente avaliados por meio de processos de avaliação internos e externos, cujos resultados subsidiam ajustes no planejamento. Os processos são todos tratados como ferramentas de Avaliação Institucional, mesmo quando externos ou realizados em outros cursos do campus, com os quais o curso de Design Digital compartilha parte de infraestrutura, corpo docente e técnico-administrativo.

A Avaliação Institucional tem como objetivo identificar o perfil e o significado da atuação da IES, através das suas atividades, cursos, programas, projetos e setores. Esse processo é norteado pelo SINAES (BRASIL, 2004b), que adota três macroprocedimentos visando valorar o mérito e a excelência de uma IES, a saber: a Autoavaliação Institucional, a Avaliação das Condições de Ensino dos Cursos de Graduação (ACE) e o ENADE.

Na UFC, é a Comissão Própria de Avaliação (CPA) e as Comissões Setoriais de Avaliação (CSA) que conduzem o Programa de Autovaliação Institucional, realizando sua divulgação nas unidades acadêmicas e estimulando as coordenações de curso a realizar a discussão dos seus resultados entre os alunos e professores. No campus, tem como princípio

ser um processo contínuo, viabilizado por práticas tanto de pesquisa quanto de gestão do conhecimento.

O Programa de Autovaliação Institucional da UFC é operacionalizado através do Sistema Integrado de Gestão Acadêmica (SIGAA). A avaliação permite que os alunos expressem, semestralmente, suas opiniões sobre o trabalhos dos docentes, em quatro dimensões com diferentes pesos para o cálculo da nota do docente: planejamento pedagógico, didático e domínio do conteúdo (peso: 40%); relacionamento e postura com os discentes (peso: 20%); formas e usos da avaliação do aprendizado discente (peso: 20%); e pontualidade e assiduidade às aulas (peso: 20%)

Em relação aos resultados da avaliação dos docentes, a coordenação estabeleceu três métricas de análise: questões passíveis de melhoria – aquelas avaliadas abaixo de 4,5 em pelo menos 5 das 11 avaliações possíveis; média docente: é esperado que os professores tenham média acima de 4; discrepância entre autoavaliação docente e a avaliação discente – leva em consideração os professores que apresentaram uma diferença maior que 1 entre as duas avaliações.

Além dos docentes, os alunos avaliam também a infraestrutura (anualmente), Coordenação do curso (anualmente) e realizam uma autoavaliação (semestralmente). Com relação à infraestrutura, são respondidas questões como se os ambientes de aprendizagem possuem tamanho adequado à quantidade de alunos da turma, se possuem adequada climatização, acústica, iluminação, mobiliários e equipamentos adequados ao ensino, além de laboratórios e acervo bibliográfico. Avalia-se também se os banheiros são limpos e adequados ao uso, e se os espaços comuns, as vias de acesso aos ambientes de aprendizagem e a biblioteca estão adaptados ao atendimento de alunos com deficiências.

Sobre a coordenação, os discentes avaliam se ela é acessível, se presta orientação e os auxilia quando necessário, se promove e divulga o PPC e estimula a participação dos alunos em encontros científicos e nos processos avaliativos do curso, se promove momentos de diálogo com os alunos sobre a formação acadêmica, currículo e mercado de trabalho, finalizando com uma avaliação geral sobre a satisfação com a Coordenação do curso.

Em relação à coordenação e à infraestrutura, a métrica de avaliação utilizada pela Coordenação de Design Digital soma a porcentagem de ocorrências de “Concordo totalmente” e “Concordo” e considera como passíveis de melhorias todos os itens cujo valor for abaixo de 80%.

Quanto à autoavaliação realizada pelos discentes, eles respondem sobre o seu nível de assiduidade, pontualidade, envolvimento e esforço na disciplina, o nível em que os seus

conhecimentos prévios contribuíram para o aprendizado e a ampliação dos conhecimentos, e sobre as competências e habilidades deles como resultado do que foi visto na disciplina.

Os docentes também avaliam seu próprio trabalho e os alunos das disciplinas que ministram. Respondem se os alunos foram assíduos e pontuais, se demonstraram motivação para o aprendizado, envolvimento com as atividades de ensino-aprendizado e responsabilidade na execução das atividades acadêmicas solicitadas, se tiveram postura adequada ao processo de ensino e aprendizado e se tinham as competências cognitivas adequadas para cursar a disciplina.

A coordenação tem um papel fundamental no processo de avaliação, ao analisar os dados dos relatórios da Autoavaliação Institucional e promover a participação massiva dos discentes, para a promoção da melhoria dos cursos. A Coordenação do curso de Design Digital promove uma série de ações para conscientizar os alunos da importância da participação na Autovaliação Institucional. Durante os últimos anos, além da divulgação comum em sala de aula, foram realizadas campanhas nas redes sociais, com tom bem-humorado e utilizando imagens e bordões dos professores do curso, que surtiram significativo efeito antes do cenário de pandemia de COVID19: em 2017.1, 70% dos alunos do curso participaram da avaliação, o que representa um crescimento de 12% em comparação ao semestre anterior, colocando o curso como um dos mais participativos da UFC no processo de avaliação daquele semestre.

Idealmente, a Autoavaliação Institucional busca a participação responsável e efetiva da maioria dos seus agentes, egressos, discentes, docentes e servidores técnico-administrativos. O objetivo é construir uma cultura interna favorável à autoavaliação, que possibilitará maior conscientização acerca da missão, bem como das finalidades acadêmica e social da UFC, consolidando assim a noção de que a Autoavaliação Institucional é importante via para a reflexão coletiva e, por conseguinte, para o planejamento institucional participativo.

Além da campanha de sensibilização, esse bom resultado é creditado também à política de divulgação dos resultados do processo. Semestralmente, a coordenação, após a sistematização dos dados, reúne-se com o corpo discente e os apresenta num evento chamado “Seminário de Autoavaliação Institucional”, onde são respondidas questões sobre a importância da avaliação, como os discentes podem participar e as ações a serem tomadas a partir das informações recolhidas.

Durante o seminário, a Coordenação do curso de Design Digital apresenta a comparação entre os resultados das avaliações dos discentes, com o resultado do campus e os da UFC. Esses seminários também são oportunidades para discutir com os alunos

questões gerais sobre o curso e sobre o PPC, contando inclusive como atividade complementar na categoria Vivências em Gestão, pois considera-se que esse momento aproxima os alunos do acompanhamento e dos processos de tomada de decisão do curso.

A partir da análise dos dados, são estabelecidas metas de resultados positivos e negativos para cada quesito avaliado, e tomadas atitudes em caso de má avaliação. Por exemplo, se o um docente tiver uma avaliação negativa na dimensão "Planejamento pedagógico, didático e domínio do conteúdo", isso implica que a coordenação analise a situação sobre dois cenários: primeiro, quando o professor se autoavalia com ótimo desempenho, tem-se uma situação que exige intervenção imediata da coordenação; já quando o professor se autoavalia reconhecendo suas dificuldades, caracteriza-se como um caso menos grave, implicando em outro tipo de intervenção por parte da coordenação. A partir da distinção dos diferentes cenários, o Coordenador tem informações objetivas que permitem melhor gerenciar as potencialidades do corpo docente e favorecer a melhoria contínua de suas atividades.

Uma novidade importante nos últimos processos avaliativos promovidos pela universidade foi a implementação de um campo aberto, no qual os estudantes podem fazer comentários diretos, utilizando as próprias palavras, sobre o item que estão avaliando. Todo o processo avaliativo é feito de maneira anônima e nem docente nem coordenação são capazes de identificar o discente avaliador.

A análise conjunta dos diferentes dados da Autovaliação Institucional proporciona subsídios importantíssimos para a gestão efetiva do curso. A partir desses resultados e das reuniões de apresentação, é elaborado um Plano de Melhorias, que é acompanhado pela CPA, com ações de melhoria e cronograma de trabalho aprovados pelo Colegiado do curso e pelo NDE.

Quanto à ACE, mesmo sem ter passado ainda por essa avaliação, o curso dispõe de informações relevantes oriundas à ACE de outros cursos do campus. Antes da criação do curso de Design Digital, quatro cursos haviam sido implantados os quais já passaram por processo de reconhecimento. Os resultados das avaliações externas de cursos são analisados no âmbito da Coordenadoria Acadêmica do campus, em conjunto com coordenadores de todos os cursos, e, desse debate, surgem ações a serem implementadas no âmbito institucional ou de cada curso. Dessa forma, tanto os já reconhecidos como aqueles ainda não reconhecidos, se percebem sendo avaliados e evoluindo, juntos e continuamente.

De modo semelhante, e apesar dos alunos não participarem do exame, os resultados do ENADE dos outros cursos trazem contribuições para o curso de Design Digital. Ainda que

de forma indireta, esses dados fornecem subsídios para a gestão do campus, impactando positivamente em um sentido macro de políticas pedagógicas e de formação de docentes e discentes. Por exemplo, podem beneficiar o curso de Design Digital nas áreas em comum a outros cursos, como nas disciplinas relacionada a tecnologia.

Na área administrativa, há um esforço contínuo de mapeamento de processos, que naturalmente induz à melhoria das rotinas do curso. Regularmente, também são realizadas pesquisas socioeconômicas com discentes, que apontam as principais questões acadêmicas e sociais, que interferem o desempenho ou permanência do aluno no curso.

5. INFRAESTRUTURA DO CURSO

O curso de Design Digital atua em processos de criação, produção e desenvolvimento de softwares, animações, interfaces gráficas e demais elementos que dialoguem diretamente com a execução de projetos e sistemas digitais, os quais respondem a problemas, oportunidades e necessidades sociais de maneira criativa, proativa e com respeito às diversidades. Para o devido aprendizado do corpo discente, de modo a permitir espaços e situações de experimentação, os docentes e discentes dispõem de toda a infraestrutura do campus da UFC de Quixadá, conforme será visto a seguir.

O Campus da UFC em Quixadá conta com uma estrutura física que contempla um estacionamento com vagas para carros de passeio (algumas reservadas para pessoas com deficiência), vagas para motocicletas, vagas para ônibus e bicicletário; espaço de convivência que acomoda a cantina e salas de centro e diretório acadêmico; cinco blocos, sendo quatro blocos didáticos medindo 1400 m^2, cada um, e um bloco administrativo medindo 1500 m^2. Todos os blocos contam com dois pavimentos, térreo e superior.

Portanto, o Campus da UFC em Quixadá conta hoje com a infraestrutura arquitetônica descrita abaixo:

- Bloco I (1400 m^2): salas de aula, salas de projetos (PET, PACCE), salas para serviços (secretaria acadêmica, atendimento nutricional, videoconferência), banheiros, gabinetes para professores, laboratórios, copa, plataforma elevatória.
- Bloco II (1400 m^2): salas de aula, salas de projetos (NPI), salas de estudo em grupo, biblioteca, salão multiuso, banheiros, gabinetes para professores, laboratórios, copa, plataforma elevatória.
- Bloco III (1400 m^2): salas de aula, laboratório de usabilidade, sala de observação, ateliês de design, sala de desenho, laboratórios de informática, banheiros, gabinetes para professores, copa, plataforma elevatória.
- Bloco IV (1400 m^2): salas de aula, laboratório de prototipação, laboratórios do Núcleo de Práticas em Informática, laboratórios de informática, eletrônica, robótica e sistemas pervasivos, salas da pós-graduação, banheiros, gabinetes para professores, copa, plataforma elevatória.
- Bloco Administrativo (1500 m^2): refeitório universitário, salas para serviços acadêmicos e administrativos (venda de tickets, direção, secretaria da direção, prefeitura, coordenação de programas acadêmicos, núcleo de TIC), salas das

coordenações dos cursos de graduação, sala de reuniões, sala de seminários, sala de projetos de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação, laboratório de redes de alta velocidade, salas de atendimento do NAS (nutrição, serviço social, serviço de psicologia), copa, banheiros.

- Área de Convivência (500 m^2): cantina, salas de centros e diretórios acadêmicos, área comum coberta, banheiros.

O campus encerrou o ano de 2017 com 332 equipamentos eletrônicos para atender a demanda interna, quais sejam: 36 notebooks; 33 projetores; 238 desktops; 06 máquinas servidoras para telemática; 16 aparelhos telefônicos VOIPs DDR; 03 nobreaks. Os equipamentos de TI estão distribuídos em salas administrativas e nos laboratórios apresentados adiante.

As seções a seguir descrevem os vários ambientes e condições estruturais que contribuem diretamente para a formação do aluno de Design Digital.

5.1 Salas de aula

O campus disponibiliza 17 salas de aula, onde ocorrem prioritariamente as aulas teóricas. Algumas salas comportam confortavelmente até 60 alunos e outras, 30, de maneira a atender às necessidades institucionais e do curso de Design Digital. As salas de aula passam por limpeza diária e manutenção periódica, além da disponibilidade de recursos tecnológicos adequados às atividades desenvolvidas: a maior parte dispõe de projetores digitais instalados e duas delas possuem sistema de som integrado. As cadeiras podem ser dispostas em diferentes configurações, oportunizando distintas situações de ensino-aprendizagem. Não raro, os alunos ocupam as paredes das salas com painéis e cartazes para auxiliar no planejamento e acompanhamento dos projetos desenvolvidos durante as disciplinas, especialmente as de Projeto integrado.

Outras atividades didáticas podem acontecer na Sala de seminários (bloco administrativo), sala multiuso, sala de videoconferência, além de nos laboratórios didáticos e especializados, especificados a seguir.

5.2 Laboratórios didáticos

O Campus da UFC em Quixadá oferece estrutura de laboratórios compreendendo principalmente o uso de ferramentas computacionais. No total, há nove laboratórios de computadores para uso didático, todos com projetores digitais. Dos seis laboratórios, cinco são destinados continuamente a aulas e um é considerado como estrutura de apoio, no qual

o corpo discente pode realizar estudos, pesquisas e desenvolvimento de trabalhos em horários extraclasse.

Os computadores são disponibilizados com acesso à internet, além de ferramentas de criação e execução apropriadas para os ambientes de aprendizado, contando com *softwares open source* condizentes com as práticas efetivadas no mercado de trabalho e destinados a procedimentos como edição de imagem e som, edições vetoriais, diagramação, modelagem tridimensional, arquitetura da informação, prototipagem de telas, ambientes de desenvolvimento e programação, além de pacotes de escritório. As estações de trabalho nos laboratórios são configuradas em *dual boot*, rodando Windows e Linux como sistemas operacionais, de modo que alunos e professores possam lidar com ambientes de acordo com as necessidades de aprendizado.

A manutenção dos laboratórios é feita em dois sentidos: estruturalmente, o controle é realizado por meio de levantamento patrimonial da Universidade, identificando o estado de conservação e local onde se encontra cada unidade registrada. Problemas relacionados ao desgaste físico de materiais são solucionados pontualmente, sob demanda. Já em relação à manutenção do *software*, anualmente os computadores são formatados e os programas necessários são instalados de acordo com a requisição dos docentes, de modo a manter as máquinas rápidas e atualizadas com as versões mais recentes de sistemas operacionais e programas requeridos. Para isso, o campus conta com o Núcleo de Tecnologia da Informação e Comunicação (NTIC) que conta com 2 técnicos para responderem às demandas de manutenção do laboratório.

5.3 Laboratórios especializados

O campus conta também com laboratórios especializados, voltados ao aprendizado e à realização de projetos específicos às práticas em design, arte, expressão plástica e comunicação. Além dos laboratórios especializados de redes de computadores e de redes de alta velocidade, mais voltados para as atividades dos outros cursos do campus, conta-se também com um salão multiuso que funciona como auditório para palestras, apresentações artísticas e fins similares

Com a inauguração dos blocos III e IV, , em 2018, foram disponibilizadas para uso: uma sala de desenho, com mesas e cadeiras de desenho, com espaço suficiente para arranjos diversos; um ateliê de desenho, com mesas e cadeiras de desenho para estudos individuais ou em grupo (total de 49 mesas e cadeiras); uma sala de projetos (com mesas para trabalhos em grupo); um laboratório de experimentação em design (para trabalhos manuais, com

bancadas de alvenaria e pias); e um laboratório de estudos em Interação Humano-Computador (com sala de observação e de teste).

Também se encontram disponíveis desde a expansão do campus em 2018: um laboratório de sistemas de eletrônica analógica e digital; um laboratório de arquitetura de computadores e microprocessadores; e um laboratório de robótica e sistemas pervasivos, os quais não se destinam de maneira imediata ao curso de Design Digital, mas que podem ser utilizados indiretamente para projetos interdisciplinares e intercursos, tendo em vista a própria evolução técnico-científica inerente às atividades de pesquisa, ensino e extensão.

5.4 Estruturas de hospedagem e computação em nuvem

O campus de Quixadá está credenciado no programa AWS Academy, parceria com a Amazon Web Services. Os professores cadastrados podem criar laboratórios virtuais nos quais os alunos têm acesso aos principais serviços da nuvem AWS.

Professores e alunos contam com apoio do Núcleo de Tecnologia da Informação e Comunicação (NTIC) do campus para a configuração dos recursos necessários a essas estruturas e acesso simplificado dentro e fora do campus.

5.5 Acesso à Internet

Todos os espaços do Campus da UFC em Quixadá contam com acesso à Internet sem fio (Wifi), estando o campus conectado por um link de 200 Mbps ao Cinturão Digital do Ceará (CDC) e, através deste, com a Rede Nacional de Pesquisa e à Internet. Isso significa que há redes disponíveis nas salas de aula, nos laboratórios, na biblioteca e em demais partes do campus, com acesso livre e descomplicado.

5.6 Espaços de trabalho

Os docentes do campus desfrutam de vários ambientes para desenvolverem seu trabalho. Além dos espaços didáticos (salas de aula e laboratórios), o campus disponibiliza para os docentes uma sala climatizada, na qual eles podem executar ações acadêmicas extraclasse (planejamento, acompanhamento, orientação, pesquisa). No total, há gabinetes para docentes nos quatro blocos de aulas, comportando confortavelmente todos professores efetivos e substitutos. Nos gabinetes, o espaço individual de trabalho de cada docente conta com mesa, cadeira para si e para alunos em atendimento, armário com chave, garantindo privacidade para uso dos recursos, para o atendimento a discentes e orientandos, e para a guarda de material e equipamentos pessoais, com segurança.

Para cada um dos cursos de graduação do campus, há uma sala da coordenação ampla e climatizada, onde trabalham o Coordenador e o Vice coordenador. Nas coordenações, dispõe-se de mesas, cadeiras para os docentes e para os discentes, quadro-branco, armários com chave e telefones VOIP. O ambiente da coordenação possibilita o atendimento individual e em pequenos grupos.

Além das salas de trabalho, os coordenadores e docentes podem usufruir de outros ambientes de apoio às ações acadêmicas como sala de seminários, sala de reunião, sala de videoconferência e sala multiuso. Eles também têm acesso a equipamentos como projetores e notebooks.

5.7 Biblioteca

A Biblioteca Universitária (BU) é um órgão subordinado à Reitoria, a qual compete prover a UFC de um sistema central de informação, de forma a proporcionar serviços biblioteconômicos e documentais eficientes que possibilitem o desenvolvimento das atividades de ensino, pesquisa e extensão (UFC, 2017b). Este é o órgão responsável por gerenciar todas as bibliotecas da UFC, mantendo acervos especializados tombados e catalogados que visam atender a demanda da comunidade acadêmica em geral. Seus serviços são direcionados ao atendimento de alunos, docentes, servidores técnico-administrativos e pesquisadores. Atualmente o Sistema de Bibliotecas da UFC conta com 19 Bibliotecas Setoriais distribuídas entre seus sete campi, em Fortaleza e no interior do estado.

A Biblioteca Universitária tem em sua estrutura vários setores (diretorias, secretarias, divisões e seções), com atribuições diversas. Em relação ao registro, catalogação e manutenção do acervo, são executadas ações como: a) classificar o material bibliográfico e documental; b) catalogar, de acordo com as normas vigentes, os conteúdos informacionais do Sistema de Bibliotecas da UFC; c) desenvolver ações educativas voltadas para a sensibilização dos usuários em relação à necessidade de preservação do acervo; d) executar as ações de preservação, conservação preventiva, reparadora e restauração dos acervos documentais e bibliográficos.

Além de cuidar do acervo bibliográfico em si, a BU também auxilia no processo de acompanhamento das bibliografias básicas e complementares dos componentes curriculares dos cursos de graduação da UFC. Neste sentido, são atribuições de setores da BU, por exemplo: a) organizar, manter e atualizar na biblioteca os arquivos dos planos de ensino dos cursos de graduação; e b) analisar as bibliografias do plano de ensino conforme os critérios

do Instrumento de Avaliação de Cursos de Graduação Presencial e a Distância do MEC. Este é um dos esforços da biblioteca para, juntamente com a Coordenação, o Colegiado e as UC do curso, manter o acervo das bibliografias básica e complementar adequado e atualizado em relação aos componentes curriculares e aos conteúdos previstos no PPC do curso.

Também faz parte do rol de atribuições da BU promover a atualização do material bibliográfico e documental através de compras. Para isso, ações como as listadas abaixo são executadas: a) receber e preparar a solicitação de compra de material bibliográfico e documental, mediante indicação das sugestões do corpo docente, discente e técnico-administrativo em educação; b) elaborar o processo de licitação do material bibliográfico; c) acompanhar o processo de compra e recebimento de material bibliográfico.

Por fim, todo o trabalho de controle, manutenção e ampliação do acervo exige atividades de gestão que auxiliem os processos de tomada de decisão. São necessárias, portanto, ações como: a) coordenar e controlar os relatórios patrimoniais do material bibliográfico do Sistema de Bibliotecas da UFC; b) coordenar o inventário anual do material bibliográfico e documental; b) coletar e analisar os dados gerados a partir dos relatórios automatizados, mantendo estatísticas que subsidiem estudos na área.

Além das atribuições próprias da BU, a administração de cada Biblioteca Setorial, como é o caso da Biblioteca do Campus de Quixadá (BCQ), tem em sua estrutura a Diretoria Setorial, a Seção de Representação Descritiva e Temática da Informação, a Seção de Atendimento ao Usuário, a Seção de Preservação, Conservação e Restauração do Acervo, a Seção de Coleções Especiais e a Seção de Atendimento às Pessoas com Deficiência. Algumas funções básicas de gestão do acervo desempenhadas por algumas das Seções mencionadas são:

- Catalogar e classificar, de acordo com as normas vigentes, todo o conteúdo informacional pertinente a área de atuação da biblioteca;
- Realizar estudo da bibliografia adotada nos cursos atendidos pela biblioteca setorial e propor a aquisição do material bibliográfico que preencha os requisitos necessários ao pleno desenvolvimento das disciplinas ofertadas;
- Acompanhar os relatórios mensais de aquisição de material bibliográfico;
- Manter atualizado os repositórios locais, nacionais e internacionais;
- Supervisionar os serviços de atendimento ao usuário no que diz respeito à circulação de material bibliográfico;

- Orientar os usuários na busca de informações e no uso dos acervos existentes nas Bibliotecas do sistema e fora delas, auxiliando-os em suas necessidades de estudo e pesquisa;
- Localizar e fornecer documentos e informações solicitadas;
- Desenvolver ações educativas voltadas para a sensibilização dos usuários em relação à necessidade de preservação do acervo;
- Zelar pela conservação e funcionamento de equipamentos, máquinas e aparelhos da Seção;

Em relação ao processo de aquisição de material bibliográfico, o campus dispõe de um sistema específico (Gestão de Aquisição de Livros – GAL), para auxiliar no processo de compras. Neste sistema, todas as disciplinas e toda a bibliografia de todos os cursos são cadastrados. Registra-se também os títulos que se deseja efetuar a compra. Baseado nesses dados, o sistema compara a quantidade de exemplares existentes no acervo com a quantidade necessária, sugerindo assim a quantidade de exemplares a ser adquirida. O GAL é mais um sistema inovador, desenvolvido no campus, para auxiliar os processos administrativos e acadêmicos dos cursos que aqui estão.

Além destas funções administrativas, a Biblioteca Universitária realiza, periodicamente ou sob demanda, cursos e treinamentos de capacitação no uso otimizado dos recursos informacionais para alunos, professores e técnico-administrativos[39]. Alguns treinamentos específicos fazem parte do calendário oficial da BU: Normalização de Trabalhos Acadêmicos, Referências e Citações, Treinamento em Bases de Dados. Além destes, a Biblioteca promove o projeto "Descobrindo a Biblioteca", que acontece sempre no início de cada semestre letivo e visa apresentar aos novos alunos os serviços ofertados pelo Sistema de Bibliotecas da UFC. São abordados conteúdos como: regulamento, guia de serviços, acervo, catálogo on-line, meios de acesso do usuário, livros eletrônicos, eventos da Biblioteca Universitária, dentre outros. A iniciativa faz parte da programação de recepção dos recém-ingressos, que tradicionalmente inclui cursos e palestras em suas unidades acadêmicas.

Especificamente, em Quixadá, além de todas as iniciativas listadas acima, desde 2013, a Biblioteca do campus promove a "Maratona do Conhecimento do Sertão Central". Em 2021, o evento teve sua sexta edição. O objetivo do evento é difundir ferramentas e fontes de informação acadêmica, promovendo assim o desenvolvimento de habilidades relacionadas à busca, acesso e utilização de informações para construção do conhecimento.

[39] http://www.biblioteca.ufc.br/servicos-e-produtos/cursos-e-treinamentos/

O curso de Design Digital dispõe de acervo atualizado, contemplando títulos adotados como bibliografia básica e complementar devidamente indicados nas ementas das disciplinas. Além dos livros físicos, a biblioteca do campus oferece acesso a plataformas *online* nas quais se encontram livros eletrônicos e artigos de periódicos voltados às principais temáticas abordadas em sala de aula.

Atualmente, a BCQ possui um acervo de 8.748 exemplares físicos, correspondentes a 1.293 títulos, principalmente nas seguintes áreas do conhecimento: Ciências Exatas e da Terra, Engenharias, Ciências Sociais Aplicadas, Ciências Humanas, Linguística, Letras e Artes. Uma descrição mais detalhada das estruturas de conteúdo eletrônico e físico é trazida nas seções a seguir.

Em relação à infraestrutura física, a BCQ conta com salão de estudo climatizado e computadores disponíveis para consulta ao catálogo eletrônico. Além disso, a biblioteca é responsável por gerenciar a ocupação das salas de estudo em grupo disponíveis aos discentes. Vê-se, portanto, que os eventos e treinamentos promovidos, as ações de conscientização e a infraestrutura de acesso aos títulos bibliográficos e de acomodações físicas são exemplos de soluções de apoio à leitura, estudo e aprendizagem disponibilizados pela biblioteca aos discentes e demais membros da comunidade acadêmica.

5.7.1 Acervos digitais

Todo o acervo físico do Sistema de Bibliotecas da UFC está catalogado e disponível digitalmente para a comunidade acadêmica. Através do sistema Pergamum[40], os usuários acessam o catálogo online do Sistema de Bibliotecas da UFC, ou seja, os registros de todo o acervo das bibliotecas, inclusive documentos eletrônicos em texto completo, tais como: livros, teses e dissertações, monografias, periódicos, artigos, obras raras e CDs/DVDs, dentre outros.

Além do acervo físico, os usuários das bibliotecas da UFC têm acesso a um enorme conjunto de material digital, conforme descrito a seguir.

Portal de acesso a conteúdo científico digital

A UFC oferece materiais de estudo por meio de acesso às coleções das editoras Atheneu, Zahar e Springer[41]. O acesso interno é feito de qualquer dos campi da UFC. Para acesso remoto, alunos e professores podem realizar configurações de Proxy, por meio de

[40] https://pergamum.ufc.br/pergamum/biblioteca/index.php
[41] http://ufc.dotlib.com.br/

CPF e senha do sistema acadêmico SIGAA/SIGPRH. Assim, todos os alunos matriculados possuem acesso eletrônico a livros e artigos disponibilizados nessas plataformas que, atualmente, contam com mais de 8.500 títulos, em texto completo, de acesso perpétuo, que podem ser pesquisados pelos usuários no ambiente da UFC ou de qualquer ponto de Internet, sem limites de utilização, visualização ou restrições de usuários simultâneos.

Periódicos

A biblioteca do campus também assina três periódicos impressos, atualmente com um total de 33 exemplares: ACM Media – Communication of the ACM; Journal of the Brazilian Computer Society; Revista Expressão Católica do Centro Universitário Católica de Quixadá. A biblioteca conta ainda com acesso online às 27 revistas de publicação própria da UFC, por meio do Portal de Periódicos da UFC[42].

Além disso, professores e alunos contam com acesso ao Portal Periódicos da CAPES[43], que disponibiliza documentos periódicos (internacionais e nacionais), livros eletrônicos, bases de dados contendo artigos, referências e resumos de trabalhos acadêmicos e científicos, normas técnicas, patentes, teses e dissertações e outros tipos de materiais, em todas as áreas do conhecimento. O acesso interno é liberado automaticamente por meio de faixa de IPs da UFC, já o acesso remoto é liberado por meio da Comunidade Acadêmica Federada (CAFe).

Teses e dissertações

Finalmente, há o Repositório Institucional (RI)[44] da UFC, de acesso aberto via Internet, que tem como propósito reunir, armazenar, organizar, recuperar, preservar e disseminar a produção científica e intelectual da comunidade universitária (docentes, pesquisadores, técnicos e alunos de pós-graduação *stricto sensu*) pertencente à UFC. Atualmente conta com mais de 56.000 documentos, dentre estes, artigos de periódicos, dissertações, teses, capítulos de livros, artigos publicados em eventos, além das monografias e trabalhos de conclusão dos cursos de graduação da UFC. Dessa forma, o corpo discente tem acesso imediato a produções de alunos situados em outros campi da UFC.

Outros recursos digitais

Além das fontes de bibliografia digital destacadas acima, a Biblioteca Universitária disponibiliza ainda os seguintes recursos:

[42] http://periodicos.ufc.br/
[43] http://www-periodicos-capes-gov-br.ez11.periodicos.capes.gov.br/index.php?option=com_phome&Itemid=68&
[44] http://www.repositorio.ufc.br/

- Portal de Livros Eletrônicos UFC[45]: acesso aos Livros da Coleção de Estudos da Pós-Graduação da Universidade. Acesso livre.
- Coleção de Normas ABNT[46]: acesso a mais de 9.000 Normas Técnicas Brasileiras e Normas Técnicas do Mercosul em texto completo. Acesso remoto via proxy.
- Biblioteca Virtual em Saúde (BVS)[47]: acesso a fontes de informação online para a divulgação do conhecimento científico e técnico na área de Ciências da Saúde. Acesso livre.

5.7.2 Biblioteca acessível

A fim de proporcionar ambientes de estudo adequados e um maior acesso à informação aos usuários com deficiência, o Sistema de Bibliotecas da UFC oferece um atendimento pautado na prestação de serviços especializados, na aquisição de equipamentos e tecnologias assistivas desenvolvidas especialmente para esses usuários e na inserção da acessibilidade arquitetônica em suas edificações.

Neste contexto, os alunos com necessidades especiais podem contar com os seguintes especializados, oferecidos em parceria com a Secretaria de Acessibilidade da UFC:

- Digitalização e conversão de materiais bibliográficos em formatos acessíveis: neste serviço a bibliografia solicitada pelo professor passa pelo processo de digitalização e/ou edição e é convertida em arquivo digital acessível para posteriormente ser disponibilizada no catálogo da Biblioteca Universitária com acesso restrito aos usuários com deficiência visual.
- Orientação à pesquisa bibliográfica para usuários com deficiência visual: serviço realizado mediante treinamentos de uso das bases de dados on-line do Portal da CAPES, Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD) e livros eletrônicos com o auxílio de softwares leitores de tela.
- Levantamento bibliográfico para usuários com deficiência visual: o serviço consiste na pesquisa bibliográfica demandada pelos usuários com deficiência visual, transformada posteriormente em arquivo digital acessível para seu uso exclusivo.

Em relação a recursos e tecnologias assistivas, a Biblioteca Universitária disponibiliza: a) nos terminais de consulta online, programas leitores de telas; b) recurso de transcrição de textos em Braille, com impressoras Braille à disposição dos alunos (em Fortaleza); c) recurso

[45] http://livros.ufc.br/ojs/
[46] http://www.abntcolecao.com.br/ufc/
[47] http://bvsalud.org/

de acessibilidade linguística, através do projeto "Descobrindo a Biblioteca em Libras", com a apresentação dos serviços oferecidos pelas bibliotecas para a comunidade acadêmica por uma intérprete da Língua Brasileira de Sinais (Libras).

Especificamente na BCQ, os alunos com deficiência visual têm acesso a um equipamento para leitura autônoma, instalado na biblioteca. Em relação à acessibilidade arquitetônica, a biblioteca tem portas de acesso largas, balcões e mesas de estudo rebaixados, espaço de circulação amplo entre prateleiras, placas com inscrições em Braille e piso tátil.

5.8 Acessibilidade física

O campus prevê em sua infraestrutura a facilitação da acessibilidade a pessoas com dificuldades de locomoção ou de visão, contando com plataformas elevatórias, portas largas de acesso às salas e laboratórios, banheiros com cabine específica para deficientes e plaquetas com inscrições em braile, além de rampas de acesso ou mesmo ausência de degraus desde o estacionamento até todos os ambientes térreos.

5.9 Recursos humanos

O corpo docente do Campus da UFC em Quixadá é composto por 59 docentes efetivos. Destes, 45 são doutores e 14, mestres, sendo que 7 deles estão em processo de doutoramento.

Em relação ao estímulo à titulação dos docentes, foi aprovada a Resolução nº 01/Conselho do Campus de Quixadá, de 15 de maio de 2014, para disciplinar os afastamentos de docentes para mestrado, doutorado e pós-doutorado. Salienta-se que foi desenvolvido no campus o Sistema de Afastamento (SIAF), criado para gerenciar o afastamento dos docentes. Neste sistema, os docentes fazem uma solicitação de reserva de afastamento e podem acompanhar, em tempo real, sua posição em um *ranking* construído a partir das regras de afastamento definidas na Resolução.

Quanto ao quadro de servidores técnico-administrativos, temos no todo 29 servidores. Destes, 16 são cargos de nível médio e 13 de nível superior. Em relação à escolaridade, 02 tem o nível médio, 10 possuem graduação completa, 12 são especialistas e 05 são mestres.

5.10 Comitê de Ética em Pesquisa (CEP)

O Comitê de Ética em Pesquisa da UFC (CEP/UFC/PROPESQ), vinculado à Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação, foi instituído em 20 de outubro de 2005. É credenciado junto à

Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CONEP) do Ministério da Saúde, e constitui um colegiado interdisciplinar, independente e normativo, com "munus público", sem fim lucrativo, de caráter consultivo, deliberativo e educativo, criado para defender os interesses dos participantes da pesquisa em sua integridade e dignidade, que obedece aos princípios da Bioética: autonomia, não maleficência, beneficência e justiça e visa contribuir no desenvolvimento da pesquisa dentro de padrões éticos (Normas e Diretrizes Regulamentadoras da Pesquisa Envolvendo Seres Humanos – Resolução CNS 466/12, II.4) (BRASIL, 2012c). O CEP é responsável pela avaliação e acompanhamento dos aspectos éticos de todas as pesquisas envolvendo seres humanos. No campus, a Coordenadoria de Pesquisa, além de incentivar, apoiar e acompanhar o desenvolvimento das atividades de pesquisa, apoia os contatos entre a comunidade acadêmica e o CEP/UFC/PROPESQ.

6. REFERÊNCIAS

Neste capítulo, encontram-se todas as fontes bibliográficas e documentais consultadas e citadas no texto. Para um melhor aproveitamento deste capítulo, separamos as referências em dois grupos: referências bibliográficas gerais e referências normativas, legais e regimentais.

6.1 Referências bibliográficas

BENDER, W. N. (2015). Aprendizagem Baseada em Projetos: Educação Diferenciada para o Século XXI. Porto Alegre: Penso.

BERGMANN, J., & SAMS, A. (2016). Sala de aula invertida: uma metodologia ativa de aprendizagem. Rio de Janeiro: LTC.

BRASIL. (2010c). Ministério da Educação. O que é o REUNI. REUNI - Reestruturação e Expansão das Universidades Federais. http://reuni.mec.gov.br/o-que-e-o-reuni

CABRAL NETO, A. (2004). Flexibilização curricular: cenários e desafios. Natal, RN: EDUFRN.

CAVALLINI, M. (2018). Veja profissões que estarão em alta em 2018, segundo empresas de recrutamento. Portal G1 Economia: https://g1.globo.com/economia/concursos-e-emprego/noticia/veja-profissoes-que-estarao-em-alta-em-2018-segundo-empresas-de-recrutamento.ghtml

GASPARINI, C. & LAVADO, T. (2022). Empregos em alta em 2022 do LinkedIn: 25 cargos com demanda crescente no Brasil.

CRISPIM, A., SOUZA, M., QUEIROZ, P., & LIMA, R. (2016). A ocupação desigual do espaço geográfico semiárido: o contexto do município de Quixadá/CE. Revista Equador (UFPI), 5(4). http://www.ojs.ufpi.br/index.php/equador/article/view/5214

DEPRESBITERIS, L., & TAVARES, M. R. (2017). Diversificar é preciso...: Instrumentos e técnicas de avaliação de aprendizagem (Kindle edition). São Paulo: 2017.

DIESEL, A., BALDEZ, A. L., & MARTINS, S. N. (fev. de 2017). Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. Revista Thema, v. 14, 268-288. http://dx.doi.org/10.15536/thema.14.2017.268-288.404

EQUIPE LYCEUM. (2021). Conheça a importância e o papel das Metodologias Ativas de Aprendizagem. Blog Lyceum: https://blog.lyceum.com.br/metodologias-ativas-de-aprendizagem/

FGV/EAESP; FGV/Direito SP. (2015). Sala de aula invertida. Ensino inovativo, 1(1), 14-17. http://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/ei/article/view/57632/56174

HEWETT, T., BAECKER, R., CARD, S., CAREY, T., GASEN, J., MANTEI, M., . . . VERPLANK, W. (1992). ACM SIGCHI Curricula for Human-Computer Interaction. New York: ACM. https://dl.acm.org/citation.cfm?id=2594128

IPECE. (2018). Perfil municipal 2017 Quixadá. http://www.ipece.ce.gov.br/perfil_basico_municipal/2017/Quixada.pdf

MARTINS FILHO, A., & RIVAS MÁXIMUS, S. (1998). Historia abreviada de la UFC: l944 a l998. Fortaleza: Edições UFC.

MONTEIRO, A. (2015). A formação em IHC no curso de Design Digital da Universidade Federal do Ceará. Anais do VI Workshop sobre Ensino de IHC - XIV Simpósio Brasileiro sobre Fatores Humanos em Sistemas Computacionais.

MONTEIRO, I. T., & SAMPAIO, A. L. (2017). Trabalhando a diversidade e a inclusão social na disciplina. WORKSHOP SOBRE ENSINO DE INTERAÇÃO.

MONTEIRO, I., & SAMPAIO, A. (2015). A formação em IHC no curso de Design Digital da Universidade Federal do Ceará. Anais do VI Workshop sobre Ensino de IHC - XIV Simpósio Brasileiro sobre Fatores Humanos em Sistemas Computacionais. Salvador: Sociedade Brasileira de Computação.

MORIN, E. (2006). Os Sete Saberes Necessários à Educação do Futuro. São Paulo: Editora Cortez.

MUCHALE, G. (2014). Setores Portadores de Futuro para o Ceará 2025. Fortaleza: FIEC. http://www.fiec.org.br/portalv2/files/INDI/Setores%20Portadores%20de%20Futuro%20para%20o%20Ceara.pdf

MUNARI, B. (2001). Artista e Designer. Lisboa: Edições 70.

NETO, A. C. (2004). Flexibilização curricular: cenários e desafios (2ª ed.). Natal: EDUFRN – Editora da UFRN.

NOGUEIRA, P. C., & PORTINARI, D. B. (2016). Por um design político. Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design (pp. 182-192). São Paulo: Blucher.

NUNES, M. S. (2016). A inserção dos egressos dos cursos de graduação na área de tecnologia da informação dos campi de interior da UFC no mercado regional. Fortaleza: UFC. http://www.teses.ufc.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=18195

PINEDA, E., & GONZALES. (2016). Networking Skills in Latin America. IDC. https://www.cisco.com/c/dam/assets/csr/pdf/IDC_Skills_Gap_-_LatAm.pdf

POMBO, O., LEVY, T., & GUIMARÃES, H. (1993). A Interdisciplinaridade: Reflexão e Experiência. Lisboa: Texto.

Portinari, D., & Nogueira, P. (2016). Por um design político. Estudos em Design, 24(3).

ROLIM, C., & SERRA, M. (2009). Instituições de Ensino Superior e Desenvolvimento Regional: O Caso da Região Norte do Paraná. Revista de Economia, 35(3), pp. 87-102. https://revistas.ufpr.br/economia/article/viewFile/16710/11109

RUSSEL, M. K. (2014). Avaliação em sala de aula: conceitos e aplicações. Porto Alegre: AMGH.

SANTOS, M. C., & BARRA, S. R. (2012). O Projeto Integrador como ferramenta de construção de habilidades e competências no ensino de engenharia e tecnologia. In Congresso Brasileiro de Educação em Engenharia (COBENGE).

SEMACE. (2018). Monumento Natural Monólitos de Quixadá. http://www.semace.ce.gov.br/2010/12/1639/

SILVA, M. P., BEZERRA, C. I., GONCALVES, E. J., & ALMENDRA, C. C. (2013). Definição e Implantação de um Processo de Software para o Núcleo de Práticas de uma Universidade. VI Congresso Tecnológico INFOBRASIL TI & TELECOM. Fortaleza.

SOUSA, M., & MONTEIRO, A. (2015). Os docentes da Universidade Federal do Ceará e a utilização de alguns dos recursos do sistema integrado de gestão de atividades acadêmica (SIGAA). Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação. http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-40362015000300611&script=sci_abstract&tlng=pt

SOUZA, L. E. (2016). Levantamento de expectativas e interesses do aluno em relação ao curso - 2016. Quixadá: UFC. https://www.quixada.ufc.br/wp-content/uploads/2018/03/Levantamento-de-expectativas-e-interesses-do-aluno-em-rela%C3%A7%C3%A3o-ao-curso-2016.pdf

SOUZA, L. E. (2017). Levantamento de expectativas e interesses do aluno em relação ao curso - 2017. Quixadá: UFC. https://www.quixada.ufc.br/wp-content/uploads/2018/03/Levantamento-de-expectativas-e-interesses-do-aluno-em-rela%C3%A7%C3%A3o-ao-curso-2017.pdf

VASCONCELOS, D., SAMPAIO, A., & SALES, R. (2018). Relatório de atividades e gestão acadêmica 2017. Quixadá: UFC Quixadá.

ZORZO, A., NUNES, D., MATOS, E., STEINMACHER, I., LEITE, J., ARAUJO, R., . . . MARTINS, S. (2017). Referenciais de Formação para os Cursos de Graduação em Computação 2017. Sociedade Brasileira de Computação (SBC). doi:ISBN: 978-85-7669-424-3

6.2 Referências normativas, legais e regimentais

BRASIL. (1996). Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. http://www.planalto.gov.br/CCIVIL_03/leis/L9394.htm

BRASIL. (1997). Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Parecer nº. CNS/CNE 776/97. Orienta para as diretrizes curriculares dos cursos de graduação.

http://portal.mec.gov.br/setec/arquivos/pdf_legislacao/superior/legisla_superior_parecer77697.pdf

BRASIL. (2001a). Lei nº 10.172, de 9 de janeiro de 2001. Aprova o Plano Nacional de Educação e dá outras providências. http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/leis_2001/l10172.htm

BRASIL. (2001b). Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Parecer n.º CNE/CP 009/2001. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação de Professores da Educação Básica, em nível superior, curso de licenciatura, de graduação plena. http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/009.pdf

BRASIL. (2001c). Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Parecer nº CNE/CES 583/2001. Orientação para as diretrizes curriculares dos cursos de graduação. http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/CES0583.pdf

BRASIL. (2002). Parecer nº. CNE/CES 0195/2003. Resolução CNE/CP 3 de 18 de dezembro de 2002. Institui as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a organização e o funcionamento dos cursos superiores de tecnologia. http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/CP032002.pdf

BRASIL. (2003). Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Parecer n. CNE/CES 0195/2003. Diretrizes Curriculares Nacionais dos cursos de graduação em Música, Dança, Teatro e Design. http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/2003/pces195_03.pdf

BRASIL. (2004a). Lei nº 10.973, de 02 de dezembro de 2004. Dispõe sobre incentivos à inovação e à pesquisa científica e tecnológica no ambiente produtivo e dá outras providências. http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2004/lei/l10.973.htm

BRASIL. (2004b). Lei nº 10.861/2004, de 14 de abril de 2004. Institui o Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior – SINAES. http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2004/lei/l10.861.htm

BRASIL. (2004c). Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Resolução nº 5, de 8 de março de 2004. Aprova as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design. http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rces05_04.pdf

BRASIL. (2007a). Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Resolução nº 2, de 18 de junho de 2007. Dispõe sobre carga horária mínima e procedimentos relativos à integralização e duração dos cursos de graduação, bacharelados, na modalidade presencial. http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/2007/rces002_07.pdf

BRASIL. (2007b). Decreto nº 6.096, de 24 de abril de 2007. Institui o Programa de Apoio a Planos de Reestruturação e Expansão das Universidades Federais - REUNI. https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2007/decreto/d6096.htm

BRASIL. (2008). Lei nº 11.788, de 25 de setembro de 2008. Dispõe sobre o estágio de estudantes. http://www.cvm.gov.br/export/sites/cvm/menu/acesso_informacao/servidores/estagios/3-LEGISLACAO-DE-ESTAGIO.pdf

BRASIL. (2010a). Comissão Nacional de Avaliação da Educação Superior (CONAES). Resolução nº 01, de 17 de junho de 2010. Normatiza o Núcleo Docente Estruturante e dá outras providências. http://www.ceuma.br/cpa/downloads/Resolucao_1_2010.pdf

BRASIL. (2010b). Decreto nº 7.234, de 19 de julho de 2010. Dispõe sobre o Programa Nacional de Assistência Estudantil - PNAES. http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2010/decreto/d7234.htm

BRASIL. (2012a). Lei nº 12.711, de 29 de agosto de 2012. Dispõe sobre o ingresso nas universidades federais e nas instituições federais de ensino técnico de nível médio e dá outras providências. http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2012/lei/l12711.htm

BRASIL. (2012b). Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Resolução nº 1, de 30 de maio de 2012. Estabelece Diretrizes Nacionais para a Educação em Direitos Humanos. http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=10889-rcp001-12&category_slug=maio-2012-pdf&Itemid=

BRASIL. (2012c). Conselho Nacional de Saúde. Resolução nº 466, de 12 de dezembro de 2012. https://conselho.saude.gov.br/resolucoes/2012/Reso466.pdf

BRASIL. (2013). Decreto nº 7.948, de 12 de março de 2013. Dispõe sobre o Programa de Estudantes-Convênio de Graduação - PEC-G. http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2013/Decreto/D7948.htm

BRASIL. (2014a). Secretaria de Regulação e Supervisão da Educação Superior. Portaria nº 731, de 28 de novembro de 2014. https://pesquisa.in.gov.br/imprensa/jsp/visualiza/index.jsp?jornal=1&pagina=17&data=01/12/2014

BRASIL. (2014b). Ministério da Educação. Lei N° 13.005/2014. Aprova o Plano Nacional de Educação - PNE e dá outras providências. https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l13005.htm

BRASIL. (2015). Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm

BRASIL. (2016). Lei nº 13.409, de 28 de dezembro de 2016. Altera a Lei no 12.711, de 29 de agosto de 2012, para dispor sobre a reserva de vagas para pessoas com deficiência nos cursos técnico de nível médio e superior das instituições federais de ensino. http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2016/lei/L13409.htm

BRASIL. (2018). Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Resolução CNE/CES nº 7, de 18 de dezembro de 2018. Estabelece as Diretrizes para a Extensão na Educação Superior Brasileira. http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=104251-rces007-18&category_slug=dezembro-2018-pdf&Itemid=30192

INEP. (2017a). Áreas de formação e treinamento da Cine-F 2013: manual que acompanha a Classificação Internacional Normalizada da Educação 2011. Brasília: INEP.

http://portal.inep.gov.br/informacao-da-publicacao/-/asset_publisher/6JYIsGMAMkW1/document/id/1336778

INEP. (2019). Ministério da Educação. Manual para classificação dos cursos de graduação e sequenciais - Cine Brasil. https://download.inep.gov.br/publicacoes/institucionais/avaliacoes_e_exames_da_educacao_superior/manual_para_classificacao_dos_cursos_de_graducacao_e_sequenciais_cine_brasil.pdf

UFC. (1994). Resolução n.° 07/ CEPE, de 08 de abril de 1994. Baixa normas sobre as Unidades Curriculares dos Cursos de Graduação. http://www.prograd.ufc.br/wp-content/uploads/2014/05/unidades-curriculares-ppc.pdf

UFC. (2005). Resolução nº. 07/CEPE, de 17 de junho de 2005. Dispõe sobre as Atividades Complementares nos Cursos de Graduação da UFC. http://www.ufc.br/images/_files/a_universidade/cepe/resolucao_cepe_1988-2005/resolucao07_cepe_2005.pdf

UFC. (2008). Resolução nº 12/CEPE, de 19 de junho de 2008. Dispõe sobre procedimentos a serem adotados em casos de "Reprovação por Freqüência" na UFC. http://www.ufc.br/images/_files/a_universidade/cepe/resolucao_cepe_2008/resolucao12_cepe_2008.pdf

UFC. (2009). Resolução nº 32/CEPE, de 30 de outubro de 2009. Disciplina o Programa de Estágio Curricular Supervisionado para os estudantes dos Cursos Regulares da UFC. http://www.ufc.br/images/_files/a_universidade/cepe/resolucao_cepe_2009/resolucao32_cepe_2009.pdf

UFC. (2012a). Resolução nº 09/CEPE, de 1º de novembro de 2012. Autoriza a abreviação de estudos em Cursos de Graduação da UFC para alunos com extraordinário desempenho acadêmico. http://www.ufc.br/images/_files/a_universidade/cepe/resolucao_cepe_2012/resolucao09_cepe_2012.pdf

UFC. (2012b). Resolução nº 10/CEPE, de 1º de novembro de 2012. Institui o Núcleo Docente Estruturante (NDE) no âmbito dos Cursos de Graduação da Universidade Federal do Ceará e estabelece suas normas de funcionamento. http://www.ufc.br/images/_files/a_universidade/cepe/resolucao_cepe_2012/resolucao10_cepe_2012.pdf

UFC. (2012c). Plano de Desenvolvimento Institucional 2013/2017. Fortaleza: Edições UFC. http://www.ufc.br/images/_files/a_universidade/plano_desenvolvimento_institucional/pdi_ufc_2013-2017.pdf

UFC. (2014a). Resolução nº 08/CEPE, de 18 de julho de 2014. Aprova o Projeto Pedagógico do Curso de Graduação em Design Digital/Quixadá, bacharelado, na modalidade presencial da Universidade Federal do Ceará. http://www.ufc.br/images/_files/a_universidade/cepe/resolucao_cepe_2014/resolucao08_cepe_2014.pdf

UFC. (2014b). Resolução nº 18/CONSUNI, de 22 de julho de 2014. Aprova a criação do Curso de Graduação em Design Digital/Quixadá, bacharelado, na modalidade presencial, da Universidade Federal do Ceará. http://www.ufc.br/images/_files/a_universidade/consuni/resolucao_consuni_2014/resolucao18_consuni_2014.pdf

UFC. (2014c). Resolução nº 04/CEPE, de 27 de fevereiro de 2014. Baixa normas que disciplinam as Atividades de Extensão da Universidade Federal do Ceará. https://www.ufc.br/images/_files/a_universidade/cepe/resolucao_cepe_2014/resolucao04_cepe_2014.pdf

UFC. (2016). Resolução nº 03/CEPE, de 29 de janeiro de 2016. Altera a Resolução nº07/CEPE, de 08 de abril de 1994, que baixa normas sobre as Unidades Curriculares dos Cursos de Graduação. Acesso em maio de 2018, disponível em http://www.ufc.br/images/_files/a_universidade/cepe/resolucao_cepe_2016/resolucao03_cepe_2016.pdf

UFC. (2017a). Resolução nº 28/CEPE, de 1º de dezembro de 2017. Dispõe sobre a curricularização da extensão nos cursos de graduação da Universidade Federal do Ceará (UFC). https://www.ufc.br/images/_files/a_universidade/cepe/resolucao_cepe_2017/resolucao28_cepe_2017.pdf

UFC. (2017b). Regimento da reitoria. http://www.ufc.br/images/_files/a_universidade/regimento_reitoria/regimento_reitoria.pdf

UFC. (2018a). Plano de Desenvolvimento Institucional 2018-2022. Fortaleza. http://www.ufc.br/images/_files/a_universidade/plano_desenvolvimento_institucional/cartilha_pdi_2018_2022.pdf

UFC. (2018b). Estatuto da Universidade Federal do Ceará. Fortaleza: Edições UFC. http://www.ufc.br/images/_files/a_universidade/estatuto_ufc/estatuto_ufc.pdf

UFC. (2019). Regimento geral da UFC. https://www.ufc.br/images/_files/a_universidade/regimento_geral_ufc/regimento_geral_ufc.pdf

UFC. (2021). Revisão do Plano de desenvolvimento institucional - PDI 2018-2022. https://proplad.ufc.br/wp-content/uploads/2021/12/cartilha-revisao-pdi-2021-aprovada-com-declaracao-cgov.pdf

UFC. (2022a). Anuário Estatístico da UFC 2022 - Base 2021. Fortaleza: Edições UFC. https://www.ufc.br/images/_files/a_universidade/anuario_estatistico/anuario_estatistico_ufc_2022_base_2021.pdf

UFC. (2022b). Pró-Reitoria de Graduação. Portaria nº 31, de 20 de abril de 2022. https://prograd.ufc.br/wp-content/uploads/2022/04/portaria-31-2022-ajuste-carga-horaria-semestral.pdf

7. ANEXOS

As páginas a seguir apresentam os anexos ao projeto pedagógico, a saber, os regulamentos de estágio supervisionado, trabalho de conclusão de curso, atividades complementares e extensão.

ANEXO 1 - REGULAMENTO DE ESTÁGIO CURRICULAR SUPERVISIONADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CAMPUS QUIXADÁ

REGULAMENTO DE ESTÁGIO CURRICULAR SUPERVISIONADO

Bacharelado em Design Digital – Campus de Quixadá

A COORDENAÇÃO DO CURSO DE DESIGN DIGITAL do Campus da UFC em Quixadá, no uso de suas atribuições legais e estatutárias, considerando a Lei 11.788, de 25 de setembro de 2008, que dispõe sobre o estágio de estudantes, considerando a Resolução do CEPE Nº 32, de 30 de outubro de 2009, que disciplina o Programa de Estágio Curricular Supervisionado para os estudantes dos Cursos Regulares da UFC, particularmente em seu Art.5º que prevê que as Coordenações dos Cursos normatizem procedimentos necessários que atendam às especificidades de cada curso, e considerando o que foi deliberado pelo Conselho de Campus desta unidade, resolve:

Das disposições preliminares

Art. 1º O Estágio Curricular Supervisionado previsto no Projeto Pedagógico do Curso é uma atividade obrigatória individual em que o discente deverá cumprir para a obtenção do grau.

§ 1o O estágio de que se trata o caput está em consonância com a Lei Nº 11.788/2008 nos seus artigos 1º, 3º, 5º e 6º, e com a Resolução do CEPE Nº 32/2009.

Da matrícula em estágio

Art. 2º O discente do Curso só poderá participar dos Estágios Curriculares Supervisionados obrigatórios, se estiver regularmente matriculado e com frequência efetiva no Curso ao qual está vinculado, em consonância com o Artigo 3º da Resolução Nº 32/2009.

Art. 3º Os critérios para efetivação da matrícula de discente em atividade de estágio são:

I – Realização da solicitação de matrícula na atividade curricular de estágio durante o período de matrícula;

II – Apresentação de termo de compromisso de estágio homologado pela Agência de Estágios da UFC.

III – Ter cumprido 50% da carga horária de integralização curricular (1504 horas, equivalendo a 94 créditos).

§ 1o O discente deve apresentar o termo de compromisso até o término da 2º semana letiva.

Das modalidades de estágio

Art. 4º O Estágio Curricular Supervisionado previsto no Projeto Pedagógico do Curso é executado em uma das seguintes modalidades:

I – **Estágio externo**, consistindo nas atividades "Estágio Supervisionado I", quando se tratar de estágio realizado em empresa conveniada (art. 5º) ou participação em projeto de pesquisa e desenvolvimento (P&D) (art. 6º) desenvolvido em outras instituições.

II – **Estágio interno**, consistindo nas atividades "Estágio Supervisionado I"", quando se tratar de estágio realizado no Núcleo de Práticas da UFC em Quixadá (art. 7º), iniciativa empreendedora (art.8o) ou projeto de Pesquisa e Desenvolvimento (P&D) (art. 6º) desenvolvido na própria UFC.

§ 1º As atividades desenvolvidas pelo discente deverão ser realizadas em áreas de atuação afins com o perfil de egresso previsto no Projeto Pedagógico do Curso.

Art. 5º Os estágios externos em empresa conveniada serão realizados mediante a celebração de um Termo de Convênio entre a UFC e a Instituição/Empresa interessada, com assinatura do Termo de Compromisso de Estágio, disponível no **ANEXO III – TERMO DE COMPROMISSO DE ESTÁGIO** deste regulamento, e do Plano de Trabalho, de acordo com a Resolução Nº 32/CEPE, de 30 de outubro de de 2009.

Parágrafo único - Pelo menos uma visita deve ser feita em cada empresa concedente, por professor designado pela Universidade, para verificação da adequação das instalações, de acordo com o Inciso II do Artigo 7º da Lei 11.788, de 25 de setembro de 2008.

Art. 6º O discente que participa de projeto de Pesquisa e Desenvolvimento (P&D) na área de desenvolvimento de software, formalizado em uma instituição de ensino superior, deve utilizar suas atividades como carga horária das atividades de Estágio Supervisionado I.

§ 1º O discente deverá apresentar Plano de Trabalho / Lista de Tarefas a serem desenvolvidas para análise do supervisor de estágio;

§ 2° O discente deverá, durante o estágio, participar do desenvolvimento de um ou mais produtos de software ou outras soluções de design;

§ 3º O discente deve entregar, até o final de estágio, artefatos como: Documento de requisitos, Protótipos do produto, Código-fonte e Roteiro de testes e outros, a depender das particularidades do projeto e do acompanhamento do professor orientador de estágio;

Art. 7º O Núcleo de Práticas da UFC-Quixadá desenvolve soluções na área de tecnologia da informação e comunicação para atender as demandas da comunidade acadêmica e da sociedade do Sertão Central. Os alunos devem ser aprovados em seleção realizada pelo núcleo para desempenhar as atividades de estágio nesta modalidade;

Art. 8º A iniciativa empreendedora consiste no desenvolvimento de um produto de software ou solução de design (desde que autorizado pelo professor orientador de estágio) pelo discente sob supervisão de um docente.

§ 1º Para participar da iniciativa empreendedora, o discente deverá fazer parte de projeto aprovado em seleção realizada pelo(s) supervisor(es) de estágio da iniciativa empreendedora e professor(es)orientador(es) de estágio;

§ 2º Será permitida a participação de até 3 alunos por projeto;

§ 3º O discente deve comprovar carga horária em empreendedorismo (disciplina de empreendedorismo, cursos ou programas na área);

§ 4º O discente deve entregar, até o final de estágio, artefatos como: Plano de negócio do projeto, Documento de requisitos, Protótipos do produto, Código-fonte em repositório com controle de versão acessível pelo orientador de estágio, Roteiro de testes e Produto Mínimo Viável (Minimum Viable Product – MVP);

§ 5º A aprovação depende de participação individual em pelo menos 90% das reuniões semanais de acompanhamento com o(s) supervisor(es) de estágio e professor(es) orientador(es) de estágio.

Do Acompanhamento e carga horária

Art. 9º O estágio nas modalidades citadas no art. 4o deverá ser acompanhado pelo professor orientador da instituição e supervisor.

§ 1º O professor orientador deverá ser docente regular do curso;

§ 2º O supervisor deverá ter formação ou experiência profissional na área de conhecimento desenvolvida no curso do estagiário;

§ 3ª Quando se tratar de estágio interno, o acompanhamento das atividades será realizado pelo supervisor, que poderá acumular as funções e responsabilidades do professor orientador.

Art. 10º As atividades Estágio Supervisionado I terá carga horária de 160 horas, e período mínimo de 4 meses de atividade.

§ 1º A jornada de atividades do estágio deve ser compatível com o horário escolar do discente, não ultrapassando 6 (seis) horas diárias e 30 (trinta) horas semanais, nos termos do Artigo 10 da Lei nº 11.788, de 25 de setembro de 2008;

§ 2º O discente que não cumprir o disposto no caput deste artigo poderá optar pelo trancamento da atividade dentro do prazo previsto no calendário acadêmico, ou será reprovado.

Do aproveitamento de estágio

Art. 11º O aproveitamento de atuação profissional do discente na área do curso poderá ser pleiteado para atividades realizadas em uma das seguintes modalidades: estágio prévio (art. 12), trabalhador formal (art. 13), atuação como pessoa jurídica (art. 14), empresa sediada no exterior (art. 15), programa de imersão profissional (art. 16) e Projeto de Pesquisa e Desenvolvimento (P&D) (art. 17).

Art. 12º O discente poderá pleitear o aproveitamento de suas atividades como carga horária total da atividade de Estágio Supervisionado I.

§ 1º O discente deverá elaborar os relatórios solicitados pelo professor orientador;

§ 2ª O tempo mínimo da atividade de estágio deverá respeitar o disposto no art. 10º;

§ 3º O aproveitamento deverá ser solicitado até o semestre letivo seguinte ao desenvolvimento das atividades pleiteadas;

§ 4º A carga horária utilizada para aproveitamento da atividade de estágio não pode ter sido submetida para aproveitamento como atividade complementar;

§ 5º O aproveitamento será concedido mediante parecer favorável do professor orientador de estágio e homologação pela Coordenação do Curso.

Art. 13º O discente que está atuando ou que já atuou na área do curso como trabalhador formal, poderá pleitear o aproveitamento de suas atividades como carga horária total de Estágio Supervisionado.

§ 1º O discente deverá elaborar um relatório descrevendo suas atividades realizadas durante o período a ser aproveitado;

§ 2º O tempo mínimo da atividade formal deverá respeitar o disposto no art. 10º;

§ 3º O aproveitamento deverá ser solicitado até o semestre letivo seguinte ao desenvolvimento das atividades pleiteadas;

§ 4º A carga horária utilizada para aproveitamento da atividade de estágio não pode ter sido submetida para aproveitamento como atividade complementar;

Art. 14º O discente que está desempenhando ou que já desempenhou atividades como pessoa jurídica poderá pleitear o aproveitamento de suas atividades como carga horária total de Estágio Supervisionado I.

§ 1º O discente deverá elaborar os relatórios solicitados pelo professor orientador;

§ 2º O tempo mínimo da atividade como pessoa jurídica deverá respeitar o disposto no art. 10º;

§ 3º O aproveitamento deverá ser solicitado até o semestre letivo seguinte ao desenvolvimento das atividades pleiteadas;

§ 4º A carga horária utilizada para aproveitamento da atividade de estágio não pode ter sido submetida para aproveitamento como atividade complementar;

§ 5º O aproveitamento será concedido mediante parecer favorável do professor orientador de estágio e homologação pela Coordenação do Curso.

Art. 15º O discente que está desempenhando ou que desempenhou atividades para empresa sediada no exterior poderá pleitear o aproveitamento de suas atividades como carga horária total de Estágio Supervisionado I.

§ 1º O discente deverá elaborar os relatórios solicitados pelo professor orientador;

§ 2º O tempo mínimo da atividade como pessoa jurídica deverá respeitar o disposto no art. 10º;

§ 3º O aproveitamento deverá ser solicitado até o semestre letivo seguinte ao desenvolvimento das atividades pleiteadas;

§ 4º A carga horária utilizada para aproveitamento da atividade de estágio não pode ter sido submetida para aproveitamento como atividade complementar;

§ 5ª O aproveitamento será concedido mediante parecer favorável do professor orientador de estágio e homologação pela Coordenação do Curso.

Art. 16º O discente que está participando ou que participou de programa(s) de imersão profissional poderá pleitear o aproveitamento de suas atividades como carga horária total das atividades de Estágio Supervisionado I.

§ 1º O discente deverá elaborar os relatórios solicitados pelo professor orientador;

§ 2º O tempo mínimo da atividade como pessoa jurídica deverá respeitar o disposto no art. 10º;

§ 3º O aproveitamento deverá ser solicitado até o semestre letivo seguinte ao desenvolvimento das atividades pleiteadas;

§ 4º A carga horária utilizada para aproveitamento da atividade de estágio não pode ter sido submetida para aproveitamento como atividade complementar;

§ 5º O aproveitamento será concedido mediante parecer favorável do professor orientador de estágio e homologação pela Coordenação do Curso.

Art. 17º O discente que está participando ou que participou de Projeto de Pesquisa e Desenvolvimento (P&D) poderá pleitear o aproveitamento de suas atividades como carga horária total das atividades de Estágio Supervisionado I e/ou Estágio Supervisionado II.

§ 1º O discente deverá elaborar os relatórios solicitados pelo professor orientador;

§ 2ª O tempo mínimo participação em Projeto de Pesquisa e Desenvolvimento (P&D) deverá

respeitar o disposto no art. 10º;

§ 3º O aproveitamento deverá ser solicitado até o semestre letivo seguinte ao desenvolvimento das atividades pleiteadas;

§ 4º A carga horária utilizada para aproveitamento da atividade de estágio não pode ter sido

submetida para aproveitamento como atividade complementar;

§ 5º O aproveitamento será concedido mediante parecer favorável do professor orientador de estágio e homologação pela Coordenação do Curso.

Das responsabilidades

Art. 18º Cabe ao discente em estágio supervisionado em todas as modalidades mencionadas neste regimento:

I - Apresentar Plano de Trabalho no início das atividades de estágio de acordo com o modelo no **ANEXO II - PLANO DE TRABALHO DE ESTÁGIO SUPERVISIONADO** deste regulamento;

II - Apresentar Seminário de Relato de Experiência (S) ao término do período de estágio ou semestralmente;

III - Apresentar Relatório Final de Estágio (RF) ao término do período de estágio ou semestralmente, de acordo com o **ANEXO IV – MODELO DE RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO** deste regulamento.

Parágrafo único – As datas de entrega do Plano de Trabalho e do Relatório Final, e a data de apresentação do Seminário de Relato de Experiência, serão definidas pelo professor orientador no início do período letivo.

Art. 19º Cabe ao supervisor, como responsável pela supervisão profissional do estágio:

I - Apresentar a Avaliação do Rendimento do discente (AR) ao término do período de estágio ou semestralmente, de acordo com o formulário disponível no **ANEXO I - FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO DE ESTÁGIO SUPERVISIONADO** deste regulamento.

Parágrafo único – A data de entrega da Avaliação de Rendimento será definida pelo professor orientador no início do período letivo.

Art. 20º Cabe ao professor orientador, como responsável pelo acompanhamento do estágio:

I - Avaliar o Plano de Trabalho apresentado pelo discente;

II - Organizar semestralmente Seminário de Relato de Experiência (S) e avaliar a participação do discente;

III - Avaliar a Avaliação do Rendimento do discente (AR) apresentada pelo supervisor da empresa concedente, de acordo com o formulário disponível no **ANEXO I - FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO DE ESTÁGIO SUPERVISIONADO** deste regulamento;

IV - Análise de Relatório Final de Estágio (RF), que deverá ser apresentado ao final de cada semestre de realização do estágio, de acordo com o **ANEXO IV – MODELO DE RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO** deste regulamento.

Art. 21º Cabe à coordenação de curso:

I - Indicar o(s) professor(es) orientador(es) do curso;

II - Realizar o acompanhamento dos discentes reprovados.

Da avaliação

Art. 22º A Avaliação (AV) do discente nas atividades de Estágio Curricular Supervisionado será realizada em data a ser definida pelo professor orientador, não devendo ultrapassar o término do período letivo. A AV será calculada pela seguinte fórmula:

$$AV = (PT + S + 3AR + RF) / 6$$

onde:

PT = Avaliação do Plano de Trabalho, atribuída pelo professor orientador;
S = Avaliação do Seminário de Relato de Experiência de estágio, atribuída pelo professor orientador;
AR = Avaliação do Rendimento do discente, que será atribuída pelo supervisor;
RF = Nota do Relatório Final de Estágio, atribuída pelo professor orientador.

Art. 23º Será considerado reprovado nas atividades de Estágio Curricular Supervisionado o discente que:

I - Não apresentar, dentro do prazo estipulado, a declaração de estágio ou contrato devidamente

preenchido;

II - Não entregar o Plano de Trabalho;

III - Não entregar o Relatório Final de Estágio;

IV - Não apresentar o Seminário de Relato de Experiência; V - Obtiver nota inferior a 7 (sete) na Avaliação (AV); ou

VI - Frequentar menos de 90% das atividades previstas de estágio. Esta frequência é reportada pelo supervisor de estágio através do formulário de Avaliação do Rendimento do discente, disponível no **ANEXO I - FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO DE ESTÁGIO SUPERVISIONADO** deste regulamento.

Das disposições finais

Art. 24º Em caso de reprovação, o discente deverá solicitar matrícula no componente no semestre subsequente.

§ 1º – O professor orientador deverá registrar a nota no sistema no prazo definido pelo Calendário Acadêmico da Universidade.§ 2º – A coordenação de curso deverá acompanhar o discente reprovado a fim de identificar os motivos que levaram a reprovação e tentar ajudar o discente na resolução de possíveis conflitos e gestão de prazos.

Art. 25º Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação do curso e professor orientador de estágio do curso.

Art. 26º O presente Regulamento entrará em vigor na data de sua aprovação.

Coordenação do Curso de Design Digital

Quixadá, 09 de junho de 2021.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CAMPUS QUIXADÁ

ANEXO I - FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO DE ESTÁGIO SUPERVISIONADO

Nome completo do(a) aluno(a):	**Matrícula:**
Curso:	**Disciplina do Estágio:**
Nome completo do(a) Supervisor(a):	**Período a que se refere esta Avaliação:**

Objetivo:

FATOR 1: ASSIDUIDADE E DISCIPLINA

1.1 Frequência:

- ☐ Frequência inferior a 90% (que resultará em reprovação por frequência na atividade de estágio)
- ☐ Frequência maior ou igual a 90%

1.2 Permanência:

- ☐ Não permanece no local do estágio
- ☐ Com frequência ausenta-se do local do estágio
- ☐ Raramente ausenta-se do local do estágio
- ☐ Permanece no local do estágio

1.3 Disciplina quanto ao cumprimento de normas:

- ☐ Não cumpre as normas estabelecidas pelo estágio, o que vem prejudicando seu trabalho no estágio
- ☐ Com frequência precisa ser cobrado quanto ao não cumprimento das normas estabelecidas pelo estágio
- ☐ Ocasionalmente não segue as normas estabelecidas pelo estágio, embora este fato não chegue a comprometer os trabalhos desenvolvidos na disciplina
- ☐ Procura cumprir as normas estabelecidas pela instituição

Comentários sobre este fator:

FATOR 2: INICIATIVA E PRODUTIVIDADE

2.1 Iniciativa:

- ☐ Não apresenta qualquer iniciativa quanto à resolução dos problemas que encontra.
- ☐ Eventualmente busca resolver os problemas por si mesmo. Falta-lhe maior iniciativa.□ Busca soluções para os problemas que encontra e toma medidas adequadas, de modo a atender às necessidades do campo de estágio.
- ☐ Frequentemente busca soluções por sua própria iniciativa. É capaz de avaliar bem as situações e tomar providências corretas, superando as expectativas e necessidades do campo de estágio.

2.2 Quantidade de Trabalho:

- ☐ A quantidade de trabalho apresentada é insuficiente e, mesmo quando cobrado, não atende às exigências mínimas do campo de estágio
- ☐ A quantidade de trabalho apresentada é irregular, precisando ser cobrado para atender às exigências do campo de estágio
- ☐ A quantidade de trabalho apresentada atende às exigências do setor
- ☐ A quantidade de trabalho apresentada supera as expectativas e as exigências do campo de estágio.

2.3 Qualidade **de Trabalho:**

- ☐ Seu trabalho é de baixa qualidade e, na maioria das vezes, tem que ser refeito. Não apresenta perspectiva de progresso
- ☐ Frequentemente seu trabalho precisa ser revisto, pois a qualidade do mesmo não atende às exigências do campo de estágio
- ☐ A qualidade de seu trabalho atende às necessidades de seu campo de trabalho
- ☐ Seu trabalho se sobressai por ser de ótima qualidade.

2.4 Cumprimento **de prazos:**

- ☐ Não realiza as tarefas dentro do prazo estabelecido.
- ☐ Com frequência as tarefas não são entregues no prazo estabelecido.
- ☐ Realiza as tarefas dentro do prazo.
- ☐ Frequentemente realiza suas tarefas antes do prazo estabelecido.

Comentários sobre este fator:

FATOR 3: RESPONSABILIDADE

3.1 Comprometimento com o trabalho:

- ☐ Mostra-se descomprometido com o trabalho que lhe é designado no campo de estágio, realizando suas atividades de forma negligente.
- ☐ Às vezes mostra-se descomprometido com o trabalho no campo de estágio.
- ☐ Mostra-se comprometido e empenhado na realização do trabalho que lhe é designado no campo de estágio.
- ☐ Destaca-se pelo cumprimento e empenho com que realiza o trabalho que lhe é designado no campo de estágio.

3.2 Cuidado **com materiais e equipamentos:**

- ☐ Descuidado danifica com frequência os materiais e equipamentos de trabalho. Desperdiça e gera prejuízos.
- ☐ Precisa ser mais cuidadoso. Demonstra certa negligência com materiais e equipamentos de trabalho.
- ☐ Usa adequadamente os materiais e equipamentos de trabalho.
- ☐ Preocupa-se e mantém seus materiais e equipamentos de trabalho em perfeito estado.

Comentários sobre este fator:

FATOR 4: RELACIONAMENTO:

4.1 Relacionamento junto a gerência e demais funcionários:

- ☐ Constantemente apresenta dificuldades de relacionamento com gerência ou demais funcionários.
- ☐ Eventualmente apresenta dificuldade de relacionamento com gerência ou demais funcionários.
- ☐ Seu bom relacionamento com gerência e demais funcionários atende às expectativas.
- ☐ Destaca-se por desenvolver bom relacionamento com todos os membros de gerência e demais funcionários.

4.2 Trabalho **em equipe:**

- ☐ Seu estilo de trabalho compromete o trabalho em equipe.
- ☐ Seu estilo de trabalho pouco interfere na melhoria do desempenho da equipe.
- ☐ Agrega qualidades que ocasionam melhorias do desempenho da equipe de forma satisfatória.
- ☐ Suas contribuições para a equipe superam as expectativas superando as expectativas e necessidades do campo de estágio.

Comentários sobre este fator:

Comentários finais e sugestões:

PARECER DO SUPERVISOR

Nota: _____ (0 a 10, com uma casa decimal)

COMENTÁRIOS/OBSERVAÇÕES:

NECESSIDADE DE FORMAÇÃO:	
( ) NÃO ( ) SIM	**ESPECIFIQUE:**

Data: _____ Assinatura do(a) Supervisor(a): _____

Ciente em _____/_____/_____ _____

Assinatura do(a) Professor(a) Orientador(a)

Ciente em _____/_____/_____ _____

Assinatura do(a) Estagiário(a)

Ciente em _____/_____/_____ _____

Assinatura e carimbo do(a) Coordenador(a)

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CAMPUS QUIXADÁ

Estágio Supervisionado

ANEXO II - PLANO DE TRABALHO DE ESTÁGIO SUPERVISIONADO

Estágio <Especificar Instituição>.

<Título do Projeto que está sendo desenvolvido>

Identificação

Estagiário:
Nome:
Matrícula:
Telefones:
E-mail:
Cargo:

Instituição do Estágio:
Nome:
Endereço:
Ramo de Atividade:
Supervisor:
Telefone:
E-mail:

Professor Orientador:

Introdução

[Nesta seção deve ser falado sobre a instituição que você desenvolvendo o estágio e sobre as atividades que serão desenvolvidas em linhas gerais (Se for um sistema, falar das características gerais e se as atividades estão ligadas à desenvolvimento, análise...).]

Qualificação do aluno

[Nesta seção você deve inserir as aptidões que tem, conhecimentos, experiências profissionais, publicações...]

Objetivos Gerais do Estágio

1. Citar em tópicos os objetivos do estágio

Justificativa do Tema

Justificar a importância do local de trabalho e das atividades a serem realizadas para sua carreira profissional.

Cronograma de Atividades

Elencar as possíveis atividades e a duração de acordo com o mês.

Atividade/Mês							

Universidade Federal do Ceará
Pró-Reitoria de Extensão
Coordenadoria da Agência de Estágios

ANEXO III - TERMO DE COMPROMISSO DE ESTÁGIO OBRIGATÓRIO

Dados da Instituição de Ensino		
Nome: Universidade Federal do Ceará – UFC	CNPJ: 07.272.636/0001-31	
Endereço: Av. da Universidade, 2853, Benfica, Fortaleza - CE	Fone/Fax: (85) 3366 7413 / 3366 7881	
Represente. Legal: Reitor Henry de Holanda Campos	Coordenador Agência de Estágios: Prof. Rogério Teixeira Masih	
Dados da Unidade Concedente		
Razão Social:	CNPJ:	Fone/Fax:
Endereço:	Cidade/UF:	Setor:
Representante Legal:	Supervisor:	
Dados do Aluno		
Nome:	CPF:	Fone:
Nome da Mãe:	Matrícula:	Curso/Semestre:
Endereço:	Cidade/UF:	
Dados do Professor Orientador		
Nome: Siape:	Fone:	Lotação:

As partes firmam o presente Termo de Compromisso de Estágio Obrigatório, observando o disposto na Lei nº 11.788 de 25 de setembro de 2008, na Resolução nº 23/CEPE de 30 de outubro 2009 e no Termo de Convênio já firmado entre a Unidade Concedente e a UFC em __/__/____, além das seguintes cláusulas:

CLÁUSULA PRIMEIRA: Através deste Termo, a UNIDADE CONCEDENTE se compromete a conceder experiência prática profissional ao ESTAGIÁRIO previamente selecionado, e com frequência regular no curso de graduação em que está matriculado na UFC, em conformidade com o Art. 3º, I, da Lei nº 11.788 de 25/09/2008.

CLÁUSULA SEGUNDA: O estágio tem como **objetivo** proporcionar ao estudante integração entre teoria e prática, a partir de situações reais e adequadas de trabalho, visando ao seu aprimoramento profissional e pessoal, e obedecerá ao seguinte **Plano de Atividades**, devendo tais atividades ser compatíveis com o currículo e com os horários escolares do ESTAGIÁRIO, conforme estabelecem o art. 7º, parágrafo único, o art. 3º, III, e o art. 10 da Lei nº 11.788 de 25/09/2008:

Atividades Previstas:

CLÁUSULA TERCEIRA: Além das atividades previstas no plano, ficam definidas as seguintes características do estágio:

a) O **estágio terá início em __/__/____ e término em __/__/____**, compreendendo __ (_____) meses;

b) Por deliberação da UNIDADE CONCEDENTE, o **valor da bolsa auxílio** será de R$.....mensais;

c) O estudante estagiará **__ (_____) horas semanais**, respeitando o art. 10 da Lei nº 11.788 de 25/09/2008, que serão distribuídas da seguinte forma:

Turnos	Segunda	Terça	Quarta	Quarta	Sexta	Sábado
Manhã	.....h a .....h	.....h a ___h	.....h a .....h	.....h a .....h	.....h a ___h	.....h a .....h
Tarde	.....h a .....h	.....h a ___h	.....h a .....h	.....h a .....h	.....h a ___h	.....h a .....h
Noite	.....h a .....h	.....h a ___h	.....h a .....h	.....h a .....h	.....h a ___h	.....h a .....h

d) A **carga horária do estágio será reduzida pelo menos à metade nos períodos de avaliação** do ESTAGIÁRIO, para garantir o bom desempenho do estudante, nos termos do Art. 10, §2º, da Lei n° 11.788 de 25/09/2008;

e) A UFC oferece **seguro contra acidentes pessoais** a todos os seus estudantes devidamente

matriculados, também contemplando o ESTAGIÁRIO, parte deste Termo, durante a vigência do presente. Seguem as informações do seguro:

Empresa Seguradora: ROYAL & SUNALLIANCE SEGUROS (BRASIL) SA.		Apólice: 071.00982.00820-13
Vigência: de 28/07/2015 até 28/07/2016	Morte Acidental: R$ 20.000,00	Invalidez Permanente: R$ R$20.000,00;

f) O estágio somente poderá ter início após a assinatura deste Termo pelas partes envolvidas, conforme estabelece o Art. 9º, inciso I da Lei nº 11.788 de 25/09/2008, e o Art. 7º, "g", da Resolução nº 23/CEPE de 30/10/2009.

CLÁUSULA QUARTA: Compete ao ESTAGIÁRIO:
a) Cumprir as normas internas da UNIDADE CONCEDENTE, especialmente as de orientação do plano de atividades constante neste Termo, devendo apresentar à UFC, em prazo não superior a 6 (seis) meses, o **relatório das atividades** desenvolvidas
b) Seguir a orientação articulada entre os Supervisores de Estágio designados pela UNIDADE CONCEDENTE e pela UFC;
c) Diante da impossibilidade de cumprir o estabelecido neste Termo, comunicar a circunstância à UNIDADE CONCEDENTE, ficando esclarecido, desde logo, que suas obrigações escolares e a pertinência das atividades à sua qualificação profissional serão consideradas motivos justos;
d) Em caso de desistência do Estágio, comunicar à Empresa com antecedência mínima de 05 (cinco) dias e entregar termo de rescisão contratual à UFC, no setor competente.
CLÁUSULA QUINTA: São motivos para a rescisão imediata deste Termo de Compromisso de Estágio a ocorrência das seguintes hipóteses:
a) Conclusão, trancamento ou abandono do Curso;
b) Transferência para Curso que não tenha relação com as atividades de estágio desenvolvidas na Empresa;
c) Descumprimento do convencionado no presente Termo;
d) Prática comprovada de conduta danosa, não estando o ESTAGIÁRIO isento de arcar com as perdas e os danos desta decorrentes.
CLÁUSULA SEXTA: O estágio não acarretará vínculo empregatício de qualquer natureza, conforme Art. 3º, *caput* e § 2º, e Art. 2° da Lei nº 11.788 de 25/09/2008.
CLÁUSULA SÉTIMA: O descumprimento das condições estabelecidas neste Termo pela UNIDADE CONCEDENTE caracteriza vínculo de emprego com o ESTAGIÁRIO, para todos os fins da legislação trabalhista e previdenciária, conforme estabelece o art. 15 da Lei nº 11.788 de 25/09/2008.
CLÁUSULA OITAVA: Qualquer alteração do estabelecido neste Termo será feita mediante Aditivo, com a anuência das partes envolvidas.
E, por estarem devidamente cientes das condições aqui estipuladas, bem como das disposições legais vigentes sobre o assunto, firmam a UNIDADE CONCEDENTE e o ESTAGIÁRIO, com interveniência da UFC, o presente TERMO, em 03 (três) vias de igual teor e forma, para que este produza seus devidos efeitos legais.

DECLARO, serem exatas e verdadeiras as informações aqui prestadas, sob pena de responsabilidade administrativa, cível e penal.

Fortaleza - CE, __ de _____ de ____.

_____ Estagiário

_____ Unidade Concedente

_____ Professor Orientador UFC

_____ Agência de Estágios UFC

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CAMPUS QUIXADÁ

Estágio Supervisionado

ANEXO IV - MODELO DE RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO

Atividade de Estágio Supervisionado

Estágio: <Especificar Instituição>

<Título do Projeto que foi desenvolvido>

Identificação

Estagiário:
Nome:
Matrícula:
Telefones:
E-mail:
Cargo:

Instituição do Estágio:
Nome:
Endereço:
Ramo de Atividade:
Supervisor:
Telefone:
E-mail:

Professor Orientador:

Sumário

1. Introdução

2 Empresa

3. Relato de Experiência

4. Conclusão

Introdução

Este documento tem por objetivo mostrar o trabalho desenvolvido pelo aluno <Nome do aluno> durante o estágio no (a) <Nome da empresa>.

Empresa

<Adicionar suas impressões em relação à empresa. Pontos positivos e negativos do local de estágio> OBS.: Não é aquele texto padrão da empresa, são suas impressões.
<Relato sobre processos e ferramentas adotados pelas empresas.>

Relato de Experiência

<Fazer um relato de experiência descrevendo aqui tudo como foi seu estágio.>

Cronograma de Atividades

<As atividades descritas no relato de experiência acima devem ser demonstradas aqui em uma tabela com o cronograma destas atividades>

Lições Aprendidas

<Citar as lições aprendidas durante o desenvolvimento das atividades e justificar a importância destas lições aprendidas>

Dificuldades Encontradas

<Citar as dificuldades encontradas durante o desenvolvimento das atividades e mostrar se elas foram superadas e como foram superadas>

Oportunidades de Melhoria

<Nada está tão bom que não possa melhorar. Pense como você pode melhorar, o que pode aprender para desempenhar suas atividades de forma mais satisfatória ainda>

Conclusão

<Faça um encerramento de seu relatório>

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CAMPUS QUIXADÁ

ANEXO V – AVALIAÇÃO DE HABILIDADES E COMPETÊNCIAS

	S	I	N/A
Capacidade de projetar produtos e interfaces digitais orquestrando informações tecnológicas, humanísticas e artísticas, sempre de forma criativa e contextualizada com aspectos históricos, traços culturais, potencialidades tecnológicas e características de desenvolvimento social.			
Conhecimento e domínio do processo de design, observando aspectos metodológicos, históricos e culturais, bem como potencialidades e limitações econômicas e tecnológicas das unidades produtivas.			
Capacidade de aperfeiçoar produtos digitais existentes ou elaborar novas soluções, em vista de demandas organizacionais, condições sociais, transformações tecnológicas e necessidades de usuários, considerando questões éticas, de segurança e socioambientais.			
Domínio no planejamento de projetos de design, no mapeamento de necessidades e no desenvolvimento de soluções criativas e estratégicas, assim como na execução de projetos, a partir de uma visão estética e sistêmica de pessoas, processos, ferramentas e produtos.			
Consideração do design como aspecto estratégico de empresas e novos empreendimentos, dando suporte aos processos de tomadas de decisão corporativos.			
Integração de esforços e projetos colaborativos, em vista da crescente diversidade social, cultural e tecnológica envolvida na concepção e desenvolvimento de novos produtos digitais para o mercado.			

Coordenação e supervisão de equipes de trabalho que refletem essa diversidade e multidisciplinaridade.			
Capacidade de avaliação de tecnologias e mídias digitais sob o ponto de vista dos critérios de qualidade de uso apropriados para as necessidades e contextos socioculturais envolvidos nos produtos digitais, considerando o impacto dessas escolhas ao longo de todo o ciclo de vida do produto, da concepção ao descarte.			
Legenda: S – satisfatório / I – insatisfatório / N/A – Não se aplica			

ANEXO 2 - REGULAMENTO DOS TRABALHOS DE CONCLUSÃO DE CURSO

REGULAMENTO DOS TRABALHOS DE CONCLUSÃO DE CURSO

Design Digital – Campus de Quixadá

A COORDENAÇÃO DO CURSO DE DESIGN DIGITAL da UFC em Quixadá, no uso de suas atribuições legais e estatutárias, e considerando o disposto no Regimento Interno da UFC, o Projeto Pedagógico do Curso de Design Digital, e as DCNs, resolve:

CAPÍTULO I

DO OBJETIVO DESTE DOCUMENTO

Art. 1º O objetivo deste documento é regulamentar a atividade obrigatória de Trabalho de Conclusão de Curso do curso de Design Digital da Universidade Federal do Ceará, Campus Quixadá.

CAPÍTULO II

DA DEFINIÇÃO DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Art. 2º O Trabalho de Conclusão de Curso desdobra-se em dois semestres, na forma de dois componentes curriculares consecutivos e obrigatórios, atividades estas denominadas Trabalho de Conclusão de Curso I (TCC I) e Trabalho de Conclusão de Curso II (TCC II).

§ 1º No TCC I, o aluno elabora o Projeto de Atividades do TCC, que consiste no planejamento do que será executado em seu trabalho de conclusão de curso, e realiza estudos preliminares que são aprofundados no TCC II.

§ 2º No TCC II, o aluno elabora a Monografia, que é resultado do desenvolvimento das atividades previstas no Projeto de Atividades do TCC.

§ 3º Nas atividades do TCC I e do TCC II, o aluno recebe a supervisão de um professor da unidade acadêmica, doravante designado por professor orientador. Preferencialmente, o aluno será supervisionado no TCC I e no TCC II por um mesmo professor orientador.

CAPÍTULO III

DA ATIVIDADE DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO I

Art. 3º O TCC I tem como objetivo a elaboração de estudos preliminares sobre o tema do trabalho de conclusão de curso escolhido pelo aluno, e a elaboração do seu Projeto de Atividades do TCC.

Parágrafo único – O componente curricular Atividade Trabalho de Conclusão de Curso I, com 32 horas semestrais, tem como correquisito a disciplina Projeto Técnico-Científico em Design Digital (PTC-DD), também com 32 horas semestrais. Ambas devem ser cursadas preferencialmente no sétimo semestre do curso.

Art. 4º Cabe ao professor orientador, responsável pela supervisão do TCC I:

I – Reunir-se semanalmente com seus orientandos, auxiliando-os no desenvolvimento do projeto.

II – Até o último dia de digitação de notas previsto no calendário acadêmico, cadastrar no sistema acadêmico a nota obtida pelo aluno na defesa do TCC I.

Art. 5º Cabe ao professor responsável pela disciplina PTC-DD:

I – No início do semestre, apresentar Plano de Ensino da disciplina, contemplando o cronograma de atividades de avaliação.

II – Auxiliar os alunos na escolha dos temas e do professor orientador.

III – Reunir-se semanalmente com cada aluno, para acompanhamento das atividades.

IV – Verificar a conformidade do TCC com as normas de elaboração de trabalhos acadêmicos da UFC.

V – Manter registro dos encontros com a turma, disponível ao professor orientador.

VI – Providenciar, junto à Coordenação do Curso, os encaminhamentos administrativos que se fizerem necessários.

Art. 6º Cabe ao aluno com trabalho de TCC I em andamento:

I – Definir o tema do trabalho e o professor orientador até o final do período de ajuste de matrícula, formalizado através de preenchimento do ANEXO III – Termo de Ciência de Orientação de TCC e encaminhamento do formulário preenchido à Coordenação do Curso, sob pena de não ser matriculado no TCC I.

II – Reunir-se semanalmente com seu orientador.

Art. 7º O Coordenador do Curso constituirá uma banca de, pelo menos, 03 (três) professores titulares e 01 (um) suplente, preferencialmente na(s) área(s) do trabalho, que analisarão o trabalho e o submeterão à defesa.

§ 1º A Banca Examinadora será presidida pelo professor orientador e composta por, pelo menos, mais um docente do quadro da UFC.

§ 2º O professor orientador tem até 30 dias antes do término do período letivo para encaminhar à Coordenação do Curso a sugestão de composição da banca examinadora, através de formulário ANEXO IV – Sugestão de Banca Avaliadora de TCC.

§ 3º Após aprovada a composição da banca, a Coordenação do Curso agendará a data de defesa em comum acordo com os membros da banca.

§ 4º A defesa deverá ocorrer antes do término do período letivo.

Art. 8º O aluno deverá entregar uma cópia em versão eletrônica do Projeto de Atividades do TCC para cada membro da banca, com antecedência mínima de 7 (sete) dias da data da defesa do TCC I. Alternativamente, o aluno poderá entregar também, a critério da banca examinadora, uma cópia impressa encadernada para cada membro da banca com igual antecedência. O aluno ou professor Orientador deverá verificar junto aos membros da banca a necessidade da versão impressa, cabendo ao aluno a responsabilidade de providenciá-la.

Art. 9º O aluno matriculado em TCC I deverá apresentar uma frequência mínima de 90% às reuniões de orientação. A frequência deverá ser acompanhada e registrada pelo professor orientador. Caso a frequência seja menor que 90%, o aluno não apresentará o trabalho e será considerado reprovado.

Art. 9º A defesa é pública e o trabalho será avaliado considerando os critérios indicados no formulário disposto no **ANEXO I - Critérios de Referência para Avaliação de Projetos de TCC (TCC I)**.

§ 1º – O formulário referido no caput deste artigo poderá ser adaptado conforme a natureza de cada trabalho, desde que justificado na ata da defesa.

§ 2º - Ao final da defesa, será redigida uma ata de acordo com o ANEXO V – Ata de Avaliação de TCC I, que deverá ser lida e assinada pelos membros da banca examinadora.

§ 3º - O aluno será considerado

I – "Aprovado", quando a nota fornecida pela banca for maior ou igual a 7 (sete);

II – "Reprovado", quando a nota fornecida pela banca for inferior a 7 (sete).

§ 4º - O aluno terá entre 10 e 20 minutos para realização da defesa do Projeto de Atividades do TCC.

Art. 10º Em caso de reprovação em TCC I ou PTC-DD, o discente deverá solicitar matrícula no componente no semestre subsequente. Apenas nesse caso, será permitido fazer apenas TCC I ou PTC-DD separados.

§ 1º – O professor orientador deverá registrar a nota no sistema no prazo definido pelo Calendário Acadêmico da Universidade para digitação de notas.

§ 2º – A coordenação deverá acompanhar o aluno reprovado a fim de identificar os motivos que levaram a reprovação e tentar ajudar o aluno na resolução de possíveis conflitos e gestão de prazos.

CAPÍTULO IV

DA ATIVIDADE DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO II

Art. 11º O TCC II tem como objetivo o desenvolvimento da Monografia do TCC, que é o resultado das atividades planejadas no TCC I. Preferencialmente, deve ser desenvolvido no 8o semestre do curso, com a carga horária de 96 horas no semestre.

Art. 12º Cabe ao professor orientador, responsável pela supervisão do TCC II:

I – Reunir-se semanalmente com seu aluno, orientando-o no desenvolvimento do trabalho.

II – Até o último dia de digitação de notas previsto no calendário acadêmico, cadastrar no sistema acadêmico a nota obtida pelo aluno na defesa do TCC II – O cadastro só poderá ser feito após o depósito da versão final da Monografia do TCC na Coordenação do Curso, esse deve ser feito pelo aluno ou através do próprio professor orientador.

IV – Verificar a conformidade do TCC com as normas de elaboração de trabalhos acadêmicos da UFC.

V – Providenciar, junto à Coordenação do Curso, os encaminhamentos administrativos que se fizerem necessários.

Art. 13º Cabe ao aluno com trabalho de TCC II em andamento:

I – Definir o tema do trabalho e o professor orientador até o final do período de ajuste de matrícula, formalizado através de preenchimento do **ANEXO III – Termo de Ciência de Orientação de TCC** e encaminhamento do formulário preenchido à Coordenação do Curso, sob pena de não ser matriculado no TCC II.

II – Reunir-se semanalmente com seu orientador.

III – Após aprovação no TCC II, o aluno deverá solicitar à biblioteca a revisão de sua ficha catalográfica do seu trabalho, bem como assinar termo de autorização para publicação do trabalho.

IV – A versão final do trabalho, incluindo ficha catalográfica, deverá ser depositada na Secretaria do Curso, em formato digital, até o término do período das provas finais. O professor orientador é corresponsável pela entrega da versão final do TCC II.

Art. 14º O Coordenador do Curso constituirá uma banca de, pelo menos, 03 (três) professores titulares e 01 (um) suplente, preferencialmente na(s) área(s) do trabalho, que analisarão o trabalho e o submeterão à defesa, mantendo-se quando possível a mesma composição de banca do TCC I.

§ 1º A Banca Examinadora será presidida pelo professor orientador e composta por, pelo menos, mais um docente do quadro da UFC.

§ 2º O professor orientador tem até 30 dias antes do término do período letivo para encaminhar à Coordenação do Curso a sugestão de composição da banca examinadora, através de formulário **ANEXO IV – Sugestão de Banca Avaliadora de TCC**.

§ 3º Após aprovada a composição da banca, a Coordenação do Curso agendará a data de defesa em comum acordo com os membros da banca.

§ 4º A defesa deverá ocorrer até 15 dias antes do término do período letivo.

Art. 15º O aluno deverá entregar uma cópia em versão eletrônica da Monografia do TCC para cada membro da banca, com antecedência mínima de 15 (quinze) dias da data da defesa do TCC II. Alternativamente, o aluno poderá entregar também, a critério da banca examinadora, uma cópia impressa encadernada para cada membro da banca com igual antecedência. O aluno ou professor Orientador deverá verificar junto aos membros da banca a necessidade da versão impressa, cabendo ao aluno a responsabilidade de providenciá-la.

Art. 16º A defesa é pública e o trabalho será avaliado considerando os critérios indicados no formulário disposto no **ANEXO II - Critérios de Referência para Avaliação de Trabalho Final de Conclusão de Curso (TCC II).**

§ 1º – O formulário referido no caput deste artigo poderá ser adaptado conforme a natureza de cada trabalho, desde que justificado na ata da defesa.

§ 2º - Ao final da defesa, será redigida uma ata de acordo com o **ANEXO VI – Ata de Avaliação de TCC II**, que deverá ser lida e assinada pelos membros da banca examinadora e entregue à Coordenação do Curso para ser arquivada.

§ 3º - O aluno será considerado

I – "Aprovado", quando a nota fornecida pela banca for maior ou igual a 7 (sete);

II – "Aprovado com restrição", quando a banca indicar em ata correções imprescindíveis a serem feitas na Monografia do TCC, e atribuir-se-á nota 7 (sete).

III – "Reprovado", quando a nota fornecida pela banca for inferior a 7 (sete).

§ 4º - Em caso de "Aprovação com restrição", conforme previsto no Inciso 2o do § 3o deste artigo, o aluno deverá realizar as correções necessárias e encaminhar a versão

final ao professor orientador e para a banca até o final do período letivo para aprovação.

§ 5º - O aluno terá de 20 a 30 minutos para realização da defesa do TCC II.

Art. 17º Em caso de reprovação, o discente deverá solicitar matrícula no componente no semestre subsequente entregando novamente o ANEXO III – Termo de Ciência de Orientação de TCC atualizado.

Parágrafo único – O professor orientador deverá registrar a nota no sistema no prazo definido pelo Calendário Acadêmico da Universidade.

CAPÍTULO V

DAS OBRIGAÇÕES DA COORDENAÇÃO DO CURSO

Art. 18º Cabe à Coordenação do Curso matricular o discente após o recebimento do ANEXO III- TERMO DE CIÊNCIA DE ORIENTAÇÃO DE TCC. O discente deve entregar até o final do período de ajuste de matrícula.

Art. 19º Após a aprovação da versão final do TCC pelo professor orientador e pela banca, a Coordenação do Curso deve receber o trabalho e o Termo de Autorização para Disponibilizar Documentos Digitais e enviar para a Biblioteca do Campus de Quixadá via e-mail, conforme orientações da Biblioteca da UFC.

CAPÍTULO VI

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 20º Em caso de substituição de orientador, o aluno deve encaminhar à Coordenação do Curso um novo Termo de Ciência de Orientação, de acordo com o **ANEXO III – Termo de Ciência de Orientação de TCC.**

Art. 21º Caso o professor orientador julgue que o aluno não tem condição de defesa de TCC I ou TCC II, este deverá: 1) informar o fato à Coordenação do Curso, através do formulário **ANEXO IV – Sugestão de Banca Avaliadora de TCC**, e atribuir nota inferior a 5 (cinco). 2) ou, como alternativa, digitar nota inferior a 5 (cinco) diretamente no sistema acadêmico.

Art. 22º Os trabalhos devem ser elaborados conforme as normas vigentes constantes no Guia de Elaboração de Trabalhos Acadêmicos da UFC.

Art. 23º Em caso da impossibilidade da apresentação oral no dia e hora marcados, o orientador marcará nova data em concordância com o discente e com os membros da banca examinadora. A nova data, assim como a anterior, deve ser antes do final do período letivo corrente.

Art. 24º Cada professor orientador deve, preferencialmente, ter um máximo de 8 (oito) orientações
de trabalhos por semestre.

Art. 25º As atividades de acompanhamento dos alunos pelo professor orientador poderão ser realizadas utilizando-se de recursos de comunicação a distância, a critério dos respectivos professores.

Art. 25º As atividades de acompanhamento dos alunos pelo professor orientador poderão ser realizadas utilizando-se de recursos de comunicação a distância, a critério dos respectivos professores.

Art. 26º O Trabalho de Conclusão de Curso é componente obrigatório para a conclusão do curso.

Art. 27º Os casos omissos serão resolvidos pelo Colegiado do Curso.

Art. 28º A presente Regulamento entrará em vigor na data de sua aprovação.

Coordenação do Curso de Design Digital, em Quixadá, 06 de junho de 2018

ANEXO I - Critérios de Referência para Avaliação de Projetos de TCC (TCC I)

Partes do Projeto	**Critérios de Avaliação**	**Observações do avaliador**
Título/ Introdução *Pontuação estimada: 1,5*	O Título deixa claro o que será feito e qual o seu campo de aplicação	
	Responde às seguintes questões: · O que o projeto enfoca? **Qual o problema(s) a ser resolvido?** (introdução ao tema/problemática)	
	· O projeto atende a quem? Está claro qual o público-alvo a quem o trabalho se dirige. Ex: desenvolvedores, gestores ou usuários?	
	· **O projeto existe por quê? Qual a relevância do projeto para o público-alvo. (justificativa no presente)** e/ou · O projeto contribui para quê? Impacto do projeto: as transformações positivas e duradouras esperadas. (consequências no médio/longo prazo) (item opcional)	
Trabalhos Relacionados *Pontuação estimada: 1,0*	O tema está contextualizado com apresentação de trabalhos acadêmicos recentes relacionados. Há **informações de como o projeto se relaciona com eles** (Ex: exemplos a serem seguidos, limitações a serem consertadas, etc.)	
Objetivos *(Pontuação estimada: 1,0)*	Gerais: o que vai fazer, qual o campo de aplicação e, quando houver, os envolvidos como fonte para coleta de dados.	

	Específicos: vinculados ao objetivo geral e coerentes com a metodologia apresentada. **Obs**: **técnicas de pesquisa não são objetivos específicos**. Exemplo: fazer entrevista não é objetivo, mas uma técnica de coleta de dados; é preciso que se expresse o objetivo da coleta dos dados, podendo-se citar a técnica quando cabível.	

Fundamentação Teórica *(Pontuação estimada: 2,0)*	**Itens apresentados: incluem todos os conceitos chave do trabalho**
	Fontes pesquisadas: variedade, atualidade e qualidade dos materiais pesquisados para a área.
	Texto: bom encadeamento lógico do conteúdo apresentado; texto não é resultado de composição de fragmentos das fontes consultadas.
	Cada seção, apresenta qual das variações/escopo de conceitos citados será considera; **e de que forma o conteúdo destacado será empregado para fundamentar o trabalho.**
Procedimentos metodológicos (Materiais e Métodos) *(Pontuação estimada: 2,5)* ***Perda de 1,0 pt se faltar cronograma***	Responde aos objetivos gerais e específicos (coerência com a proposta)
	As etapas/passos de realização da pesquisa estão detalhados a ponto do leitor não-leigo conseguir se imaginar executando-os. **Há mais do que uma simples reescrita dos títulos das seções**.
	No caso de implementação, para cada etapa da pesquisa: as técnicas de implementação e **recurso a serem utilizados** estão detalhados e claros; os critérios de análise dos resultados estão apresentados.
	No caso de pesquisa de campo, para cada etapa da pesquisa: **o campo de investigação está detalhado**; há pelo menos uma **estimativa perfil de quantificação da amostra**; técnicas de coleta de dados estão apresentadas; os critérios de análise dos dados estão apresentados.
	Os **critérios de análise de dados** estão apresentados e são coerentes com a fundamentação teórica/revisão bibliográfica apresentada. **Se ainda não estiverem bem definidos, há exemplos/possibilidades**.

Coerência interna *(sem coerência interna, não pode ir para a defesa)*	Há **<u>coerência entre as partes do texto</u>**: objetivo, referencial teórico, procedimentos metodológicos. Sem esta coerência, o trabalho não deve ir para a defesa.
Formatação e Texto em Geral *(~ 1,0 ponto)*	O texto está bem formatado, apresentado, em linguagem clara, fluente e correta.
Defesa do Projeto *(~1,0 ponto)*	Clareza da apresentação, qualidade dos slides, uso do tempo.

ANEXO II - Critérios de Referência para Avaliação de Trabalho Final de Conclusão de Curso (TCC II)

Partes da Monografia	Critérios de Avaliação	Observações do avaliador
Título	O Título deixa claro o que é feito e qual o seu campo de aplicação?	
Introdução *(Pontuação estimada: 2,0)*	Responde às seguintes questões: · O que o projeto enfoca? **Qual o problema(s) resolvido?** (introdução ao tema/problemática)	
	· O projeto atende a quem? Está claro qual o público-alvo?	
	· **O projeto existe por quê? Qual a relevância do projeto para o público-alvo. (justificativa no presente)** e/ou · O projeto contribui para quê? Impacto do projeto: as transformações positivas e duradouras esperadas. (consequências no médio/longo prazo) (item opcional)	
	Contém os **objetivos gerais**, com indicação do campo de aplicação e, quando houver, os envolvidos como fonte para coleta de dados.	
	Contém os **objetivos específicos** e estão vinculados ao objetivo geral e coerentes com a metodologia apresentada.	
	Descreve como o texto está organizado.	
Trabalhos Relacionados *Pontuação estimada: 1,0*	O tema está contextualizado com apresentação de trabalhos acadêmicos recentes relacionados.	
Fundamentação Teórica	**Itens apresentados: incluem todos os conceitos chave do trabalho**	

(Pontuação estimada: 2,0)	Fontes pesquisadas: variedade, atualidade e qualidade dos materiais.	
	Texto: bom encadeamento lógico do conteúdo apresentado; texto não é resultado de composição de fragmentos das fontes consultadas.	
	Cada seção, apresenta qual das variações/escopo de conceitos citados será considera; e de que forma o conteúdo destacado será empregado para fundamentar o trabalho.	

Procedimentos metodológicos (Materiais e Métodos) *(Pontuação estimada:1,5)*	Responde aos objetivos gerais e específicos (coerência com a proposta)
	As etapas/passos de realização da pesquisa estão detalhados a ponto do leitor não-leigo conseguir se imaginar executando-os. **Há mais do que uma simples reescrita dos títulos das seções**.
	No caso de implementação, para cada etapa da pesquisa: as técnicas de implementação e **recurso a serem utilizados** estão detalhados e claros; os critérios de análise dos resultados estão apresentados.
	No caso de pesquisa de campo, para cada etapa da pesquisa: **o campo de investigação está detalhado**; com **perfil de quantificação da amostra**; técnicas de coleta de dados estão apresentadas; os critérios de análise dos dados estão apresentados.
	Os **critérios de análise de dados** estão apresentados e são coerentes com a fundamentação teórica/revisão bibliográfica apresentada.

Coleta de dados/ análise/ resultados / discussão *(não há nomenclatura única)* *(Pontuação estimada: 2,0)*	Independente de nomenclatura para estas seções, contém: ● Síntese dos dados coletados. Obs: quantificação e perfil da amostra é informação de metodologia, e não de dados ● Comentário pessoal fornecendo significado aos dados ● Comentário fundamentado na revisão bibliográfica realizada. (análise teórica).
Coerência interna *(sem coerência interna, não pode ir para a defesa)*	Há **coerência entre as partes do texto**: objetivo, referencial teórico, procedimentos metodológicos. Sem esta coerência, o trabalho não deve ir para a defesa.
Formatação e Texto em Geral *(~ 0,5 pontos)*	O texto está bem formatado, apresentado, em linguagem clara, fluente e correta.
Defesa do Projeto *(~1,0 ponto)*	Clareza da apresentação, qualidade dos slides, uso do tempo.

ANEXO III - TERMO DE CIÊNCIA DE ORIENTAÇÃO DE TCC

Eu, _____, professor(a) do curso de _____ manifesto aceite em orientação de natureza acadêmica ao (à) aluno (a) _____, do curso de _____ na atividade de:

( ) Trabalho de Conclusão de Curso I

( ) Trabalho de Conclusão de Curso II

Estou ciente de que farei o acompanhamento da atividade e cumprirei, enquanto orientador, as demais atribuições dispostas no regulamento do Trabalho de Conclusão de Curso.

Quixadá, _____ de _____ de 20__.

_____

Aluno:
Matrícula:

_____

Docente:
SIAPE:

_____

Visto do Coordenador do Curso

ANEXO IV - SUGESTÃO DE BANCA AVALIADORA DE TCC

INFORMAÇÕES SOBRE O(A) ALUNO(A) CONCLUINTE

Nome: _____ Matrícula: _____

Curso: _____ Semestre: _____

E-mail: _____

Tel. Fixo: (__) _____ Celular: (__) _____

(___) TCC I (___) TCC II

INFORMAÇÕES SOBRE O ORIENTADOR(A)

Nome: _____

O ALUNO ESTÁ APTO PARA A DEFESA?

(___) Sim (___) Não (neste, não é necessário fornecer os dados da defesa)

AVALIADORES

Prezado coordenador, enviamos abaixo uma lista com sugestão de avaliadores para compor a banca avaliadora de TCC.

Avaliador: _____

Instituição: _____

E-mail: _____ Tel.: (__) _____ Celular: (__) _____

Avaliador: _____

Instituição: _____

E-mail: _____ Tel.: (__) _____ Celular: (__) _____

Avaliador: _____

Instituição: _____

E-mail: _____ Tel.: (__) _____ Celular: (__) _____

Suplente: _____

Instituição: _____

E-mail: _____ Tel.: (__) _____ Celular: (__) _____

TÍTULO DA MONOGRAFIA

Título: _____

RESUMO DA MONOGRAFIA

DATA SUGERIDA PARA DEFESA

Período: de _____ / _____ / _____ a _____ / _____ / _____.

ORIENTADOR(A)

_____ Quixadá, ____ / ____ / 20____.

Prof(a).

Professor(a) Orientador(a)

PARECER DO(A) COORDENADOR(A)

(___) Aprovado (___) Reprovado

_____ Quixadá, ____ / ____ / 20____.

Prof(a).

Coordenador(a) do Curso _____

OBS.: Este formulário deve ser encaminhado à Coordenação do Curso até 30 dias antes do término do período letivo.

ANEXO V - TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO I
ATA DE AVALIAÇÃO

Aos xx dias do mês de xxxxx do ano de 20xx, na Universidade Federal do Ceará, Campus de Quixadá, às xx horas, ocorreu a defesa do Trabalho de Conclusão de Curso I do(a) aluno(a) NOME COMPLETO DO ALUNO, tendo como título "TÍTULO TÍTULO TÍTULO". Constituíram a banca examinadora os professores: Prof(a). MSc. NOME COMPLETO, orientador(a), Prof(a). MSc. NOME COMPLETO 2 e Prof(a). NOME COMPLETO 3. Após a apresentação e as observações dos membros da banca avaliadora, ficou definido que o trabalho foi considerado:

( ) aprovado com nota _____.

( ) reprovado com nota _____.

Eu, Prof. MSc. NOME COMPLETO, orientador(a) lavrei a presente ata que segue assinada por mim e pelos demais membros da Banca Examinadora.

_____
Prof. Dr(a). Nome Completo
Orientador(a)

_____
Prof. Dr(a). Nome Completo

_____
Prof. Dr(a). Nome Completo

ANEXO VI - TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO II
ATA DE AVALIAÇÃO

Aos xx dias do mês de xxxxx do ano de 20xx, na Universidade Federal do Ceará, Campus de Quixadá, às xx: horas, ocorreu a defesa do Trabalho de Conclusão de Curso I do(a) aluno(a) NOME COMPLETO DO ALUNO, tendo como título "TÍTULO TÍTULO TÍTULO". Constituíram a banca examinadora os professores: Prof(a). MSc. NOME COMPLETO, orientador(a), Prof(a). MSc. NOME COMPLETO 2 e Prof(a). NOME COMPLETO 3. Após a apresentação e as observações dos membros da banca avaliadora, ficou definido que o trabalho foi considerado:

( ) aprovado com nota _____.

( ) reprovado com nota _____.

( ) aprovado com restrições, com nota 7,0 caso as revisões solicitadas sejam atendidas.

Revisões:

_____

_____

_____

Eu, Profa. MSc. NOME COMPLETO, orientador(a) lavrei a presente ata que segue assinada por mim e pelos demais membros da Banca Examinadora.

_____

Profª. Dr(a). Nome Completo
Orientador(a)

_____

Profª. Dr(a). Nome Completo

_____

Profª. Dr(a). Nome Completo

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CAMPUS QUIXADÁ

Curso de Design Digital

ANEXO 3 - REGULAMENTO DO PROGRAMA DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES

2023

1. APRESENTAÇÃO

As Atividades Complementares constituem um conjunto de estratégias pedagógico-didáticas que permitem, no âmbito do currículo, a articulação entre teoria e prática e a complementação, por parte do estudante, dos saberes e habilidades necessárias à sua formação.

O Programa de Atividades Complementares (PAC) da Universidade Federal do Ceará, Campus de Quixadá, busca qualificar o aluno e desenvolver de forma complementar, nos futuros profissionais, competências bastante procuradas pelo mercado, tais como perfil empreendedor, iniciativa, liderança, autoconhecimento, perseverança e habilidade em lidar com obstáculos, mudanças e transformações, além de prestar serviços à comunidade.

O programa possibilita que o aluno realize atividades práticas ligadas à profissão que escolheu, a partir do primeiro semestre do curso, criando um diferencial na formação universitária, oferecendo uma variedade de Atividades Complementares.

Na elaboração do presente documento, considerou-se os quatro pilares apontados pela UNESCO para uma nova educação – **aprender a ser** (desenvolvimento pessoal), **aprender a conviver** (desenvolvimento social), **aprender a fazer** (competência produtiva) e **aprender a conhecer** (competência cognitiva). Foram considerados ainda outros documentos legais que serviram de embasamento para a elaboração deste regulamento, como o Regimento Geral da UFC, a Resolução nº07/CEPE, de 17 de junho de 2005, além do Projeto Pedagógico do Curso de Sistemas de Informações, entre outros.

2. DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

I. O presente Regulamento tem por finalidade regulamentar as Atividades Complementares, práticas acadêmicas obrigatórias, sendo o seu cumprimento indispensável à colação de grau.
II. As Atividades Complementares são integradas por atividades Culturais Gerais, Específicas por Curso e de Desenvolvimento Pessoal, inerentes aos cursos de graduação, devendo obrigatoriamente, compor o Histórico Escolar do aluno.
III. As Atividades Complementares devem somar uma carga horária global de 128h, o equivalente a 8 créditos.
IV. É desejável que as Atividades Complementares envolvam temas alinhados às disciplinas dos cursos.

3. OBJETIVOS

I. Têm por finalidade contribuir para formação ética e humanística do aluno da graduação, possibilitando o desenvolvimento do senso crítico, da responsabilidade social e da autonomia na busca de conhecimento, respeitando a vocação e os interesses de cada aluno, nos limites deste Regulamento.

II. Flexibilizar o currículo pleno dos cursos de graduação e propiciar aos seus alunos a possibilidade de aprofundamento temático e interdisciplinar.

III. Possibilitar o reconhecimento, por avaliação das coordenações de Curso, das habilidades e conhecimentos do aluno, inclusive adquiridas fora do âmbito da Universidade.

4. CATEGORIAS

As Atividades Complementares consideradas válidas no contexto desse programa são as atividades que se encaixem em sete categorias pré-determinadas. Para cada categoria, existe um valor máximo de horas que podem ser aproveitadas de atividades da mesma categoria. As sete categorias com a indicação do limite de horas para o conjunto de atividades estão listadas abaixo:

I. Atividades de iniciação à docência, à pesquisa e/ou à extensão (até 58 horas)
II. Atividades artístico-culturais e esportivas (até 38 horas)
III. Atividades de participação e/ou organização de eventos (até 20 horas)
IV. Experiências ligadas à formação profissional e/ou correlatas (até 38 horas)
V. Produção Técnica e/ou Científica (até 58 horas)
VI. Vivências de gestão (até 30 horas)
VII. Outras atividades (até 30 horas)

Um mesmo evento ou atividade pode estar vinculado a várias categorias de horas complementares. Por exemplo, um mesmo workshop pode gerar horas complementares para palestrantes, participantes e organizadores. Portanto, seguem algumas observações.

Observações quanto a eventos:

(a) quem ministra um curso recebe HCs na categoria I;
(b) quem organiza um curso recebe HCs na categoria III;
(c) quem é ouvinte de um evento recebe HCs na categoria III, exceto ouvintes de cursos, minicursos e defesas, que recebem HCs na categoria IV.

As tabelas a seguir apresentam o detalhamento das categorias de atividades complementares, bem como as regras de contabilização das horas. Em alguns tipos de atividade, a quantidade de horas contabilizadas pode ser diferente das horas reais. Assim, nas tabelas, HR indica a(s) Hora(s) Complementar(es) efetivamente contabilizadas e HR indica a(s) Hora(s) Reais de atividade.

<table>
<tr><td>I</td><td colspan="2">Atividades de iniciação à docência, à pesquisa e/ou à extensão</td><td>58HC</td></tr>
<tr><td colspan="4">Motivação:
● Incentivo à participação do discente nos programas acadêmicos como bolsista ou voluntário.
● Incentivo à vivência de experiências de ensino em cursos e minicursos em ambiente universitário.
● Incentivo à participação de não bolsistas em grupos de pesquisa e na realização de ações de extensão.

Comprovação Padrão:
● Declaração emitida pela Entidade Gestora do Programa Acadêmico ou Declaração emitida pelo servidor responsável pela atividade.
● Para cursos ministrados, estas declarações devem conter a carga horária da atividade executada.</td></tr>
<tr><td>1</td><td colspan="2">Atividades para alunos bolsistas e voluntários.</td><td>HC</td></tr>
<tr><td></td><td>a)</td><td>Atividades de bolsas remuneradas ou atividades voluntárias em programas institucionais.

Exemplos: PET, Iniciação à Docência, Iniciação Acadêmica, Aprendizagem Cooperativa, Projeto de Extensão, Programa de Acolhimento e Incentivo à Permanência, Bolsa de Informática, PIBIC, PIBITI, Funcap, Desportiva, Cultura e Arte, Administração, etc.

Observação: Um aluno não pode solicitar horas de ACs em dois projetos no mesmo semestre, mesmo que em um deles ou ambos ele seja voluntário.</td><td>8HC por mês.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="2">Atividades para alunos colaboradores.</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td>b)</td><td>Experiência ativa de docência em conteúdos dentro do contexto universitário.

Exemplos: Palestras, Minicursos, cursos ou mesas redondas em Eventos, Congressos, Workshops, Cursos de Verão, debates etc.</td><td>2HC / 1HR para curso, minicurso ou workshop efetivamente ministrado pelo aluno.

2HC nos outros casos (palestra, mesa redonda, debates etc.).</td></tr>
<tr><td>c)</td><td>Participação ativa em ações de extensão vinculadas à Universidade.</td><td>2HC por participação.</td></tr>
</table>

		Exemplos: Visita às escolas para divulgação da UFC, auxílio para execução do projeto de alfabetização digital, plantio de mudas, limpeza do açude do Cedro etc. Se o aluno também for bolsista do grupo responsável pela ação executada, o orientador vai decidir se o aluno deve ganhar HC também aqui ou se é obrigação direta da bolsa. Observação: A carga horária das ações de extensão consideradas no cômputo da carga horária do componente "Atividades Complementares" não pode ser *considerada* no cômputo das "Atividades de Extensão". Isto é, uma mesma atividade não pode ser considerada em duas categorias distintas.	

II	**Atividades artístico-culturais e esportivas**		**38HC**
Motivação: ● Incentivar atividades de interação entre os alunos para promover a comunicação, o trabalho em equipe e as habilidades sociais. ● Incentivar um estilo de vida mais saudável através do esporte/atividade física. ● Incentivar o conhecimento da cultura local e a preservação do nosso patrimônio físico e histórico. ● Incentivar através de atividades lúdicas, jogos e campeonatos a socialização entre os alunos. **Comprovação Padrão:** ● Declaração emitida pelo servidor responsável pela atividade. ● Para atividades contabilizadas por hora, estas declarações devem conter a carga horária da atividade executada.			
			HC
	a)	Participação em escola, turma ou conservatório para desenvolvimento de competências artísticas ou em grupo artístico vinculado à universidade. **Exemplo:** aulas de violão, teclado, técnica vocal, desenho, pintura no SESC, Centro Cultural etc. **Observação:** a) Apenas um curso cultural (ex: violão/canto/teclado) pode ser solicitado no mesmo semestre. b) O aluno instrutor recebe o dobro de horas (observando o limite de horas acima).	1HC / 1HR. Limites: 20HC / Semestre.

		Comprovante: Este comprovante poderá ser emitido pelo servidor responsável ou pela escola, turma ou conservatório com descrição de carga horária.	
	b)	Participação em cursos práticos presenciais de desenho, fotografia, pintura ou correlata, desde que pelo menos 50% da carga horária seja prática. O aluno de curso de graduação cuja área de atuação é beneficiada diretamente pelo curso pode lançar essa atividade na Categoria IV. **Observação:** O aluno instrutor recebe o dobro de horas (observando o limite de horas acima).	1HC / 1HR. Limites: 10HC / minicurso.
	c)	Participação de competição artística/cultural (o organizador recebe na categoria III) **Exemplo:** Competição de fotografia, curta-metragem, criação de ícone, logomarca, composição autoral de poema, redação ou música. **Comprovante:** Emitido pela entidade organizadora ou servidor responsável.	1HC a 5HC por competição decidido pelo servidor responsável ou pela coordenação de curso de graduação.
	d)	Visita em grupo de no mínimo 3 alunos a museus ou em eventos realizados por Centros de Arte e Cultura, Universidades e instituições reconhecidas. **Exemplo:** Visita a museus, peças teatrais ou participação em eventos realizados, por exemplo, no Centro Cultural Rachel de Queiroz ou no Centro Cultural Dragão do Mar. **Comprovante:** Não é necessário a comprovação padrão, apenas *tickets* de ingressos ou outros comprovantes de 3 ou mais alunos na mesma solicitação.	1HC / 1HR. Limites: 10HC por semestre.
	e)	Treino regular de atividades de educação física em clube, academia ou grupo vinculado à universidade. *Caso 1: Atividades físicas executadas em centros ou academia: Artes marciais, dança, natação, musculação, etc.* *Caso 2: Atividades físicas executadas fora de centros ou academias: partidas de futebol, basquete, clube de corrida, ciclismo, jogos lúdicos, desde que em grupos organizados por alunos com um servidor responsável por semestre.* **Observação:** Neste item, é necessária participação satisfatória comprovada.	10HC por semestre.

		Comprovante: Este comprovante poderá ser emitido pelo servidor responsável ou pela entidade responsável.	
	f)	Participação em competições ou eventos esportivos. **Exemplo:** meia-maratona da UFC, subida à Galinha choca, bike-night, corridas de rua, xadrez, jogos de tabuleiro e de PC, Game Night, Tênis de Mesa, partidas de poker, jogos internos/competições de futebol, basquete, vôlei, etc. **Comprovante:** Emitido pela entidade ou servidor responsável.	1HC a 5HC por competição ou decidido pelo servidor responsável ou pela coordenação de curso de graduação.
	g)	Evento pontual artístico/cultural de socialização promovido para interação entre os alunos, desde que divulgado e aberto à participação de todos os discentes, validado previamente por um servidor responsável. **Exemplo:** Oficina de criação de Pipa, origami, interação através de filmes ou documentários, Cinepet, luau, debate, etc. **Observação:** O aluno instrutor recebe o dobro de horas (se houver).	1HC por encontro.
	h)	Participação em grupos ou clubes de leitura, literatura, filosofia, debate que possuam servidor apoiador. **Observação:** Pode-se aproveitar ou neste item ou no item d da categoria VII.	1HC por encontro.

III	**Atividades de participação e/ou organização de eventos**	**20HC**

Motivação:

- Estimular o aluno a buscar sua formação complementar em eventos, palestras, congressos.
- Estimular o aluno a se envolver na organização de eventos.

Observação: Os itens abaixo referem-se a áreas correlatas. Se forem em áreas não correlatas, aproveita-se 1/4 das horas, exceto o item f.

Comprovação Padrão:

- Declaração emitida pelo servidor responsável pela atividade ou Declaração emitida pela organização do evento.
- Para atividades contabilizadas por hora, estas declarações devem conter a carga horária da atividade executada.

			HC
	a)	Participação em congressos Internacionais.	8HC por dia de evento.
	b)	Participação em congressos nacionais.	6HC por dia de evento.
	c)	Participação em workshops, seminários, colóquios, palestras, mesas redondas ou bancas examinadoras. ***Observação:*** *Os cursos, minicursos e participação como ouvinte em defesas de TCCs, dissertações etc, caem na categoria IV (experiências profissionais). Exclui-se as atividades internas dos grupos de pesquisa*.	2HC por turno participado.
	d)	Participação em competições na área de TI. **Exemplos:** Hackatons, Olimpíadas e Maratonas de Informática e Programação ou similares.	2HC - competição local 4HC - competição regional 6HC - competição nacional 8HC - competição internacional
	e)	Organização de eventos acadêmicos.	2HC por turno.
	f)	Organização de eventos artísticos/culturais e/ou esportivos.	2HC por turno.
	g)	Apresentação de artigo em congresso internacional.	12HC por artigo (além das horas previstas da publicação).
	h)	Apresentação de artigo em congresso nacional.	8HC por artigo (além das horas previstas da publicação).
	i)	Apresentação de artigo em encontros universitários.	4HC por artigo (além das

			horas previstas da publicação).

IV	**Experiências ligadas à formação profissional e/ou correlatas**		**38HC**
Motivação: ● Estimular o aluno a se envolver em atividades relacionadas ao mercado de trabalho. ● Estimular o aluno a participar de cursos, visitas técnicas ou outras experiências que ofereçam formação profissional complementar. **Observação:** Nos itens abaixo, se forem áreas não correlatas, aproveita-se 1/4 das horas. **Comprovação Padrão:** ● Para atividades contabilizadas por hora, estas declarações devem conter a carga horária da atividade executada.			
1	Experiência ativa.		**HC**
	a)	Estágio não Curricular. **Comprovante:** Declaração do empregador constando atividades desenvolvidas pelo estagiário.	3HC por semana de atividade.
	b)	Trabalho com carteira assinada. **Comprovante:** Cópia da carteira de trabalho e declaração do empregador constando atividades desenvolvidas pelo estudante.	4HC por semana de atividade.
	c)	Professor voluntário de cursos de Informática ou afins fora da universidade. **Comprovante:** Declaração da instituição constando descrição dos cursos ministrados.	2HC / 1HR ministrada. Limites: 15HC / Semestre.
	d)	Serviço prestado. **Comprovante:** Declaração do contratante constando atividades desenvolvidas pelo contratado.	1HC / 1HR Limites: 5HC por serviço.
	e)	Obtenção de certificação profissional. **Exemplo**: CCNA, Java, LPI etc. **Comprovante:** Declaração ou certificado.	12HC por certificação.
2	Experiência passiva.		

	f)	Cursos e minicursos participados em áreas correlatas. ***Observação:*** *Os* cursos e minicursos online devem ser submetidos à Coordenação para prévia aprovação. *O tema deve ser complementar à formação do aluno e executado em uma plataforma com sistema de avaliação individualizado.* **Comprovante:** Declaração ou certificado da organização do evento.	1HC / 1HR
	g)	Participação em visitas técnicas correlatas. **Comprovante:** Declaração ou formulário de um servidor responsável.	2HC para visitas em Quixadá e 4HC para outras cidades.
	h)	Participação com certificação como ouvinte em defesas de teses, dissertações ou TCCs em áreas correlatas. **Comprovante:** Declaração ou formulário do professor presidente da banca.	1HC por defesa.
	i)	Intercâmbio em outras Universidades. **Comprovante:** Declaração ou certificado da instituição externa responsável.	Brasil = 10HC por semestre. Exterior = 20HC por semestre. Limites: *No máximo 2 semestres podem ser aproveitados.*

V	**Produção Técnica e/ou Científica**	**58HC**

Motivação:

- Estimular o aluno a realizar escrita científica compartilhando seus estudos e descobertas.

Observação: Nos itens abaixo, se forem áreas não correlatas, aproveita-se 1/4 das horas. O valor da publicação dependerá da relevância da revista ou congresso (segundo critério do orientador ou coordenador).

Comprovante Padrão:

- Capa do artigo (se contiver data da publicação e nome da revista ou congresso), declaração, certificado ou e-mail de aceite contendo data da revista ou congresso.
- Se o evento possuir qualis da Capes, é necessário anexar o extrato de qualis.

			HC
	a)	Publicação de artigo em revista internacional.	Até 58HC por trabalho.
	b)	Publicação de artigo em revista nacional.	Até 58HC por trabalho.
	c)	Publicação de artigo completo em congresso internacional.	Até 58HC por trabalho.
	d)	Publicação de artigo completo em congresso nacional.	Até 30HC por trabalho.
	e)	Publicação de artigo resumido em congresso internacional.	Até 30HC por trabalho.
	f)	Publicação de artigo resumido em congresso nacional.	Até 20HC por trabalho.
	g)	Resumo em encontros universitários.	4HC por trabalho.
	h)	Artigo completo (resumo expandido) em encontros universitários.	12h por trabalho.
	i)	Pedido de patente. **Comprovante:** Pedido de registro comprovado de patente.	Até 58HC por patente.
	j)	Produção de capítulo de livro. **Comprovante:** Apresentar cópia da capa do livro, cópia da capa do capítulo, cópia da folha que contém o conselho editorial, cópia da folha que contém o ISSN.	Até 16HC por capítulo.
	k)	Produção técnica, em áreas correlatas, para blogs, sites, canais de vídeo, podcasts, redes sociais, fóruns e afins. **Comprovação:** impressão da página online e assinatura de um servidor responsável para validar o tema em questão.	2HC por produção. Limites: 48HC neste item.
	l)	Registro de software. **Comprovante:** Pedido comprovado de registro de software.	Até 40HC por registro.
	m)	Software não registrado.	Até 12HC por software desenvolvido.

		Observação: A proposta do software deve ser aprovada antecipadamente na coordenação do curso. Todos os sistemas submetidos devem ser completos. Válidos apenas sistemas de propriedade dos alunos. O máximo de alunos por software será de 5 alunos.	

VI	**Vivências de gestão**		**30HC**
Motivação: ● Estimular o aluno a se envolver na organização de eventos durante a vida universitária. ● Estimular o aluno a participar dos instrumentos de gestão da universidade, tais como Colegiados de Curso ou Avaliação Institucional. ● Estimular o aluno a assumir responsabilidades de administração e gestão em grupos como DCE, Empresa Júnior ou Programas Institucionais.			
			Limite de horas
	a)	Participação na diretoria de empresa júnior, como presidente ou vice-presidente ou diretor. **Comprovante:** Declaração do servidor responsável pela empresa júnior.	24HC por pelo menos seis meses na função.
	b)	Participação na diretoria do Diretório Central do Estudantes (DCE). **Comprovante:** Declaração do DCE ou da instituição.	20HC por pelo menos seis meses na função.
	c)	Participação na diretoria do centro acadêmico do curso de graduação. **Comprovante:** Declaração da coordenação de curso de graduação.	12HC por pelo menos seis meses na função.
	d)	Participação na condição de representante estudantil no colegiado de coordenação de curso de graduação, departamental ou conselho de campus. **Comprovante:** Declaração da coordenação de curso de graduação, departamento ou conselho de centro.	16HC por gestão anual.
	e)	Função de gestão interna dentro de programas institucionais. **Exemplo:** Função de coordenação e acompanhamento de outros bolsistas em projetos com múltiplas bolsas. **Comprovação:** Declaração do servidor responsável.	10HC por semestre

	f)	Participação em reuniões entre coordenador(es) e discentes para avaliação institucional ou de gestão acadêmica. **Comprovante:** Declaração da coordenação de curso de graduação no qual o aluno está matriculado.	2HC por reunião.
	g)	Participação da Avaliação Institucional com comprovação. **Comprovante:** Declaração do SIGAA ou captura de tela do sistema indicando a finalização da avaliação.	1HC por semestre.

VII	**Outras atividades**		**30HC**
Motivação: ● Estimular o aluno a se envolver em atividades voluntárias diversas em prol da sociedade não contempladas nos itens anteriores. ● Estimular o aluno a buscar formação complementar através de cursos de línguas e grupos de estudo. **Comprovação Padrão:** ● Para atividades contabilizadas por hora, estas declarações devem conter a carga horária da atividade executada.			
			Limite de horas
	a)	Participação em atividade de voluntariado, ou convocações oficiais, em prol da sociedade. Ex. Voluntário em abrigos, participação em júri popular, mesário, mutirão etc. **Comprovante:** Declaração do órgão competente.	1HC / 1HR. Limites: 10HC / atividade.
	b)	Curso de línguas presencial. **Comprovante:** Declaração ou certificado.	1HC / 2HR.
	c)	Curso de línguas online. **Comprovante:** Declaração ou certificado.	1HC / 4HR.
	d)	Participação em grupos de estudo ou células diversas, sob a responsabilidade de um professor ou de ciência da Coordenação de curso de graduação, com a(s) devida(s) frequência(s) assinada(s): Se o grupo de estudo tem cunho artístico, cultural ou esportivo as HCs poderão ser solicitadas exclusivamente ou nesta categoria ou na categoria II à escolha do responsável pela atividade.	1HC por encontro. Limites: 15HC / Semestre.

		Comprovante: Declaração de servidor responsável ou da coordenação de curso de graduação.	
	e)	Doação de sangue e cabelo. **Comprovante:** Declaração do órgão competente.	2HC para cada doação.

5. REQUERIMENTOS DOS PROJETOS PARA OFERTAR AS ATIVIDADES COMPLEMENTARES

Os requerimentos dos projetos para a oferta, por Curso, de alguma Atividade Complementar elencada na seção anterior, deverão ser dirigidos à coordenação do curso, através do formulário disponível no Anexo A deste regulamento. No caso de uma proposta idealizada por alunos, esses devem procurar um servidor responsável para ser o orientador da Atividade e utilizar o mesmo formulário para o requerimento.

Após a realização da atividade cadastrada, o servidor responsável deverá entregar o formulário de lançamento de horas complementares disponível no Anexo B, detalhando a participação discente na atividade.

6. RESPONSABILIDADES

6.1 DO ALUNO

I. Para as atividades internas, os discentes devem se inscrever para as atividades constantes da agenda nos prazos estabelecidos;
II. Comparecer nas atividades de acordo com o calendário da atividade;
III. Manter-se atualizado em relação às Atividades Complementares;
IV. Cadastrar a carga horária das atividades no Sistema Integrado de Gestão de Atividades Acadêmicas (SIGAA).
V. Guardar os comprovantes de entrega das atividades;
VI. Acompanhar o status atual de cada ação cadastrada submetida, com o parecer de análise pelo responsável.
VII. Integralizar suas atividades complementares até dois meses antes do fim do semestre de conclusão do curso. A integralização pode ser realizada uma única vez, quando houver sido alcançado o mínimo de horas exigidas, a partir das ações cadastradas e deferidas.

6.2 COORDENAÇÃO DE CURSO

I. Proporcionar ao aluno atividades no âmbito do curso;
II. Disponibilizar ao aluno informações sobre as Atividades Complementares (palestras, seminários, cursos, vídeos informativos e outras atividades afins, no âmbito do Curso) oferecidas dentro do curso;
III. Avaliar o projeto das Atividades Complementares encaminhado pelos docentes ou alunos por atividades complementares, averiguando se o mesmo contempla satisfatoriamente todos os requisitos exigidos, como: áreas de competência,

descrição da atividade, objetivo, justificativa, data, local, responsável, carga horária e outros;

IV. Apreciar os requerimentos de alunos e professores sobre questões pertinentes às Atividades Complementares;
V. Analisar a pertinência e a visibilidade da atividade levando em consideração, entre outros critérios, o espaço físico e o grau de interesse dos alunos;
VI. Apreciar e decidir sobre a validação das atividades realizadas pelos alunos para efeito de cumprimento das Atividades Complementares e encaminhar à secretaria do curso para o devido registro;
VII. Avaliar os casos de alunos ingressos no curso através de transferência de outra IES e mudança de curso, onde as atividades complementares de graduação poderão computar total ou parte da carga horária atribuída pela instituição ou curso de origem em conformidade com o regulamento da UFC.

6.3 SECRETARIA DE CURSO

I. Recebimento dos documentos entregues pelos alunos pertinentes às Atividades Complementares;
II. Manter arquivo atualizado contendo os certificados apresentados e o total de horas validadas;
III. Acompanhar os limites máximos para lançamento das atividades complementares por aluno por tipo de atividades, de acordo com as tabelas de categorias.
IV. Registrar, semestralmente, as Atividades Complementares de cada aluno no SIGAA (Sistema Integrado de Gestão de Atividades Acadêmicas), indicando suas atividades realizadas e horas acumuladas de atividades complementares.

7. CRITÉRIOS DE VALIDAÇÃO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES

Os critérios abaixo listados serão aplicados para a validação de atividades complementares externas protocolados pelos alunos.

I. Só serão aceitos comprovantes com data a partir do ingresso como aluno regular do curso de Design Digital da UFC.
II. Os comprovantes necessários para validação das horas complementares são descritos em cada item na Seção 4 (Categorias) deste documento.

8. APROVEITAMENTO DA CARGA HORÁRIA DAS ATIVIDADES COMPLEMENTARES

Os critérios deverão ser respeitados para o aproveitamento dos créditos de atividades complementares, respeitados os limites máximos para aproveitamento descritos na resolução número 07/CEPE, de 17 de junho de 2005, descritos neste documento.

Os casos de estudantes ingressos no Curso através de transferência de outra IES e mudança de curso, que já tiverem participado de Atividades Complementares, serão avaliados pela coordenação, podendo esta solicitar os documentos comprobatórios das

atividades complementares outrora realizadas, em conformidade com as disposições deste regulamento.

Os estudantes ingressos através de admissão de graduado deverão desenvolver integralmente as Atividades Complementares requeridas pelo curso.

9. ACOMPANHAMENTO

O acompanhamento das Atividades Complementares será realizado através do Sistema Integrado de Gestão de Atividades Acadêmicas (SIGAA). Semestralmente, os alunos são orientados a protocolar atividades complementares realizadas, a serem validadas e lançadas no sistema.

As informações do SIGAA são usadas pela coordenação para análise e planejamento das atividades complementares internas, assim como para acompanhar e orientar os alunos em relação a atividades complementares externas.

10. DIVULGAÇÃO

A divulgação das Atividades Complementares como componente curricular obrigatório consta no Plano Pedagógico do Curso, disponível no site do curso, e apresentado para os novos alunos no início do curso. Este regulamento e um tutorial explicativo estão constantemente disponíveis no site do curso. Semestralmente, a importância das Atividades Complementares é ressaltada junto com a campanha de solicitação para submissão de atividades junto à secretaria do curso. Alunos com baixa integralização de atividades complementares, acompanhadas via sistema, são notificados para buscarem realizar suas atividades a fim de não atrasar a conclusão de curso.

As atividades complementares internas, que são organizadas por servidores docentes ou técnico administrativos, são divulgadas periodicamente no site do curso ou do Campus e redes sociais. São previamente aprovadas pela coordenação do curso. As atividades externas, que não são organizadas por servidores, devem passar por aprovação posterior da coordenação.

11. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Os casos omissos e não contemplados por este regulamento serão decididos pela Coordenação do Curso e Direção do Campus.

Coordenação do Curso de Design Digital

Quixadá, 08 de fevereiro de 2023

ANEXO A -
PROPOSTA DE ATIVIDADE COMPLEMENTAR

CURSO	
NOME DO EVENTO	
HORAS TOTAIS [1]	
DATA INÍCIO [2]	
DATA FIM	
PROFESSOR(A)	
TIPO [3]	( ) Iniciação à docência, à pesquisa e/ou à extensão ( ) Participação e/ou organização de eventos ( ) Experiências ligadas à formação profissional e/ou correlatas ( ) Produção Técnica ( ) Vivências de gestão ( ) Outras atividades ( ) Artístico-culturais e esportivas
OBJETIVO	
DESCRIÇÃO	

1 Número máximo de horas que podem ser computadas aos discentes.

2 Indicar o período ao longo do qual a atividade foi realizada.

3 Escolher apenas uma opção.

_____ _____

Professor Responsável Coordenação de Curso

Data de Aprovação _____/_____/_____

ANEXO B -
FORMULÁRIO DE LANÇAMENTO DE ATIVIDADE COMPLEMENTAR

NOME DA ATIVIDADE	
PROFESSOR(A)	
CURSO	

Matrícula	**Hora[1]**	**Nome Completo**	**Curso**

Professor **Responsável:**

_____

[1]**Número de horas de cada discente, até o máximo da atividade.**

ANEXO 4 - REGULAMENTO DE ATIVIDADES DE EXTENSÃO

2022

1. FUNDAMENTAÇÃO DO MANUAL DE NORMATIZAÇÃO DA EXTENSÃO

O Programa de Extensão Universitária foi instituído, no âmbito do Ministério da Educação, pelo Decreto 6.495 de 30 de junho de 2008. Na Universidade Federal do Ceará, a Resolução Nº 04/CEPE de 27 de fevereiro de 2014 normatiza as Atividades de Extensão da Universidade Federal do Ceará, com suas diretrizes, princípios e objetivos. Esses dois documentos compõem a fundamentação e a complementação do presente Manual.

A Lei nº13.005, de 25 de junho de 2014, Estratégia 7, Meta 12 do Plano Nacional de Educação (2014-2024) objetiva assegurar, no mínimo, 10% (dez por cento) do total dos créditos curriculares exigidos para a graduação em programas e projetos de extensão universitária, orientando sua ação, prioritariamente, para áreas de grande pertinência social. A Resolução Nº 28/CEPE de 1º de dezembro de 2017 dispõe sobre a curricularização da extensão nos cursos de graduação da Universidade Federal do Ceará. Em seu Artigo 2º, a referida Resolução define por "curricularização da extensão" a inserção de ações de extensão na formação do estudante como componente curricular obrigatório para a integralização do curso no qual esteja matriculado. Além disso, no seu parágrafo único, o Artigo 2º delimita que as ações de extensão podem corresponder a até 15% (quinze por cento) da carga horária do curso de graduação.

De acordo com o Artigo 4º da Resolução Nº 28/CEPE de 1º de dezembro de 2017, as ações de extensão universitária, compreendidas como um processo interdisciplinar, educativo, cultural, científico e político que promovem a interação transformadora entre a Universidade e a sociedade, apresentam-se, de acordo com a Resolução nº 04/CEPE, de 27 de fevereiro de 2014, sob forma de programas, projetos, cursos, eventos e prestação de serviços.

2. CURRICULARIZAÇÃO DA EXTENSÃO NO CURSO DE DESIGN DIGITAL

Consoante a Resolução 28/CEPE/UFC/2017, a curricularização da extensão é a inserção de ações de extensão na formação do(a) estudante como componente curricular obrigatório para a integralização do curso.

Conforme o Projeto Pedagógico do Curso de Design Digital do Campus de Quixadá da UFC, o curso contabiliza 256 horas (16 créditos) de extensão alocadas em componentes curriculares obrigatórios, cuja carga horária será computada automaticamente na integralização curricular, uma vez que tais horas já constam especificadas nos Planos de Ensino de cada disciplina. Outras 64 horas (4 créditos) estão distribuídas na Unidade Curricular Especial de Extensão, que reúne ações e projetos cadastrados junto à Pró-Reitoria de Extensão (PREX).

A carga horária correspondente às atividades de extensão obrigatórias para a integralização curricular somam 10,6% (320 horas) da carga horária total do curso (3008 horas). Esse percentual está estabelecido em consonância com a Resolução 28/CEPE/UFC/2017, a Lei nº 13.005/ 2014 e a Resolução nº 7/CNE/CES/MEC/2018.

A carga horária em ações de extensão, a ser cumprida para a integralização do curso de Design Digital, não se sobrepõe e não dispensa o cumprimento da carga horária de outros componentes curriculares que podem ser realizados por meio das atividades

extensionistas, como as Atividades Complementares e o Estágio Supervisionado. Para esses componentes curriculares, podem ser utilizadas as horas excedentes em atividades de extensão, não contabilizadas na Unidade Curricular Especial de Extensão.

3. PARTICIPAÇÃO DO(A) ESTUDANTE EM AÇÕES DE EXTENSÃO

Para concluir a carga horária exigida para a integralização da Unidade Curricular Especial de Extensão do curso de Design Digital, o(a) aluno(a) deverá acumular 64 horas de participação em ações de extensão, o que pode ser cumprido durante o período do curso, paralelamente aos demais componentes curriculares.

A carga horária a ser contabilizada como Extensão será aquela em que o(a) aluno(a) comprovar sua participação como protagonista da ação extensionista, conforme dispõe a Resolução 28/CEPE/UFC/2017. Serão considerados(as) protagonistas de uma ação de extensão os(as) estudantes cadastrados(as) na equipe de trabalho da ação de extensão.

A participação do(a) aluno(a) em atividades extensionistas, para ser contabilizada na Unidade Curricular Especial de Extensão, deve ser formal, na condição de bolsista ou voluntário(a), em ações de extensão ativas e devidamente cadastradas na Pró-Reitoria de Extensão da UFC.

Conforme o Projeto Pedagógico do Curso de Design Digital, para acumular horas em atividades extensionistas, a serem contabilizadas na Unidade Curricular Especial de Extensão, o(a) aluno(a) poderá:

I. participar das ações extensionistas realizadas nas diferentes formas estabelecidas na Resolução 04/CEPE/UFC/2014, a saber: programas, projetos, curso de extensão, evento e prestação de serviços;
II. participar das atividades extensionistas realizadas em qualquer das áreas temáticas da Extensão definidas na Resolução 04/CEPE/UFC/2014, a saber: Comunicação, Cultura, Direitos Humanos e Justiça, Educação, Meio Ambiente, Saúde, Tecnologia e Produção, e Trabalho.

4. ATRIBUIÇÕES DO(A) ESTUDANTE

O(a) aluno(a) do Curso de Design Digital deverá realizar a gestão de seu processo de acumulação de horas em atividades de extensão, durante o período de realização do Curso, visando acumular 64 horas de participação em ações de extensão. São responsabilidades do(a) estudante:

I. buscar e direcionar-se às ações de extensão ativas e cadastradas na Pró-Reitoria de Extensão da UFC;
II. atuar na equipe de trabalho da ação de extensão, devidamente cadastrado(a) como bolsista ou voluntário(a);
III. desenvolver as atividades previstas no plano de trabalho estabelecido para sua participação em uma ação de extensão;
IV. solicitar à coordenação da ação de extensão a declaração ou comprovante das horas efetivas de sua participação na ação de extensão;

V. apresentar a documentação comprobatória de sua participação em ações de extensão para a Comissão Permanente de Extensão para, após análise e validação, serem integralizadas no seu histórico;
VI. observar as orientações, prazos e procedimentos estabelecidos pela Comissão permanente de Extensão.

O cadastro e o gerenciamento das atividades de extensão serão realizados por meio do módulo de creditação de atividades complementares e de extensão do SIGAA, sendo atribuição do(a) discente a devida comprovação das atividades realizadas.

5. ATRIBUIÇÕES DA COMISSÃO PERMANENTE DE EXTENSÃO

A Comissão Permanente de Extensão do campus da UFC em Quixadá é composta pelo Coordenador de Extensão e pelos supervisores de extensão designados pelos cursos de graduação do campus. A Comissão tem como função analisar e validar a documentação apresentada pelos(as) alunos(as) para o cumprimento da carga horária em atividades de extensão, a serem contabilizadas na Unidade Curricular Especial de Extensão.

Cabe, ainda, à Comissão, planejar a política extensionista do campus, orientar os(as) alunos(as) sobre as exigências para a integralização da carga horária em atividades de extensão, divulgar oportunidades de participação em ações de extensão, e manter interlocução ativa com a Pró-Reitoria de Extensão da UFC.

6. CONSIDERAÇÕES GERAIS

A Comissão Permanente de Extensão poderá estabelecer prazos e procedimentos, a serem observados pelos(as) alunos(as), para os fluxos de documentos, a análise e validação de documentação.

Consoante a Resolução 28/CEPE/UFC/2017, o(a) estudante poderá solicitar o aproveitamento da carga horária das ações de extensão certificadas por outras instituições de ensino superior, bem como, em caso de mudança de curso via edital específico, das ações de extensão integralizadas anteriormente na UFC.

Os casos omissos e não contemplados por este regulamento serão decididos pela Coordenação do Curso e Direção do Campus.