



RELATÓRIO DE AVALIAÇÃO

Informações gerais da avaliação:

Protocolo: 202006918
 Código MEC: 1834280
 Código da Avaliação: 162460
 Ato Regulatório: Reconhecimento de Curso
 Categoria Módulo: Curso
 Status: Finalizada
 Instrumento: 302-Instrumento de avaliação de cursos de graduação - Reconhecimento e Renovação de Reconhecimento (presencial)
 Tipo de Avaliação: Avaliação de Regulação

Nome/Sigla da IES:

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MATO GROSSO DO SUL - IFMS

Endereço da IES:

77982 - Campus Dourados - Rua Filinto Müller, 1790 Jardim Santa Maria. Dourados - MS.
 CEP:79833-520

Curso(s) / Habilitação(ões) sendo avaliado(s):

JOGOS DIGITAIS

Informações da comissão:

Nº de Avaliadores : 2
 Data de Formação: 02/03/2023 15:58:21
 Período de Visita: 03/05/2023 a 05/05/2023
 Situação: Visita Concluída

Avaliadores "ad-hoc":

Leizer Fernandes Moraes (73242845153) -> coordenador(a) da comissão
 RICARDO WOBETO (97552453168)

Curso:

DOCENTES

| Nome do Docente | Titulação | Regime Trabalho | Vínculo Empregatício | Tempo de vínculo ininterrupto do docente com o curso (em meses) |
|-------------------------------------|----------------|-----------------|----------------------|---|
| ANDRE SUEHIRO MATSUMOTO | Mestrado | Integral | Estatutário | 6 Mês(es) |
| Carlos Vinícius da Silva Figueiredo | Doutorado | Integral | Estatutário | 12 Mês(es) |
| CLEIDE MONTEIRO GONCALVES DE ABREU | Mestrado | Integral | Estatutário | 6 Mês(es) |
| DANILO RIBEIRO DE SA TELES | Doutorado | Integral | Estatutário | 6 Mês(es) |
| DORIVAL PEREIRA DA SILVA NETTO | Doutorado | Integral | Estatutário | 0 Mês(es) |
| ELIZETE DE SOUZA BERNARDES | Doutorado | Integral | Estatutário | 18 Mês(es) |
| Evandro Luis Souza Falleiros | Mestrado | Integral | Estatutário | 42 Mês(es) |
| Flavia Goncalves Fernandes | Mestrado | Integral | Estatutário | 18 Mês(es) |
| FLAVIO FELIX MEDEIROS | Mestrado | Integral | Estatutário | 0 Mês(es) |
| GEOVANO MOREIRA CHAVES | Doutorado | Integral | Estatutário | 0 Mês(es) |
| JAIR BRITO DA COSTA | Mestrado | Integral | Estatutário | 6 Mês(es) |
| JONISON ALMEIDA DOS SANTOS | Especialização | Integral | Estatutário | 12 Mês(es) |
| KARINA KRISTIANE VICELLI | Doutorado | Integral | Estatutário | 12 Mês(es) |
| Leandro Peres Caprara | Mestrado | Integral | Estatutário | 6 Mês(es) |
| Marcos Luiz Berti | Doutorado | Integral | Estatutário | 12 Mês(es) |
| MARY FERNANDA DE SOUSA DE MELO | Doutorado | Integral | Estatutário | 18 Mês(es) |
| PEDRO FONSECA CAMARGO | Mestrado | Integral | Estatutário | 12 Mês(es) |
| RICARDO AUGUSTO LINS DO NASCIMENTO | Doutorado | Integral | Estatutário | 6 Mês(es) |
| Rodrigo Sanches Devigo | Mestrado | Integral | Estatutário | 36 Mês(es) |
| ROGERIO SANCHES GONCALVES | Mestrado | Integral | Estatutário | 24 Mês(es) |
| ROZANA CARVALHO PEREIRA | Doutorado | Integral | Estatutário | 6 Mês(es) |
| Sergio Ricardo Ribas Sass | Mestrado | Integral | Estatutário | 6 Mês(es) |
| Wellington Rodrigues Da Silva | Mestrado | Integral | Estatutário | 12 Mês(es) |
| Willerson Lucas De Campos Silva | Doutorado | Integral | Estatutário | 6 Mês(es) |
| YURI KARAN BENEVIDES TOMAS | Mestrado | Integral | Estatutário | 54 Mês(es) |

CATEGORIAS AVALIADAS

ANÁLISE PRELIMINAR

1. Informar nome da mantenedora.

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Mato Grosso do Sul - IFMS

2. Informar o nome da IES.

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MATO GROSSO DO SUL (IFMS - Campus Dourados)

3. Informar a base legal da IES, seu endereço e atos legais.

Lei nº 11.892, de 29/12/2008. Define as finalidades e características dos Institutos Federais.

Portaria nº 1.210, de 26/10/2016, retificada em 14/7/2017. Recredenciamento do IFMS.

Portaria MEC nº 378, de 9/5/2016. Autoriza o funcionamento do campus Dourados.

Endereço:

Reitoria do IFMS: Rua Ceará, 972, Bairro Santa Fé – Campo Grande, MS – CEP: 79021-000

IFMS - Campus Dourados: Rua Filinto Müller, 1790 Jardim Santa Maria. Dourados - MS. CEP:79833-520

4. Descrever o perfil e a missão da IES.

A IES tem como perfil a oferta de educação profissional e tecnológica, em todos os seus níveis e modalidades, formando e qualificando cidadãos com vistas na atuação profissional nos diversos setores da economia, com ênfase no desenvolvimento socioeconômico local, regional e nacional, além de desenvolver a educação profissional e tecnológica como processo educativo e investigativo de geração e adaptação de soluções técnicas e tecnológicas às demandas sociais e peculiaridades regionais e promover a integração e a verticalização da educação básica à educação profissional e educação superior. Como missão, consta no PDI que a IES busca promover a educação de excelência por meio do ensino, pesquisa e extensão nas diversas áreas do conhecimento técnico, tecnológico, formando profissional humanista, com vistas a induzir o desenvolvimento econômico e social local, regional e nacional.

5. Verificar, a partir dos dados socioeconômicos e ambientais apresentados no PPC para subsidiar a justificativa apresentada pela IES para a existência do curso, se existe coerência com o contexto educacional, com as necessidades locais e com o perfil do egresso, conforme o PPC do curso.

O PPC do curso apresenta informações que justificam a oferta do curso de Tecnologia em Jogos Digitais pelo IFMS - Campus Dourados, conforme se observa nas páginas 6 e 7: "entre os diversos campos de atuação e aplicação da informática, um dos setores mais dinâmicos e rentáveis é o da indústria de desenvolvimento de jogos digitais, que, apesar da crise econômica mundial, tem mantido um ritmo constante de crescimento. Recentemente, as ferramentas de desenvolvimento têm se tornado acessíveis a um público mais amplo, não ficando limitadas apenas às grandes empresas que atuam no setor, situação que permitiu o surgimento de pequenos estúdios e a possibilidade de elaboração de produtos sem que o produtor esteja necessariamente vinculado a alguma pessoa jurídica. Atualmente existe apenas uma instituição pública no Mato Grosso do Sul que seja voltado para a formação de tecnólogos na área de produção de jogos digitais, o que leva os jovens que têm interesse nessa área a estudar em outros estados da federação, cuja oferta, em sua grande maioria, se dá em instituições privadas, de modo que a criação do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais no IFMS, Campus de Dourados, é não só uma iniciativa pioneira e ousada voltada para suprir uma demanda local, como também atende uma demanda nacional, uma vez que no Brasil existem menos de 100 cursos nessa área". O PPC (pp 7-11) dados quantitativos sobre o setor de Jogos Digitais, incluindo dados econômicos relacionados ao setor e projeções de crescimento dessa área.

6. Redigir um breve histórico da IES em que conste: a criação; sua trajetória; as modalidades de oferta da IES; o número de polos (se for o caso); o número de polos que deseja ofertar (se for o caso); o número de docentes e discentes; a quantidade de cursos oferecidos na graduação e na pós-graduação; as áreas de atuação na extensão; e as áreas de pesquisa, se for o caso.

O IFMS foi criado em 2008 com instalação dos campus de Campo Grande e Nova Andradina, em 2009 foram criados os campus de Aquidauana, Corumbá, Coxim, Ponta Porã e Três Lagoas. O IFMS - Campus Dourados foi criado em 2014 e em 2016 passou a funcionar em sede definitiva. No entanto, o IFMS faz parte da rede federal de educação profissional e tecnológica, criada em 1909, quando o então Presidente da República, Nilo Peçanha, criou as Escolas de Aprendizes Artífices. As décadas seguintes foram marcadas por constantes mudanças, até que em 2008 o Ministério da Educação (MEC) instituiu a Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, composta, inclusive pelo IFMS. O IFMS é composto por 10 campi (Aquidauana, Campo Grande, Corumbá, Coxim, Dourados, Jardim, Naviraí, Nova Andradina, Ponta Porã e Três Lagoas). O IFMS oferece 14 opções de cursos técnicos de nível médio em seis eixos tecnológicos: Controles e Processos Industriais, Gestão e Negócios, Informação e Comunicação, Infraestrutura, Produção Alimentícia e Recursos Naturais.

7. Informar o nome do curso (se for CST, observar a Portaria Normativa nº 12/2006).

Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais

8. Indicar a modalidade de oferta.

Presencial

9. Informar o endereço de funcionamento do curso.

Rua Filinto Müller, 1790 Jardim Santa Maria. Dourados - MS. CEP:79833-520

10. Relatar o processo de construção/implantação/consolidação do PPC.

O Curso de Tecnologia em Jogos Digitais tem o seu projeto de curso atualizado em função de demandas identificadas pela gestão do curso, que inclui o Coordenador de Curso o núcleo docente estruturante e o colegiado de Curso, sendo o NDE, responsável por assegurar a plena aplicabilidade e implementação do PPC. O NDE possui um presidente (coordenador do curso) 4 membros titulares e um suplente. Cabe ao Núcleo Docente Estruturante (NDE) contribuir de forma decisiva para a consolidação do perfil profissional do egresso, por meio do acompanhamento das ações e revisão de documentos do curso. O Colegiado de Curso é a instância de tomada de decisões administrativas e acadêmicas constituída por representação discente e docente.

11. Verificar o cumprimento das Diretrizes Curriculares Nacionais para o curso (caso existam).

O PPC do curso cumpre a DCN gerais para a Educação Profissional e Tecnológica. Cabe ressaltar que o curso de Tecnologia em Jogos Digitais é previsto no Catálogo Nacional dos Cursos Superiores de Tecnologia, conforme estabelece a RESOLUÇÃO CNE/CP Nº 1, DE 5 DE JANEIRO DE 2021 - Define as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Profissional e Tecnológica).

12. Indicar as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica para cursos de licenciatura.

Não se aplica.

13. Verificar as especificidades do Despacho Saneador e o cumprimento das recomendações, em caso de Despacho Saneador parcialmente satisfatório.

Os Membros da CPA constam cadastrados no sistema E-MEC, conforme orientações no despacho saneador.

14. Informar os Protocolos de Compromisso, Termos de Saneamento de Deficiência (TSD), Medidas Cautelares e Termo de Supervisão e observância de diligências e seu cumprimento, se houver.

Não se aplica ao curso em questão.

15. Informar o turno de funcionamento do curso.

Noturno

16. Informar a carga horária total do curso em horas e em hora/aula.

CH em Horas: 2325

CH em Horas/Aula: 3100h/a

17. Informar o tempo mínimo e o máximo para integralização.

Tempo Mínimo: 3 anos (6 semestres)

Tempo Máximo: 6 anos (12 semestres)

18. Identificar o perfil do(a) coordenador(a) do curso (formação acadêmica; titulação; regime de trabalho; tempo de exercício na IES; atuação profissional na área). No caso de CST, consideração e descrição do tempo de experiência do(a) coordenador(a) na educação básica, se houver.

O Coordenador do curso, professor Rodrigo Sanches Devigo possui titulação mais recente de Mestre em Ciência da Computação, é Bacharel em Ciência da Computação com tempo de atuação no magistério superior de 3 anos e tempo de coordenação de cursos superiores de 18 meses. Possui 48 meses de atuação profissional (exceto magistério) e trabalha em regime de Dedicção Exclusiva (DE). Foi empossado como coordenador do curso por meio da portaria Nº 968 de 28 de agosto de 2020.

19. Calcular e inserir o IQCD, de acordo com o item 4.9 da Nota Técnica nº 16/2017, Revisão Nota Técnica Nº 2/2018/CGACGIES/DAES.

IQCD: 3,28

Fórmula: $IQCD = (5D + 3M + 2E + 1G) / (D + M + E + G)$

20. Discriminar o número de docentes com titulação de doutor, mestre e especialista.

25 docentes de acordo com o PPC:

11 doutores

13 mestres

1 especialista

21. Indicar as disciplinas a serem ofertadas em língua estrangeira no curso, quando houver.

Não há disciplinas ofertadas em língua estrangeira

22. Informar oferta de disciplina de LIBRAS, com indicação se a disciplina será obrigatória ou optativa.

A disciplina de libras será ofertada na modalidade optativa

23. Explicitar a oferta de convênios do curso com outras instituições e de ambientes profissionais.

O PPC relata que a instituição terá, a fim de fortalecer a oferta de estágio, a instituição oferece algumas vagas em estágios internos que podem ser vislumbrados através da observação do regulamento em edital específico, e ainda desenvolve parcerias que oportunizarão estágios aos discentes. Enquanto estagiários da instituição, os mesmos participarão colaborativamente no desenvolvimento de soluções a serem absorvidas, tanto internamente, quanto pela demandas provenientes das parcerias.

24. Informar sobre a existência de compartilhamento da rede do Sistema Único de Saúde (SUS) com diferentes cursos e diferentes instituições para os cursos da área da saúde.

NSA

25. Descrever o sistema de acompanhamento de egressos.

De acordo com o PPC o acompanhamento de egressos é um mecanismo de singular importância para a retroalimentação do currículo escolar e também para que o Instituto possa avaliar o desempenho de seus estudantes e o seu próprio desempenho, na avaliação contínua da prática pedagógica do curso. Nesse sentido, o Instituto Federal de Mato Grosso do Sul possui um Programa de Acompanhamento ao Egresso do IFMS- PACE (Resolução nº 059, de 25 de outubro de 2018) que mantém um cadastro atualizado das empresas parceiras e dos estudantes que concluem os cursos e ingressam no mundo de trabalho, possibilitando o acompanhamento dos seus egressos. Para esse acompanhamento, a divulgação e comunicação é feita via email e redes sociais, sendo também um meio de convidar os egressos para eventos promovidos pelo IFMS. A integração entre os egressos e os discentes é uma oportunidade de contato e convivência, podendo contribuir para o fortalecimento da área.

26. Informar os atos legais do curso (Autorização, Reconhecimento e Renovação de Reconhecimento do curso, quando existirem) e a data da publicação no DOU ou, em caso de Sistemas Estaduais, nos meios equivalentes.

O curso de JOGOS DIGITAIS (tecnológico) (1420135), da IES INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MATO GROSSO DO SUL (15520), foi criado por meio da Resolução nº. 86, de 31 de outubro de 2017.

O INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MATO GROSSO DO SUL (15520) foi reconhecido por meio da Portaria MEC nº 1210, de 26/10/2016, publicada no DOU de 28/10/2016, pelo prazo de 05 (cinco) anos.

27. Indicar se a condição de autorização do curso ocorreu por visita (nesse caso, explicitar o conceito obtido) ou por dispensa.

Diretrizes para Criação, Alteração e Extinção dos Cursos de Graduação

• normatiza a criação, alteração e extinção de cursos de graduação no IFMS;

• define procedimentos para tramitação dos processos;

• estabelece o modelo do Projeto Pedagógico de Curso.

Resolução nº 41, de 3 de setembro de 2015

Diretrizes para Abertura, Alteração e Suspensão de Cursos de Formação Inicial Continuada

28. Apontar conceitos anteriores de reconhecimento ou renovação de reconhecimento, se for o caso.

NSA

29. Informar o número de vagas autorizadas ou aditadas e número de vagas ociosas anualmente.

Número de vagas anuais: 40 para 1 oferta anual.

30. Indicar o resultado do Conceito Preliminar de Curso (CPC contínuo e faixa) e Conceito de Curso (CC contínuo e faixa) resultante da avaliação in loco, quando houver.

NSA

31. Indicar o resultado do ENADE no último triênio, se houver.

NSA

32. Verificar o proposto no Protocolo de Compromisso estabelecido com a Secretaria de Supervisão e Regulação da Educação Superior (SERES), em caso de CPC insatisfatório, para o ato de Renovação de Reconhecimento de Curso.

7 - SISTEMA DE AVALIAÇÃO DO PROJETO DO CURSO: Estão parcialmente descritos os procedimentos e as formas de avaliação do projeto do curso. Participação da CPA. Os membros da CPA não estão devidamente cadastrados. A IES deverá cadastrar os membros da CPA, observando a não predominância entre os segmentos representados (estudantes, professores, técnicos e sociedade civil).

A IES deverá anexar no cadastro documento atualizado que comprove a disponibilidade do imóvel, em nome da mantenedora ou de seu representante legal, de acordo com o endereço de oferta do curso.

33. Calcular e inserir o tempo médio de permanência do corpo docente no curso. (Somar o tempo de exercício no curso de todos os docentes e dividir pelo número total de docentes no curso, incluindo o tempo do(a) coordenador(a) do curso).

Tempo de permanência do docente no curso: 13,44 meses em média

34. Informar o quantitativo anual do corpo discente, desde o último ato autorizativo anterior à avaliação in loco, se for o caso: ingressantes; matriculados; concluintes; estrangeiros; matriculados em estágio supervisionado; matriculados em Trabalho de Conclusão de Curso - TCC; participantes de projetos de pesquisa (por ano); participantes de projetos de extensão (por ano); participantes de Programas Internos e/ou Externos de Financiamento (por ano).

Corpo discente de 40 ingressantes anualmente

35. Indicar a composição da Equipe Multidisciplinar para a modalidade a distância, quando for o caso.

O campus Dourados do IFMS conta com uma equipe multidisciplinar qualificada formada por Pedagogos, Técnicos em Assuntos Educacionais, Psicóloga, Assistente Social e Enfermeiro. O Núcleo de Gestão Administrativa e Educacional (NUGED) é um núcleo subordinado à Direção Geral (DIRGE) do campus, responsável pela assessoria técnica

especializada. Caracterizando-se como uma equipe multidisciplinar que tem como o objetivo principal implementar ações que promovam o desenvolvimento escolar e institucional com eficiência, eficácia e efetividade. Atende as demandas institucionais de acordo com as atribuições específicas de cada servidor que compõe o núcleo, acompanhando os estudantes e demais servidores a identificar as dificuldades inerentes aos processos da instituição, assim como os aspectos psicossociais que interfiram no desenvolvimento institucional e pessoal.

Dimensão 1: ORGANIZAÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA

4,64

1.1. Políticas institucionais no âmbito do curso.

4

Justificativa para conceito 4: O PPC do curso evidencia que as práticas de ensino, pesquisa e extensão estão implantadas no curso de Tecnologia em Jogos Digitais, IFMS-Campus Dourados. Conforme documentação apresentada, em especial o PPC, reunião com Coordenador e equipe gestora da IES, evidencia-se que ações de ensino previstas no PDI estão implantadas no curso em questão. Além disso, evidencia-se que a extensão e a pesquisa também estão implementadas, a exemplo, as ações de curricularização da extensão implantadas no curso (a partir do 3º período) e as atividades de pesquisa, contempladas, especialmente em disciplina ofertada e ações que podem compor as práticas profissionais (PPC, p.77). Verifica-se práticas envolvendo os estudantes do curso, como: participação em ações de extensão (para além das disciplinas previstas no PPC) intercâmbios, e práticas profissionais que estimulam a pesquisa e a participação em projetos de iniciação científica e outras ações de caráter acadêmico (Cabe ressaltar que o curso prevê, ainda, a disciplina de Metodologia Científica, como uma introdução ao campo da investigação). O curso possui em implantação um mecanismo de revisão/avaliação, além daqueles já realizados pela CPA, no entanto não foi possível evidenciar que essas práticas se inserem como inovadoras.

1.2. Objetivos do curso.

5

Justificativa para conceito 5: O PPC apresenta os seguintes objetivos que perpassam o curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais: Qualificar o discente para criar, projetar, implementar, testar, implantar e manter jogos digitais de gêneros diversos em plataformas computacionais; Capacitar o discente para gerenciar projetos de jogos digitais com equipes multidisciplinares; Qualificar o discente para avaliar, selecionar e utilizar metodologias, tecnologias e ferramentas para o desenvolvimento de jogos digitais; Instruir o discente para elaborar e desenvolver roteiros, cenários, personagens e mecânicas para jogos digitais adequados às plataformas selecionadas; Capacitar o discente para avaliar e emitir parecer técnico em sua área de formação; Manter os conteúdos programáticos atualizados em relação ao que se espera da evolução tecnológica nas diversas áreas que compõem as diretrizes curriculares da área e exigidas pelo mercado. Acompanhar a evolução tecnológica nas diversas áreas que compõem as diretrizes curriculares da área e exigidas pelo mercado. Elaborar estudos, pesquisas e projetos de extensão visando melhoria da qualidade de ensino nessa área. Contribuir para que os estudantes tenham compreensão das questões que envolvem o desenvolvimento de jogos digitais de modo geral; Formar recursos humanos para o desenvolvimento tecnológico com vistas a atender as necessidades da sociedade, para a aplicação das tecnologias de jogos digitais no interesse da sociedade; Fomentar ao discente noções de empreendedorismo e do comércio e do marketing eletrônico e conscientizar o aluno sobre o papel inclusivo, social e econômico da tecnologia e seu impacto sobre o meio ambiente. Por meio de documentação apresentada pela IES, contendo a relação de cada componente curricular do curso com os objetivos previstos no PPC, é possível evidenciar que o curso implementa seus objetivos em sua estrutura curricular, bem como em ações que são oferecidas aos estudantes: semanas acadêmicas, eventos, projetos de extensão e pesquisa. Cabe ressaltar que é evidenciado, em curso de pesquisa envolvendo os estudantes do curso, e também relatado em reuniões com coordenador e corpo docente, que existe uma preocupação em abordar no âmbito do curso, questões locais e regionais - incluindo cultura indígena e afro-brasileira. Evidencia-se outras práticas que possam ser consideradas como emergentes no campo de conhecimento do curso de Jogos Digitais, como o uso de espaços para além da sala de aula para experiências de aprendizagem diferenciadas, como por exemplo, uso de espaço Maker para produção de trilhas sonoras para os jogos desenvolvidos pelos estudantes ou produção de jogos não digitais, criação de cenários por meio de equipamentos de ponta.

1.3. Perfil profissional do egresso.

5

Justificativa para conceito 5: O PPC do curso apresenta o perfil dos egressos de forma clara e de acordo com os objetivos e curricularização do curso. Atende às DCN direcionadas aos cursos superiores de Tecnologia. É evidenciado na matriz do curso e em projetos, programas e ações de pesquisa e extensão em que os estudantes o curso estão envolvidos (evidenciado em documentação disponibilizada pela IES) que o curso busca articular os conhecimentos presentes em sua organização pedagógica com as necessidades locais e regionais. Por meio de ATA de reuniões do colegiado e do NDE é possível perceber discussões e deliberações no sentido de incorporar ao curso, novas demandas do mundo do trabalho - o que é reforçado em reunião com coordenador de curso, NDE e corpo docente.

1.4. Estrutura curricular. Disciplina de LIBRAS obrigatória para licenciaturas e para Fonologia, e optativa para os demais cursos (Decreto nº 5.626/2005).

5

Justificativa para conceito 5: A estrutura curricular do curso de Tecnologia em Jogos Digitais do IFMS - Campus Dourados, apresentado no PPC, considera a flexibilidade (especialmente envolvendo as disciplinas Eletivas) e a interdisciplinaridade (Observada nos componentes curriculares, que dialogam entre si), bem como em disciplinas que buscam contemplar a curricularização da Extensão - que exige um diálogo interdisciplinar. Observa-se que os componentes do curso, reforçado em reuniões com docentes e discentes, e em evidências de participação de professores e estudantes em projetos de pesquisa e extensão, buscam uma interface envolvendo teoria e prática. Quanto à carga horária do curso, observa-se concordância com o que estabelece as diretrizes da educação profissional e tecnológica. A Disciplina de LIBRAS é ofertada de forma optativa, com carga horária de 30 horas semestrais. Em relação às disciplinas optativa (eletivas) é

| | | |
|--|--|------------|
| evidenciado a busca por pelo menos, duas trilhas de formação (uma direcionada à programação e outra ao design de jogos). A implementação da estrutura curricular aponta evidências inovadoras para a formação dos estudantes, evidenciadas, sobretudo, em visita aos espaços utilizados para a realização do curso/aulas/projetos - como o espaço IFMaker que possui recursos inovadores e que possibilitam experiências de aprendizagens diferenciadas. | | |
| 1.5. Conteúdos curriculares. | | 5 |
| Justificativa para conceito 5: Observa-se no PPC do curso, reiterado em reuniões com coordenador, gestão, corpo docentes e discente, que os conteúdos curriculares do curso atendem aos seus objetivos e promovem o pleno desenvolvimento do perfil profissional dos estudantes egressos. Verifica-se nos seus componentes curriculares a presença de conteúdos que abordam a educação ambiental, as relações étnico-raciais, a história da cultura afro-brasileira e indígena (contemplada inclusive na produção dos jogos dos estudantes). Os estudantes têm acesso a recursos de ponta por meio de espaços diferenciados de ensino e aprendizagem - para além de abordagens tradicionalistas, o que possibilita uma experiência formativa diferenciada e inovadora. | | |
| 1.6. Metodologia. | | 4 |
| Justificativa para conceito 4: Observa-se no PPC do curso que a matriz curricular atende aos objetivos do curso e proporciona autonomia aos estudantes, especialmente em disciplinas Eletivas que seguem uma trilha de aprendizagem, segmentada em dois eixos: programação e design de jogos digitais. A estrutura do curso compreende ainda a curricularização da extensão, com disciplinas próprias para o atendimento dessa demanda. Observa-se que o curso busca a integração entre teoria e prática, não apenas no contexto da sua estrutura curricular, mas em ações, programas e projetos que os estudantes estão envolvidos. Porém, não evidenciam-se práticas claramente inovadoras ou que tenha por base, recursos que proporcionam uma aprendizagem diferenciada dentro da área de Jogos Digitais. | | |
| 1.7. Estágio curricular supervisionado. Obrigatório para cursos cujas DCN preveem o estágio supervisionado. NSA para cursos que não contemplam estágio no PPC (desde que não esteja previsto nas DCN). | | 5 |
| Justificativa para conceito 5: O estágio curricular no âmbito do curso está institucionalizado, é previsto no PPC (p. 108) e constitui-se da seguinte forma: Cada estudante terá um orientador de estágio, responsável por supervisionar e acompanhar as atividades desenvolvidas pelo estudante. O estudante deverá apresentar um relatório parcial, quando cumprida a metade do período de estágio previsto e, ao final, apresentar o relatório final de estágio. Além de estágios externos, a IES oferece aos estudantes vagas de estágio na própria instituição, conforme editais próprios para esta finalidade. Conforme documentação disponibilizada pela IES, evidencia-se que o estágio busca contemplar as habilidades/competências inerentes ao perfil dos egressos dos cursos de graduação. A IES apresenta em documentação disponibilizada, evidências de convênios firmados entre a IES e instituições que ofertam vagas de estágio, a exemplo: DKgames, Jogos Aurora, Bambill, Zoom Motion Design. Existe ainda, em documentação apresentada, evidências documentais (Termos de Compromisso de Estágio, Relatórios de Estágio) que evidenciam as práticas do estágio na IES e, especialmente, no âmbito do curso. | | |
| 1.8. Estágio curricular supervisionado - relação com a rede de escolas da Educação Básica. Obrigatório para licenciaturas. NSA para os demais cursos. | | NSA |
| Justificativa para conceito NSA: Não se aplica ao curso de Tecnologia em Jogos Digitais do IFMS - Campus Dourados. | | |
| 1.9. Estágio curricular supervisionado - relação teoria e prática. Obrigatório para licenciaturas. NSA para os demais cursos. | | NSA |
| Justificativa para conceito NSA: Não se aplica ao curso de Tecnologia em Jogos Digitais do IFMS - Campus Dourados. | | |
| 1.10. Atividades complementares. Obrigatório para cursos cujas DCN preveem atividades complementares. NSA para cursos que não contemplam atividades complementares no PPC (desde que não esteja previsto nas DCN). | | 4 |
| Justificativa para conceito 4: O PPC (p.78) no item 5.5, prevê carga horária de 150hs de atividades complementares e está de acordo com o ROD - instrumento legal de institucionalização das atividades complementares no IFMS. No entanto, não é evidenciado em seus regulamentos mecanismos exitosos ou inovadores em relação à sua regulamentação, gestão e aproveitamento - sua regulamentação segue em conformidade com regulamento padrão de atividades complementares. | | |
| 1.11. Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). Obrigatório para cursos cujas DCN preveem TCC. NSA para cursos que não contemplam TCC no PPC (desde que não esteja previsto nas DCN). | | 5 |
| Justificativa para conceito 5: O PPC do curso (p. 108) prevê a Realização do Trabalho de Conclusão de Curso - TCC: O Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), disposto na matriz curricular do curso com 150 horas, consiste no desenvolvimento de um trabalho que demonstre o domínio do discente em relação ao perfil esperado pelo curso com o seu início a partir do quinto período. O IFMS regulamenta o TCC por meio do Regulamento de Organização Didático-Pedagógico - ROD e PPC do curso, item 5.4.2, descreve a carga horária e o seu funcionamento, bem como os procedimentos de orientação desses trabalhos. O Projeto do curso, ainda apresenta em seu Apêndice I, Orientações sobre o desenvolvimento do Trabalho de Conclusão do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais do IFMS. A IES mantém acervo de sua produção acadêmica por meio do sistema Pergamum e, possui, ainda, um MANUAL DE NORMALIZAÇÃO DA PRODUÇÃO ACADEMICA DO IFMS. | | |
| 1.12. Apoio ao discente. | | 5 |
| Justificativa para conceito 5: O Apoio aos estudantes é regulamentado pela IES, sobretudo em relação aos auxílios e apoio psicopedagógico. Além disso, evidencia-se em reuniões e por meio da documentação apresentada, a oferta e gerenciamento de ações envolvendo a monitoria, estágio curricular, auxílio aos estudantes em período de ensino remoto emergencial (ERE), bem como ações relacionadas à permanência e êxito dos estudantes na IES, em especial, no curso de Jogos Digitais. Cabe destacar ainda que a instituição possui o NAPNE, que visa atendimento adequado a pessoas com necessidades educacionais e específicas. O Curso possui Centro Acadêmico, com Estatuto próprio e evidências de sua atuação (mesmo que verificada apenas em duas ações em 2021 e 2022). Quanto aos intercâmbios, a IES possui convênio com instituições internacionais (Mobilidade Institucional com o IPB), com a participação de um estudante do curso. Além desses apoios pode-se considerar que outras ações envolvendo o curso e, especialmente os professores e estudantes, configuram êxito, como a disponibilidade de espaços diferenciados de aprendizagem (IFmaker e espaço Gamer), bem como espaços destinados à promoção de ações empreendedoras pelos estudantes. | | |
| 1.13. Gestão do curso e os processos de avaliação interna e externa. | | 4 |
| Justificativa para conceito 4: A gestão do curso considera a autoavaliação institucional, especialmente aquela elaborada e conduzida pela CPA. Evidencia-se, em plano de trabalho do coordenador, e documentação disponibilizada sobre as ações da CPA - além de registros de reuniões do Colegiado e NDE, que a gestão do curso leva em consideração os resultados das avaliações institucionais. Os resultados dessas avaliações são repassados à comunidade acadêmica, seja em página própria da CPA ou em comunicação visual dentro do campus - conforme relatado e demonstrado em reunião com a CPA e coordenador de curso. Foi mencionado um processo de autoavaliação do curso, originalmente dentro da coordenação do curso, mas que está em fase de implantação, ainda não evidencia-se efeitos práticos dessa atividade. | | |
| 1.14. Atividades de tutoria. Exclusivo para cursos que ofertam disciplinas (integral ou parcialmente) na modalidade a distância (conforme Portaria nº 1.134, de 10 de outubro de 2016). | | NSA |
| Justificativa para conceito NSA: Não se aplica ao curso de Tecnologia em Jogos Digitais do IFMS - Campus Dourados. | | |
| 1.15. Conhecimentos, habilidades e atitudes necessárias às atividades de tutoria. Exclusivo para cursos que ofertam disciplinas (integral ou parcialmente) na modalidade a distância (conforme Portaria nº 1.134, de 10 de outubro de 2016). | | NSA |
| Justificativa para conceito NSA: Não se aplica ao curso de Tecnologia em Jogos Digitais do IFMS - Campus Dourados. | | |
| 1.16. Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) no processo ensino-aprendizagem. | | 5 |
| Justificativa para conceito 5: A IES oferece aos estudantes plenas condições de acesso a recursos tecnológicos, seja em relação ao uso da Biblioteca (sistema Pergamum, Minha Biblioteca, Periódicos - acessíveis ininterruptamente) ou por meio de recursos didáticos diferenciados (Biblioteca de Games, impressoras 3D, mesas digitalizadoras, computadores com configurações atualizadas, instrumentos "maker", instrumentos musicais e outros recursos tecnológicos que permitem a plena execução do curso na IES, e promovem experiências diferenciadas de ensino e aprendizagem aos estudantes. | | |
| 1.17. Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA). Exclusivo para cursos que ofertam disciplinas (integral ou parcialmente) na modalidade a distância (conforme Portaria nº 1.134, de 10 de outubro de 2016). | | NSA |
| Justificativa para conceito NSA: Não se aplica ao curso de Tecnologia em Jogos Digitais do IFMS - Campus Dourados. | | |
| 1.18. Material didático. NSA para cursos que não contemplam material didático no PPC. | | NSA |
| Justificativa para conceito NSA: Não se aplica ao curso de Tecnologia em Jogos Digitais do IFMS - Campus Dourados. | | |
| 1.19. Procedimentos de acompanhamento e de avaliação dos processos de ensino-aprendizagem. | | 4 |
| Justificativa para conceito 4: O curso de Tecnologia em Jogos Digitais é contemplado pelas políticas do IFMS de acompanhamento do processo formativo dos estudantes, que têm à sua disposição, acompanhamento pedagógico, psicológico, médico e especificamente pelo próprio coordenador do curso. Isso fica evidenciado em documentação disponibilizada pela IES, especialmente sobre os Conselhos Pedagógicos, realizados semestralmente, e ainda relatórios sobre a avaliação docente pelos discentes (relatórios ADD), que evidenciam um acompanhamento em relação à avaliação dos processos de ensino e aprendizagem. No entanto, apesar dos relatórios apresentados sobre as avaliações, não se evidencia ações concretas de melhoria da aprendizagem pelos estudantes, em função de tais avaliações. | | |
| 1.20. Número de vagas. | | 5 |
| Justificativa para conceito 5: O Curso de Jogos Digitais oferece, anualmente, 40 vagas. Esse número é justificado no PPC do curso, com base em estudos qualitativos e quantitativos apresentados (p. 8-28). Além disso, para a oferta do curso, houve uma audiência pública, mencionada em reuniões e evidenciada por meio de documentação apresentada pela IES e, ainda, um parecer sobre a viabilidade da oferta do curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais no IFMS, Campus Dourados, com vistas à contemplar um Arranjo Produtivo Local (APL). Além da documentação citada, consta nos documentos de implantação do curso, a viabilidade de estrutura física e tecnológica para a condução do curso em questão. | | |
| 1.21. Integração com as redes públicas de ensino. Obrigatório para licenciaturas. NSA para os cursos que não contemplam integração com as redes públicas de ensino no PPC. | | NSA |
| Justificativa para conceito NSA: Não se aplica ao curso de Tecnologia em Jogos Digitais do IFMS - Campus Dourados. | | |
| 1.22. Integração do curso com o sistema local e regional de saúde (SUS). Obrigatório para cursos da área da saúde que contemplam, nas DCN e/ou no PPC, a integração com o sistema local e regional de saúde/SUS. | | NSA |
| Justificativa para conceito NSA: Não se aplica ao curso de Tecnologia em Jogos Digitais do IFMS - Campus Dourados. | | |
| 1.23. Atividades práticas de ensino para áreas da saúde. Obrigatório para cursos da área da saúde que contemplam, nas DCN e/ou no PPC, a integração com o sistema local e regional de saúde/SUS. | | NSA |
| Justificativa para conceito NSA: Não se aplica ao curso de Tecnologia em Jogos Digitais do IFMS - Campus Dourados. | | |
| 1.24. Atividades práticas de ensino para licenciaturas. Obrigatório para licenciaturas. NSA para os demais cursos. | | NSA |
| Justificativa para conceito NSA: Não se aplica ao curso de Tecnologia em Jogos Digitais do IFMS - Campus Dourados. | | |
| Dimensão 2: CORPO DOCENTE E TUTORIAL | | 480 |
| 2.1. Núcleo Docente Estruturante - NDE. | | 5 |
| Justificativa para conceito 5: A comissão de avaliação virtual in loco por meio da análise dos documentos postados do Google Drive, através da análise detalhada do PPC, apresentado no FE, a comissão constatou que o Núcleo Docente Estruturante (NDE) foi instituído pela primeira portaria nº 003 de 20 de fevereiro de 2017. No momento da avaliação in loco o NDE é composto por três mestres, um doutor e 1 especialista, sendo 100% de tempo integral mais de 80% com titulação strictu sensu. O coordenador do curso é membro presidente e integrante do NDE. O NDE realizou reuniões antes e ao longo do processo de constituição do PPC, demonstrando buscar o avanço deste documento, assim como auxiliou na construção da matriz curricular e realizou a análise e validação da bibliografia básica e complementar, junto com a administração bibliotecários da instituição e juntamente com os docentes através de reuniões de planejamento no CST de Jogos Digitais. A política de funcionamento do NDE apresenta ações e prazos que mencionam processos para o acompanhamento e desenvolvimento do processo de formação do acadêmico e demonstra ações referentes ao processo de ensino e aprendizagem de forma a observar o perfil do egresso, o mercado de trabalho na área do CST Jogos Digitais. O NDE mantém maioria de seus membros desde o último ata regulatório do CST de Jogos Digitais no IFMS. | | |
| 2.2. Equipe multidisciplinar. Exclusivo para cursos que ofertam disciplinas (integral ou parcialmente) na modalidade a distância (conforme Portaria nº 1.134, de 10 de outubro de 2016). | | NSA |
| Justificativa para conceito NSA: NSA | | |
| 2.3. Atuação do coordenador. | | 5 |
| Justificativa para conceito 5: A comissão de avaliação in loco se utilizou dos seguintes documentos para avaliar a atuação do coordenador: o FE, o PPC, documentos e evidências postadas no Google Drive compartilhados pela instituição, nestes há a descrição da atuação do coordenador Prof. Rodrigo Sanches Devigo junto ao CST em Jogos Digitais da Instituto Federal do Mato Grosso do Sul - IFMS e apresentam que a coordenação atua junto as demandas institucionais com atribuições políticas, gerenciais, acadêmicas e institucionais. O coordenador atende as demandas do CST de Jogos Digitais e a comissão pode evidenciar isto por meio do PPC e do Plano de Ações e Plano de Atividades detalhados por ano de atuação da coordenação do curso. Verificou-se que o Coordenador atua de forma aplicada e coordenada em prol de proporcionar a potencialidade da corpo de docentes assim como é atuante por meio de interação entre as inovações do mercado trazendo os ao ensino presencial, acompanhando atividades, orientando discentes/docentes/colaboradores no processo de ensino e aprendizagem. Em evidências documentais apresentadas pelos documentos no Google Drive e por meio de reuniões com o coordenador, e pode se identificar que estas ações estão presentes na IFMS, de forma a zelar pela aplicação adequada da metodologia e recursos educacionais propostos pela instituição. A CPA apresentou relatório de avaliação com indicadores de desempenho da coordenação e apontou pontos de possíveis melhorias e resultados já obtidos por meio de pesquisas com o corpo acadêmico, técnico e docente da instituição. | | |
| 2.4. Regime de trabalho do coordenador de curso. | | 5 |
| Justificativa para conceito 5: A comissão de avaliação in loco constatou, em visita virtual in loco, por meio da análise do FE, leitura do PPC, que o Coordenador do Curso do CST de Jogos Digitais, professor Rodrigo Sanches Devigo, é professor e coordenador em Tempo Integral em sua atuação na instituição. Em reunião com o coordenador do CST de Jogos Digitais do IFMS percebeu-se que este disponibiliza seu tempo para a coordenação do curso e foi observado que há no plano de gestão, e plano de atividades da coordenação e evidências de qualificação contínua da coordenação também. Por meio destes documentos e por meio de reunião com a coordenação percebe-se o atendimento aos discentes, atendimento aos docentes, assim como a realização de atividades institucionais. A CPA apresentou relatório de avaliação com indicadores de desempenho da coordenação. O coordenador tem planejamento estruturado e apresenta um formato de avaliação de desempenho organizacional e atribuições. O Plano de Ação e o Plano de Atividades apresentam objetivos gerais e específicos de sua atuação, assim como ações, tarefas, indicadores de desempenho e com que periodicidade essas ações são realizadas. Pode-se notar que este plano favorece o processo de integração e melhoria contínua do CST em Jogos Digitais do IFMS e destaca-se em relatos dos docentes e discentes que a atuação e o planejamento da coordenação favorece a integração e a melhoria contínua em sua atuação perante o Instituto Federal do Mato Grosso do Sul e o CST de Jogos Digitais. | | |
| 2.5. Corpo docente. | | 5 |
| Justificativa para conceito 5: Em visita virtual in loco a comissão de avaliação pode constatar por meio do currículo lattes dos docentes, pelo PPC, pelo FE, em reunião com o NDE e docentes da IES, e pelos documentos compartilhados via Google Drive, disponibilizados pela instituição, observamos também o perfil dos egressos presente no PPC, atestamos a capacidade profissional e suas atuações progressas destes docentes no mercado de trabalho como profissionais em Tecnologia da Informação e com base em seus conhecimentos mercadológicos, tempo profissional e experiência podemos identificar a habilidade para contextualização dos conteúdos/problemas/desafios contemporâneos de forma que a teoria e a prática apresentem-se como potencialidades no curso em processo de reconhecimento. Apresentaram também habilidades para se manterem atualizados para integrar o currículo o processo interdisciplinar com ações dos egressos do CST de Jogos Digitais. Os docentes, em análise curricular e reunião com o colegiado, apresentaram-se capazes de analisar as competências profissionais, laborais, intelectuais previstas no PPC de forma a projetar las no mercado profissional local e regional para a atuação do egresso do curso em avaliação. Pode-se constatar também que desenvolvem projetos de pesquisa tendo cunho teórico e prático, incentivando a produção do conhecimento por meio de grupos de pesquisa interdisciplinares e projetos integradores do curso e publicam seus estudos e pesquisas de forma frequente no ambiente regional e nacional, estes comprovados por meio de evidências apresentadas em reunião docente e pasta de documentos. | | |
| 2.6. Regime de trabalho do corpo docente do curso. | | 5 |
| Justificativa para conceito 5: A comissão de avaliação por meio do PPC, do FE, dos documentos sobre a atuação do Corpo Docente, em reunião com os docentes e em reunião com o coordenador do CST Jogos Digitais e gestores administrativos do IFMS, contou que o corpo docente para o CST Jogos Digitais pode suprir a demanda integral do curso em análise, de acordo com a reunião e equipe docente atende em dias e horários agendados específicos e em outros momentos a coordenação do curso realiza esta ação. A documentação sobre o perfil dos docentes do curso demonstra que há organização, planejamento e possibilidade para planejar o acompanhamento didático, desenvolvimento de atividades e conteúdos específicos e aplicados para o discente do CST Jogos Digitais, além de desenvolvimento e correção de atividades avaliativas ao longo da graduação dos discentes, de forma progressiva para beneficiar o processo de aprendizagem. O Corpo Docente tem atribuições de forma objetiva e pontual assim como também apresenta o regime de trabalho e distribuição de carga horária para cada atividade ao longo do semestre. A composição do corpo docente: 27 docentes ao total, 2 especialistas, 13 mestres e 12 doutores, 25 em dedicação exclusiva e 2 professores substitutos. Estes dados foram apresentados através da plataforma do Google Drive a documentação das atividades dos docentes do curso, e foi possível constatar em evidências documentais e em reunião com os docentes que há planejamento e gestão para a melhoria dos docentes. | | |
| 2.7. Experiência profissional do docente. Excluída a experiência no exercício da docência superior. NSA para cursos de licenciatura. | | 5 |

| | |
|---|-------------|
| Justificativa para conceito 5: Os avaliadores por meio da visita in loco pode constatar, por intermédio do currículo Lattes, do PPC, do FE, em reunião com o NDE e docentes, pelos documentos disponibilizados pela instituição via Google Drive, e observando também o perfil dos egressos presente no PPC do CST de Jogos Digitais, que é possível atestar a capacidade profissional docentes e suas atuações progressas destes no mercado de trabalho como profissionais qualificados e com base em seus conhecimentos mercadológicos, tempo profissional e experiência podemos identificar a habilidade para contextualização dos conteúdos/problemas/desafios contemporâneos de forma que a teoria e a prática apresentem-se como potencialidades no curso em análise para o processo de reconhecimento. Apresentaram também habilidades para se manterem atualizados para integrar o currículo o processo interdisciplinar com ações dos egressos do CST de Jogos Digitais. Os docentes, em análise curricular e reunião com o colegiado, apresentaram ser capazes de analisar as competências profissionais, laborais, intelectuais previstas no PPC de forma a projetar nas no mercado profissional local e regional para a atuação do egresso do CST de Jogos Digitais do IFSM. | |
| 2.8. Experiência no exercício da docência na educação básica. Obrigatório para cursos de licenciatura e para CST da Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica. NSA para os demais cursos. | 4 |
| Justificativa para conceito 4: A comissão pode constatar que, de acordo com o Lattes, PPC, FE, reunião com o NDE e docentes, documentos disponibilizados pela instituição, observando também o perfil dos egressos presente no PPC, atestamos a capacidade profissional com foco na docência na educação básica e suas atuações progressas, estes docentes tem conhecimento de mercado de trabalho como profissionais em Tecnologia da Informação e com base em seus conhecimentos mercadológicos, tempo profissional e experiência podemos identificar a habilidade para contextualização dos conteúdos/problemas/desafios contemporâneos de forma que a teoria e a prática apresentem-se como potencialidades no curso em análise. Apresentaram também habilidades para produzir atividades específicas para a promoção de discentes que apresentam dificuldade de aprendizagem e retenção de conteúdo e os docentes tem apoio psicopedagógico para este fim. Os docentes destacaram também que se mantem atualizados para integrar o currículo o processo interdisciplinar com ações junto aos discentes do CST de Jogos Digitais da IFSM. Os docentes, em análise curricular e reunião com o colegiado, apresentaram ser capazes de analisar as competências profissionais, laborais, intelectuais previstas no PPC de forma diagnósticas, formativas e somativas de forma a projetar nas no mercado profissional local e regional para a futura atuação do egresso do curso em avaliação para o reconhecimento. Apresentaram também capacidade gestora para aplicação de práticas que incentivam a obtenção de resultados em suas projeções práticas ao longo do semestre letivo. | 5 |
| Justificativa para conceito 5: Por meio da análise do PPC, do FE, da pasta de dados dos docentes disponibilizadas no Google Drive, em reunião com os docentes e análise dos documentos institucionais, é possível afirmar, por meio do perfil do egresso presente no PPC, a vinculação e justificativa entre a seleção do corpo docente de acordo com suas expertises da demanda do CST de Jogos Digitais, tempo de carreira, experiência profissional e titulação, que os docentes estão aptos para atuar em uma diversidade múltipla de cenários dentro das esferas públicas e privadas. Pela atuação profissional/acadêmica do corpo docente, pelas qualificações didático-pedagógicas presente no currículo Lattes destes, e em reunião com o corpo docente é nítido que estes apresentam conhecimentos pedagógicos para solucionar dificuldades no processo de ensino/aprendizagem dos discentes, assim como prover promulgar ações para o fortalecimento do processo didático pedagógico. Os docentes apresentaram também habilidades comunicacionais, curricular, profissional, técnica e acadêmica para contextualizar ações no CST de Jogos Digitais do IFSM, de acordo com os componentes curriculares do curso proposto nesta avaliação in loco. Os docentes do CST de Jogos Digitais apresentaram pastas de evidências e documentação sobre os resultados de produções científicas, projetos e atividades que realizam ou auxiliam, de forma a evidenciar o aprimoramento e redefinição de práticas docentes no curso em análise de reconhecimento ao longo dos semestres e destacando-se no ambiente acadêmico profissional com liderança e reconhecimento intelectual. | NSA |
| 2.10. Experiência no exercício da docência na educação a distância. NSA para cursos totalmente presenciais. | NSA |
| Justificativa para conceito NSA: NSA | |
| 2.11. Experiência no exercício da tutoria na educação a distância. NSA para cursos totalmente presenciais. | NSA |
| Justificativa para conceito NSA: NSA | |
| 2.12. Atuação do colegiado de curso ou equivalente. | 4 |
| Justificativa para conceito 4: A comissão de avaliação in loco analisou os seguintes documentos disponibilizados pela IES: Política de formação e capacitação docente do CST de Jogos Digitais, os dossies sobre o Corpo Docente, atas do NDE, o PPC, Plano de Trabalho Docente da IES, e realizou a reunião com o Coordenador de Curso e o Colegiado. Desta forma podemos atestar que a atuação docente está institucionalizada e registrada, há representações com representatividade dos segmentos técnicos administrativos, gestores, docentes e representantes institucionais. Pode-se confirmar pela fala dos docentes que houve reuniões com certa periodicidade e que os docentes conhecem e participam ativamente da construção do PPC e da matriz curricular do curso, da composição da bibliografia de forma a decidir e encaminhar, por meio de votação, as decisões e demandas do CST Jogos Digitais. De acordo com os docentes, em reunião com estes, as decisões tomadas foram encaminhadas a instituição e, segundo relato dos próprios docentes. Em relação a atuação do corpo docente e melhorias propostas pelo colegiado foram possíveis ser constatadas que muitas destas foram atendidas e que algumas ainda estão em andamento para a melhoria do CST de Jogos Digitais da IFSM. | NSA |
| 2.13. Titulação e formação do corpo de tutores do curso. NSA para cursos totalmente presenciais. | NSA |
| Justificativa para conceito NSA: NSA | |
| 2.14. Experiência do corpo de tutores em educação a distância. Exclusivo para cursos que ofertam disciplinas (integral ou parcialmente) na modalidade a distância (conforme Portaria nº 1.134, de 10 de outubro de 2016). | NSA |
| Justificativa para conceito NSA: NSA | |
| 2.15. Interação entre tutores (presenciais – quando for o caso – e a distância), docentes e coordenadores de curso a distância. Exclusivo para cursos que ofertam disciplinas (integral ou parcialmente) na modalidade a distância (conforme Portaria nº 1.134, de 10 de outubro de 2016). | NSA |
| Justificativa para conceito NSA: NSA | |
| 2.16. Produção científica, cultural, artística ou tecnológica. | 5 |
| Justificativa para conceito 5: A comissão de avaliação constatou por meio do currículo Lattes dos docentes, através das pastas de documentos com comprovantes de cada um destes, disponibilizadas por intermédio do Google Drive, pode-se realizar a comprovação de publicações dos docentes por intermédio dos seus registros formais em produções científicas, culturais, artísticas ou tecnológicas, tendo mais de 50% de docentes com o mínimo 9 ou mais produções nos últimos 3 anos. | 4,88 |
| Dimensão 3: INFRAESTRUTURA | 4,88 |
| 3.1. Espaço de trabalho para docentes em tempo integral. | 5 |
| Justificativa para conceito 5: Por meio de visita virtual in loco, ficou evidenciado que os Docentes do curso - em sua maioria em regime de Dedicção Exclusiva (DE), conta com espaços de trabalhos adequados. Evidenciou-se em visita, diversos espaços para trabalho docente contendo infraestrutura de TI, acesso a internet e a computadores, bem como espaços de guarda de materiais, mobiliários para atendimento a grupos de alunos ou atendimento de alunos de forma individualizada. | 5 |
| 3.2. Espaço de trabalho para o coordenador. | 4 |
| Justificativa para conceito 4: O espaço de trabalho do coordenador de curso viabiliza as suas ações acadêmicas e administrativas, localizado em um Bloco administrativo da IES, o espaço conta com recursos de TI, bem como armários para guarda de materiais. Apesar disso, o espaço é compartilhado com demais coordenadores de curso/área ou setores da IES, o que não permite formas distintas de trabalho e atendimento de indivíduos ou grupos de forma individualizada em seu espaço de trabalho. No entanto, evidencia-se na apresentação dos espaços utilizados pelos professores uma sala de reuniões que foi apresentada como local para esse atendimento individualizado e que é de uso do coordenador de curso, compartilhado com professores e outros servidores da IES. Não foi observado, em relação aos espaços de trabalho da coordenação do curso, infraestrutura tecnológica diferenciada - especificamente no espaço de trabalho do coordenador do curso de Jogos Digitais. | |
| 3.3. Sala coletiva de professores. NSA para IES que possui espaço de trabalho individual para todos os docentes do curso. | 5 |
| Justificativa para conceito 5: A sala coletiva de trabalho Docente foi apresentada em visita virtual in loco pelo Coordenador do curso de Jogos Digitais. O espaço permite o trabalho docente de forma adequada, incluindo o atendimento individualizado de estudantes ou atendimento de grupo de estudantes. O espaço, composto por um conjunto de salas, também oferece aos docentes um sala mais reservada, contendo computador, acesso a internet e impressora. Verifica-se ainda que os espaços possuem climatização adequada e são acessíveis. Por meio de reunião com equipe de TAE e TI, análise documental e visita in loco virtual, foi possível evidenciar, ainda, que os professores possuem suporte técnico de TI - que atende toda a IES. Ainda em visita guiada pelo coordenado de curso, pode-se observar que a sala de uso coletivo pelos professores possui espaço para aguardar equipamentos e materiais. | 5 |
| 3.4. Salas de aula. | 5 |
| Justificativa para conceito 5: As salas de aula utilizadas pelo curso de jogos digitais, possuem iluminação, climatização e condições de uso satisfatórias, além de serem acessíveis a pessoas com necessidades específicas. Oferece aos professores e estudantes alguns recursos de tecnologia da informação e comunicação, como caixas de som/microfone e aparelho de Datashow. Para além dessas salas, está à disposição do curso, salas em formatos diferenciados, com estrutura e disposição de mobiliários e equipamentos diferenciados em relação à sala de aula tradicional, como no caso da sala de aula destinada à produção de Games, contendo computadores de ponta, mobiliários que proporcionam aos estudantes uma experiência mais satisfatória. Além disso, a sala oferece pintura específica nas paredes que permite aos professores e estudantes fazerem anotações, esboços, etc. | 5 |
| 3.5. Acesso dos alunos a equipamentos de informática. | 5 |
| Justificativa para conceito 5: Em visita virtual in loco a comissão verificou o funcionamento dos laboratórios de informática (laboratórios 1 - de alto desempenho, Laboratórios 2, 3 e 4, além do FabLab) da IFMS no Bloco B, locais equipados com 40 computadores em média que funcionam com instalações de softwares de uso comum e específicos para o CST de Jogos Digitais, configurações com processadores i5, i7, e AMDs, com capacidade de 4 GB e 8GB de RAM. Os laboratórios podem ser utilizados pelos docentes e discentes nos horários disponibilizados pela IES. Para além destes a comissão o funcionamento de alguns computadores na Biblioteca que também podem ser utilizados pela comunidade com o apoio da equipe técnica administrativa e equipe de apoio tecnológica. Os equipamentos são modernos, atualizados e apresentam-se em boas condições de uso. A IES oferece acesso a rede de internet wi-fi e também via cabo de conexão. Durante a visita in loco virtual pode-se perceber bom sinal e boa velocidade. O laboratório, tendo em conta o curso que o curso que é ofertado demanda necessidades tecnológicas específicas, atende aos requisitos institucionais propostos pelo curso de Jogos Digitais da IFMS. O PDI relata que há verificação constante das tecnologias e equipamentos para atender a demanda da IES e em reunião com a coordenação e visita in loco pode-se constatar a participação da administração da IFMS e da CPA para atender as demandas dos discentes e docentes, trazendo assim avaliação periódica, adequação e qualidade para o bom funcionamento do CST de Jogos Digitais. | 5 |
| 3.6. Bibliografia básica por Unidade Curricular (UC). | 5 |
| Justificativa para conceito 5: Por meio de visita virtual in loco às instalações físicas do IFMS do CST Jogos Digitais, ao analisar a documentação disponibilizada através do Google Drive, em reunião com a bibliotecária no espaço da Biblioteca da IFMS e em reunião com colaboradores administrativos evidenciou-se que o acervo bibliográfico físico da Instituição está tombado, existe o uso de software administrativo da Minha Biblioteca, Pergamum e a BV da Pearson, ambientes virtuais específicos para gerenciamento do acervo do CST de Jogos Digitais, incluindo a reserva e empréstimos por professores e estudantes (Pergamum e Minha Biblioteca), o que garante acesso ininterrupto pelos usuários a bibliografia básica. Pode-se evidenciar, ainda a existência de contrato com Acervo Virtual (Minha Biblioteca, Pergamum e BV Pearson), acessível em pasta com documentação disponibilizada pela IES - IFMS. Existe, conforme documentos apresentados, um plano de atualização do acervo e plano de contingência produzido pela IES em consonância com a coordenação e os docentes do curso em análise. Além disso, as ações envolvendo a biblioteca está regulamentada. Por meio da documentação apresentada pela IES, em relação ao Núcleo Docente Estruturante, foi possível comprovar que o acervo referente a bibliografia básica é convalidado pelo NDE do curso. O espaço da biblioteca é acessível e tem sistemas de acessibilidade e atende aos estudantes de CST Jogos Digitais do curso de forma satisfatória. Além disso, há disponibilidade de Periódicos da Capes de forma online aos estudantes e professores - conforme evidencia-se em documentação apresentada e visita virtual in loco a biblioteca da IFMS. | 5 |
| 3.7. Bibliografia complementar por Unidade Curricular (UC). Considerar o acervo da bibliografia complementar para o primeiro ano do curso (CST) ou para os dois primeiros anos (bacharelados/licenciaturas). | 5 |
| Justificativa para conceito 5: A comissão de avaliação, por meio de visita virtual in loco às instalações físicas do IFMS, através da documentação disponibilizada através do Google Drive, em reunião com a bibliotecária no espaço da Biblioteca da IES e em reunião com colaboradores administrativos evidenciou-se que o acervo bibliográfico físico da Instituição está tombado, existe o uso de software Minha Biblioteca, Pergamum e a BV da Pearson, ambientes virtuais específicos para gerenciamento do acervo do CST de Jogos Digitais, incluindo a reserva e empréstimos por professores e estudantes (Pergamum e Minha Biblioteca), o que garante acesso ininterrupto pelos usuários a bibliografia complementar. Pode-se evidenciar, ainda a existência de contrato com Acervo Virtual (Minha Biblioteca, Pergamum e BV Pearson), acessível em pasta com documentação disponibilizada pela IES. Existe, conforme documento apresentado, um plano de atualização do acervo e plano de contingência. Além disso, as ações envolvendo a biblioteca está regulamentada. Por meio da documentação apresentada pela IES, em relação ao Núcleo Docente Estruturante, foi possível comprovar que o acervo é convalidado pelo NDE do curso. O espaço da biblioteca é acessível e atende aos estudantes de CST Jogos Digitais do curso de forma satisfatória. Além disso, há disponibilidade de Periódicos da Capes de forma online aos estudantes e professores - conforme evidencia-se em documentação apresentada e visita virtual in loco a biblioteca da IFMS. | NSA |
| 3.8. Laboratórios didáticos de formação básica. NSA para cursos que não utilizam laboratórios didáticos de formação básica, conforme PPC. | NSA |
| Justificativa para conceito NSA: NSA | |
| 3.9. Laboratórios didáticos de formação específica. NSA para cursos que não utilizam laboratórios didáticos de formação específica, conforme PPC. | 5 |
| Justificativa para conceito 5: Os avaliadores constatarão, por meio de visita in loco remota a infraestrutura do IFMS ao bloco B, evidenciou-se que os Laboratórios didáticos de formação específica atendem ao CST Jogos Digitais e apresentam espaço, iluminação, climatização e estrutura adequadas, oferece aos estudantes e professores recursos diferenciados para os processos de ensino e aprendizagem. A IES - IFMS conta com setor específico de apoio técnico em TI, que atende as demandas do curso com computadores de alto desempenho no ambiente do Game Lab. Esse ambiente e outros ambientes didáticos específicos tem mesas digitalizadoras em boa quantidade e condiz com a demanda do curso, os equipamentos específicos desempenham de forma satisfatória o CST Jogos Digitais. Os espaços visitados atendem ao quantitativo total de estudantes nas turmas do CST de Jogos Digitais da IFMS. Esses espaços e demais estruturas da IES são avaliados periodicamente, por meio da CPA, evidenciado em documentos e evidências documentais disponibilizadas pela IES sobre as avaliações internas promovidas pela CPA. | NSA |
| 3.10. Laboratórios de ensino para a área de saúde. Obrigatório para os cursos da área de saúde, desde que contemplado no PPC e DCN. NSA para os demais cursos. | NSA |
| Justificativa para conceito NSA: NSA | |
| 3.11. Laboratórios de habilidades. Obrigatório para os cursos da área de saúde, desde que contemplado no PPC. NSA para os demais cursos. | NSA |
| Justificativa para conceito NSA: NSA | |
| 3.12. Unidades hospitalares e complexo assistencial conveniados. Obrigatório para os cursos da área de saúde, desde que contemplado no PPC. NSA para os demais cursos. | NSA |
| Justificativa para conceito NSA: NSA | |
| 3.13. Biotérios. Obrigatório para os cursos da área de saúde, desde que contemplado no PPC. NSA para os demais cursos. | NSA |
| Justificativa para conceito NSA: NSA | |
| 3.14. Processo de controle de produção ou distribuição de material didático (logística). NSA para cursos que não contemplam material didático no PPC. | NSA |
| Justificativa para conceito NSA: NSA | |
| 3.15. Núcleo de práticas jurídicas: atividades básicas e arbitragem, negociação, conciliação, mediação e atividades jurídicas reais. Obrigatório para Cursos de Direito, desde que contemplado no PPC. NSA para os demais cursos. | NSA |
| Justificativa para conceito NSA: NSA | |
| 3.16. Comitê de Ética em Pesquisa (CEP). Obrigatório para todos os cursos que contemplem, no PPC, a realização de pesquisa envolvendo seres humanos. | NSA |
| Justificativa para conceito NSA: NSA | |
| 3.17. Comitê de Ética na Utilização de Animais (CEUA). Obrigatório para todos os cursos que contemplem no PPC a utilização de animais em suas pesquisas. | NSA |
| Justificativa para conceito NSA: NSA | |
| Dimensão 4: Considerações finais. | |
| 4.1. Informar o nome dos membros da comissão de avaliadores. | |

Leizer Fernandes Moraes (Ponto focal)
Ricardo Wobeto

4.2. Informar o número do processo e da avaliação.

Código da Avaliação: 162460
Código do Protocolo: 202006918

4.3. Informar o nome da IES e o endereço (fazer o devido relato em caso de divergência).

IES: INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MATO GROSSO DO SUL (IFMS) - Campus Dourados.

Endereço: Rua Filinto Müller, 1790
Bairro: Jardim Santa Maria
UF: Mato Grosso do Sul
Cidade: Dourados
CEP: 79833-520

4.4. Informar o ato autorizativo.

O curso de JOGOS DIGITAIS (Tecnológico) (1420135), da IES INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MATO GROSSO DO SUL (15520), foi criado por meio da Resolução nº. 86, de 31 de outubro de 2017. O INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MATO GROSSO DO SUL (15520) foi recredenciado por meio da Portaria MEC nº 1210, de 26/10/2016, publicada no DOU de 28/10/2016, pelo prazo de 05 (cinco) anos.

4.5. Informar o nome do curso, o grau, a modalidade e o número de vagas atuais.

Curso: JOGOS DIGITAIS
Grau: Tecnológico
Modalidade: Presencial
Número de vagas anuais: 40 para 1 oferta anual.

4.6. Explicitar os documentos usados como base para a avaliação (PDI e sua vigência; PPC; relatórios de autoavaliação - informar se integral ou parcial; demais relatórios da IES).

Para cumprimento do processo de avaliação foram analisados: Projeto de Desenvolvimento Institucional, Projeto Pedagógico de Curso, Relatório de Adequação para as Bibliografias Básicas e Complementares, Relatórios de Estudos, Atas do NDE, Regulamentos do NDE, Planos de Ação, Pastas de Docentes (com toda documentação comprobatória necessária), relatórios de avaliação da CPA, avaliação dos docentes pelos Discentes, estudo de viabilidade do curso, dentre outros documentos disponibilizados via Google Drive.

4.7. Redigir uma breve análise qualitativa sobre cada dimensão.

DIMENSÃO 1 - ORGANIZAÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA - Quanto à organização didático-pedagógica, a documentação e os relatos provenientes das reuniões com corpo docente, coordenador de curso, equipe de apoio ao curso em infraestrutura, TAE e estudantes, foram suficientes para o preenchimento dos itens correspondentes ao eixo em questão. A maior parte dos itens apresentam conceito 4 ou 5, com destaque para as políticas de atendimento aos estudantes, organização curricular e objetivos do curso, bem como o perfil dos egressos e ações de oferta e acompanhamento de estágios, e mobilidade acadêmica. Considera-se, portanto, a organização didático pedagógica do curso de jogos digitais do IFMS, Câmpus Dourados, como satisfatória, atendendo plenamente os objetivos do curso.

DIMENSÃO 2 - CORPO DOCENTE E TUTORIAL - No eixo Corpo Docente e Tutorial a coordenação do curso, os docentes apresentaram documentação e comprovação suficientes para que a comissão possa avaliar como satisfatória para o reconhecimento dos trabalhos do CST de Jogos Digitais da IFSM. Dos 10 itens avaliados, 10 itens alcançaram conceito 4 ou 5 nesta dimensão. Com destaque pontuamos a experiência profissional e acadêmica dos profissionais da instituição, esta verificação foi realizada por meio da documentação apresentada e reuniões com os docentes, coordenação e gestão do IFSM.

DIMENSÃO 3 - INFRAESTRUTURA - Em uma visita virtual in loco a estrutura da IFSM a comissão constatou que os espaços apresentados: secretaria, coordenação do curso, sala de reuniões, sala coletiva de professores, laboratórios de informática, salas de aula, banheiros com acessibilidade, entre outros espaços estão em boas condições e atendem a demanda do CST de Jogos Digitais. No entendimento desta comissão, a instituição possui uma infraestrutura com condições suficientes e laboratórios com grande quantidade de equipamentos e atende muito bem os requisitos para o reconhecimento do CST de Jogos Digitais da IES.

Considerações finais da comissão de avaliadores e conceito final :

CONSIDERAÇÕES FINAIS DA COMISSÃO DE AVALIADORES

A visita virtual in loco realizada no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Mato Grosso do Sul - IFMS, Campus Dourados, tendo em vista averiguar as condições para reconhecimento do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, foi procedida pelos professores Leizer Fernandes Moraes (ponto focal) e Ricardo Wobeto, nos dias 03, 04 e 05 de maio do corrente ano, para cumprimento de agenda pré-acordada com a IES, a qual incluiu, como recomenda o INEP, visita, exame documental e escuta a diversas classes de atores da IES. O transcorrer da visita se desenvolveu em clima urbano e de civilidade, com alto grau de cooperativismo e nela foram examinadas todas as condições exigidas no instrumento de avaliação. Tal instrumento foi consolidado pela comissão e seu detalhamento encontra-se justificado com a atribuição de conceitos de acordo com as orientações do INEP e registradas em consenso pelos avaliadores. O ritual previsto foi cumprido e as impressões registradas são aquelas que foram percebidas pela comissão e estão consistentes com a realidade identificada, sendo o fiel olhar destacado para a avaliação do curso pretendido.

CONCEITO FINAL CONTÍNUO

4,78

CONCEITO FINAL FAIXA

5