



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE
UBERLÂNDIA**



INSTITUTO DE CIÊNCIAS EXATAS E NATURAIS DO PONTAL

PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS

Ituiutaba, 25 de agosto de 2026.

PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS

Reitor da Universidade Federal de Uberlândia

Prof. Dr. Carlos Henrique de Carvalho

Vice-Reitora da Universidade Federal de Uberlândia

Profa. Dra. Catarina Machado Azeredo

Pró-Reitor de Graduação da Universidade Federal de Uberlândia

Prof. Dr. Waldenor Barros Moraes Filho

Diretor de Ensino da Universidade Federal de Uberlândia

Prof. Dr. Fernando Martins Mendonça

Diretora do Instituto de Ciências Exatas e Naturais do Pontal

Profa. Dra. Sabrina Coelho Rodrigues

Ituiutaba, 25 de agosto de 2026

PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS

Comissão Responsável pela Elaboração do Projeto Pedagógico

(Nomeada pela Portaria de Pessoal UFU nº 4645, de 20 de agosto de 2026)

Marcelo Gonçalves Oliveira Vieira - ICENP

(Presidente da Comissão)

Luís Fernando Magnanini de Almeida - FACES

Tânia Maria Machado de Carvalho - ICENP

Jorge Luiz Deolindo Silva - ICENP

José Laércio Dorício - ICENP

Kamyr Gomes de Souza - ICENP

Matheus de Souza Pereira - ICENP

Denis José Almeida - CTIC

Ituiutaba, 25 de agosto de 2026.

SUMÁRIO

1. IDENTIFICAÇÃO.....	5
2. ENDEREÇOS	5
3. APRESENTAÇÃO	6
4. JUSTIFICATIVA.....	8
5. PRINCÍPIOS E FUNDAMENTOS	9
6. CARACTERIZAÇÃO DO EGRESSO.....	11
7. OBJETIVOS DO CURSO	14
7.1. Objetivo Geral.....	14
7.2. Objetivos Específicos.....	14
8. ESTRUTURA CURRICULAR	15
8.1. Atividades Curriculares de Extensão	16
8.2. Estrutura Curricular do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais.....	17
8.3. Internacionalização na Graduação	20
8.4. Fluxo Curricular.....	21
8.5. Estágio Obrigatório e Não Obrigatório	24
8.6. Trabalho de Conclusão de Curso	25
8.7. Atividades Acadêmicas Complementares.....	25
8.8. Atendimento aos Requisitos Legais e Normativos	26
8.9. Critérios de Aproveitamento de Conhecimentos e Experiências Anteriores	27
8.10. Infraestrutura física, tecnológica e laboratorial.....	28
8.11. Corpo Docente e Técnico-Administrativo	30
9. DIRETRIZES GERAIS PARA O DESENVOLVIMENTO DO ENSINO.....	30
10. ATENÇÃO AO ESTUDANTE	31
11. PROCESSOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM E DO CURSO	32
11.1. Avaliação da aprendizagem dos estudantes	32
11.2. Avaliação do curso.....	33
11.3. Atuação do Núcleo Docente Estruturante do Curso (NDE)	33
11.4. Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes (Enade).....	34
12. ACOMPANHAMENTO DE EGRESSOS	34
13. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	35
14. REFERÊNCIAS.....	38

1. IDENTIFICAÇÃO

- **Denominação:** Jogos Digitais
- **Tipo de curso:** Curso Superior de Tecnologia
- **Grau acadêmico:** Tecnológico
- **Titulação:** Tecnólogo em Jogos Digitais
- **Duração do curso:**
 - Prazo regulamentar: 3 anos - 6 semestres
 - Prazo mínimo: 3 anos - 6 semestres letivos
 - Prazo máximo: 5 anos - 10 semestres letivos
- **Ano de início de funcionamento:** 2027
- **Modalidade:** Presencial
- **Turno:** Noturno
- **Regime:** Semestral
- **Ingresso:** Anual
- **Requisito de acesso:** conclusão do Ensino Médio ou equivalente.
- **Forma de ingresso:** pelo Sistema de Seleção Unificada (SiSU), admitida a possibilidade de outras formas de ingresso, desde que aprovadas pelos órgãos competentes da UFU.
- **Diploma:** Diploma de Tecnólogo em Jogos Digitais, conferido pela Universidade Federal de Uberlândia, observadas a legislação e as normas institucionais vigentes.
- **Certificados:** Não estão previstas certificações intermediárias, ressalvadas futuras disposições legais ou alterações do Projeto Pedagógico aprovadas pelos órgãos competentes da UFU.
- **Vagas:** 40 vagas anuais
- **Carga horária total para integralização:** 2005 horas
- **Instituição de Ensino Superior:** Universidade Federal de Uberlândia
- **Campus:** Campus Pontal
- **Unidade Acadêmica:** Instituto de Ciências Exatas e Naturais do Pontal (ICENP)
- **Município:** Ituiutaba - MG
- **Eixo Tecnológico:** Informação e Comunicação
- **Área Tecnológica:** Desenvolvimento de Sistemas
- **Área CINE:**
 - Área geral 06 - Computação e Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC)
 - Área específica 068 - Programas interdisciplinares abrangendo Computação e Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC)
 - Área detalhada 0681 - Soluções computacionais para domínios específicos
 - Rótulo 0681J01 - Jogos Digitais

2. ENDEREÇOS

Da Instituição

Universidade Federal de Uberlândia – UFU – Reitoria
Av. João Naves de Ávila, 2121 – Campus Santa Mônica
Uberlândia/MG – CEP 38.400-902

Da Unidade Acadêmica

Instituto de Ciências Exatas e Naturais do Pontal - ICENP

Rua 20, nº 1600

Bairro Tupã – CEP 38304-402 - Ituiutaba – MG

Do Curso

Coordenação do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais

Rua 20, nº 1600

Bairro Tupã – CEP 38304-402 - Ituiutaba – MG

3. APRESENTAÇÃO

O presente Projeto Pedagógico apresenta a organização didático-pedagógica do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais do Instituto de Ciências Exatas e Naturais do Pontal (ICENP), da Universidade Federal de Uberlândia (UFU), concebido para formar profissionais aptos a atuar no desenvolvimento de jogos digitais, aplicações interativas, tecnologias imersivas e soluções computacionais voltadas à economia criativa, à inovação tecnológica e às tecnologias educacionais.

A proposta tem origem nos estudos realizados em 2014 para implantação do Curso de Engenharia de Computação com ênfase em Desenvolvimento de Jogos Digitais, elaborados pela então Faculdade de Ciências Integradas do Pontal (FACIP). Em 2025, esses estudos foram retomados, reavaliados e atualizados por comissão instituída pela Universidade Federal de Uberlândia, concluindo-se pela viabilidade de desdobramento da proposta original em dois cursos complementares: o Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, vinculado ao ICENP, e o Curso de Engenharia de Software, vinculado à FACES.

A criação do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais insere-se no processo de fortalecimento da atuação da Universidade Federal de Uberlândia nas áreas de ciência, tecnologia, inovação e transformação digital. No Campus Pontal, essa iniciativa amplia o portfólio de cursos tecnológicos da instituição e contribui para a interiorização da formação superior em uma área estratégica para o desenvolvimento científico, econômico e social. Ao mesmo tempo, reforça o compromisso institucional da UFU com a produção de conhecimento, a inovação, a inclusão digital e o desenvolvimento regional, alinhando-se às demandas contemporâneas da economia criativa, da indústria de softwares interativos e das tecnologias digitais emergentes. Esse contexto foi identificado e fundamentado nos estudos de viabilidade elaborados para a implantação do curso.

O curso foi concebido para proporcionar formação tecnológica sólida e interdisciplinar, integrando conhecimentos de programação, computação gráfica, modelagem tridimensional, animação digital, inteligência artificial, desenvolvimento multiplataforma, design de interfaces, experiência do usuário e tecnologias imersivas. Com essa abordagem, busca formar profissionais capazes de conceber, desenvolver, implementar e avaliar jogos digitais e aplicações interativas para diferentes contextos, incluindo entretenimento, educação, treinamento, simulação, divulgação científica e outras aplicações inovadoras da computação. A proposta também valoriza a criatividade, a inovação, o empreendedorismo, o trabalho colaborativo e a aprendizagem baseada em projetos, características inerentes à formação de tecnólogos e às demandas contemporâneas do setor produtivo. Essa concepção está alinhada ao perfil profissional previsto no Catálogo Nacional dos Cursos Superiores de Tecnologia.

A vinculação do curso ao Instituto de Ciências Exatas e Naturais do Pontal constitui um diferencial acadêmico relevante. A tradição do ICENP na formação em Matemática, Física, Química e Ciências Biológicas favorece o desenvolvimento de projetos interdisciplinares envolvendo modelagem matemática, simulação computacional, visualização científica, inteligência artificial, tecnologias educacionais, jogos educacionais e objetos digitais de aprendizagem. Dessa forma, o curso não apenas dialoga com a indústria de jogos digitais, mas também amplia as possibilidades de aplicação da tecnologia em diferentes áreas do conhecimento, fortalecendo a integração entre ensino, pesquisa, extensão e inovação tecnológica.

O atual Projeto Pedagógico do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais é resultado do trabalho desenvolvido por duas comissões instituídas em momentos distintos da trajetória de construção da proposta. A primeira, constituída na então Faculdade de Ciências Integradas do Pontal (FACIP), foi responsável pela elaboração da proposta original do Curso de Engenharia de Computação com foco em Desenvolvimento de Jogos Digitais. A segunda, instituída no Instituto de Ciências Exatas e Naturais do Pontal (ICENP), teve por finalidade revisar, atualizar e adequar essa proposta ao contexto acadêmico, institucional e normativo vigente, culminando na elaboração desse Projeto Pedagógico.

A Comissão responsável pela elaboração da proposta original (2013–2014), nomeada pela Portaria FACIP nº 72, de 01 de julho de 2013, foi composta por:

- Prof. Dr. Marcelo Gonçalves Oliveira Vieira (Presidente);
- Prof. Dr. Alessandro Enoque Gomes;
- Prof. Me. Hilano José Rocha de Carvalho;
- Prof. Dr. Jorge von Atzingen dos Reis;
- Prof. Dr. José Laércio Dorício;
- Profa. Dra. Tânia Maria Machado de Carvalho.

Já a Comissão responsável pela atualização e elaboração do presente Projeto Pedagógico, nomeada pela Portaria de Pessoal UFU nº 4645, de 20 de agosto de 2026, contou com a seguinte composição:

- Prof. Dr. Marcelo Gonçalves Oliveira Vieira (Presidente);
- Prof. Dr. Luiz Fernando Magnanini de Almeida;
- Profa. Dra. Tânia Maria Machado de Carvalho;
- Prof. Dr. Jorge Luiz Deolindo Silva;
- Prof. Dr. José Laércio Dorício;
- Tec. Kamyrr Gomes de Souza;
- Tec. Matheus de Souza Pereira;
- Tec. Denis José Almeida.

Mais do que formar profissionais para um segmento específico da indústria de jogos digitais, este curso pretende contribuir para a formação de tecnólogos capazes de compreender os jogos digitais como expressão da convergência entre ciência, tecnologia, arte, educação e inovação. Assim, a Universidade Federal de Uberlândia reafirma, por meio desta proposta, seu compromisso com uma formação pública, gratuita, socialmente referenciada e voltada à produção de conhecimento, ao desenvolvimento regional e à preparação de profissionais aptos a enfrentar os desafios tecnológicos da sociedade contemporânea.

4. JUSTIFICATIVA

Nas últimas décadas, os jogos digitais consolidaram-se como uma das mais relevantes expressões da cultura digital contemporânea e passaram a ocupar posição estratégica no desenvolvimento científico, tecnológico e econômico. Embora historicamente associados ao entretenimento, atualmente constituem uma importante plataforma de desenvolvimento de software, integrando conhecimentos de computação, design, matemática, inteligência artificial e interação humano-computador. Paralelamente, sua utilização expandiu-se para áreas como educação, saúde, treinamento profissional, simulação, divulgação científica e inovação tecnológica, evidenciando que o desenvolvimento de jogos digitais representa hoje um campo interdisciplinar de elevada complexidade técnica e crescente relevância social.

O desenvolvimento de jogos digitais também se insere no campo mais amplo da economia criativa, no qual conhecimento técnico e produção cultural se articulam na geração de bens e serviços digitais. No Brasil, a atividade vem se consolidando por meio da ampliação do número de estúdios, da produção nacional e da participação de profissionais especializados no setor. Esse movimento reforça a necessidade de formação superior capaz de combinar fundamentos computacionais com competências voltadas à criação, ao desenvolvimento e à gestão de produtos interativos, especialmente em um contexto no qual pequenas equipes e empresas independentes também passaram a ocupar espaço relevante na produção nacional de jogos.

A implantação do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais no Campus Pontal também se justifica pela contribuição à política de interiorização da educação superior pública e à ampliação do acesso à formação tecnológica de qualidade no interior de Minas Gerais. Ao ofertar um curso alinhado às transformações da economia digital em uma região historicamente carente de graduações públicas nessa área, a Universidade Federal de Uberlândia reafirma seu compromisso com o desenvolvimento regional, a redução das desigualdades de acesso ao ensino superior e a formação de profissionais qualificados para atuar em diferentes segmentos da economia baseada no conhecimento, em consonância com as diretrizes estabelecidas no Plano Institucional de Desenvolvimento e Expansão da UFU (UFU, 2022).

A oferta do curso no Campus Pontal fundamenta-se, ainda, na convergência entre sua proposta formativa e as competências acadêmicas já consolidadas na Universidade Federal de Uberlândia. A presença dos Cursos de Matemática e Física, vinculados ao Instituto de Ciências Exatas e Naturais do Pontal, bem como do Curso de Engenharia de Produção, da Faculdade de Ciências Aplicadas, cria um ambiente favorável ao desenvolvimento de atividades interdisciplinares envolvendo programação, modelagem matemática, computação gráfica, simulação computacional, otimização, inteligência artificial e desenvolvimento de sistemas interativos. Essa integração amplia as possibilidades de ensino, pesquisa, extensão e inovação, fortalecendo a formação dos estudantes e contribuindo para a consolidação de um ecossistema acadêmico voltado ao desenvolvimento tecnológico.

A criação do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais também representa uma oportunidade para ampliar a capacidade da Universidade Federal de Uberlândia de contribuir com o desenvolvimento regional por meio da formação de recursos humanos altamente qualificados. Além de atender à demanda por profissionais capazes de atuar no desenvolvimento de jogos digitais, o curso favorece a criação de soluções computacionais voltadas às necessidades de empresas, instituições públicas e organizações da sociedade civil, estimulando o empreendedorismo, a inovação e a transferência de conhecimento. Nesse contexto, a formação proposta fortalece o papel da Universidade

como agente de desenvolvimento científico, tecnológico e social, em consonância com os objetivos institucionais estabelecidos no Plano Institucional de Desenvolvimento e Expansão da UFU (UFU, 2022).

A opção pela oferta de um Curso Superior de Tecnologia decorre da compreensão de que a formação de tecnólogos constitui modalidade de educação superior com identidade própria, voltada ao desenvolvimento de competências profissionais específicas, sem renunciar à sólida fundamentação científica e tecnológica que caracteriza a Universidade Federal de Uberlândia. Nessa perspectiva, a proposta pedagógica privilegia a integração entre teoria e prática, a aprendizagem baseada em projetos, a interdisciplinaridade e a aproximação com problemas reais, favorecendo a formação de profissionais aptos a acompanhar a rápida evolução das tecnologias digitais e a responder, com criatividade, competência técnica e responsabilidade social, aos desafios contemporâneos da área de Jogos Digitais (BRASIL, 2024).

A proposta pedagógica do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais foi concebida para formar profissionais capazes de atuar de maneira crítica, ética e inovadora em um setor caracterizado pela constante evolução tecnológica. Mais do que desenvolver competências técnicas relacionadas à programação, ao design ou à produção de jogos, a formação busca estimular a capacidade de aprender continuamente, trabalhar de forma colaborativa, propor soluções criativas para problemas complexos e adaptar-se às transformações da sociedade digital. Dessa forma, pretende-se formar egressos aptos a contribuir para o desenvolvimento de produtos e serviços digitais que atendam às demandas da indústria, do setor público e das instituições de ensino e pesquisa, em consonância com o perfil profissional definido para o Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais (BRASIL, 2024).

Diante desse contexto, a implantação do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais representa uma iniciativa estratégica da Universidade Federal de Uberlândia para ampliar sua atuação na formação de profissionais em uma área de crescente relevância científica, tecnológica e social. Ao reunir competências acadêmicas já consolidadas no Campus Pontal, alinhar-se às políticas institucionais da Universidade e atender às diretrizes nacionais para os Cursos Superiores de Tecnologia, a proposta contribui para fortalecer a missão da UFU na produção e difusão do conhecimento, na promoção da inovação e no desenvolvimento regional. Assim, o curso consolida-se como uma oportunidade de formação superior pública, gratuita e de qualidade, comprometida com a excelência acadêmica, a responsabilidade social e a preparação de profissionais capazes de enfrentar os desafios e aproveitar as oportunidades da sociedade digital (UFU, 2022; BRASIL, 2024).

5. PRINCÍPIOS E FUNDAMENTOS

A proposta pedagógica do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais fundamenta-se na missão institucional da Universidade Federal de Uberlândia e nos princípios que orientam a educação superior pública brasileira, compreendendo que a formação universitária deve promover o desenvolvimento científico, tecnológico, cultural e humano, em permanente diálogo com as necessidades da sociedade. Nesse contexto, o curso reafirma o compromisso institucional da Universidade com a produção e difusão do conhecimento, a formação cidadã e o desenvolvimento regional, em consonância com a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, e com o PIDE 2022–2027 (UFU, 2022).

Nesse sentido, a proposta pedagógica do curso incorpora como princípios institucionais da Universidade Federal de Uberlândia:

- a permanente sintonia entre a formação acadêmica, as demandas da sociedade e os contextos profissionais contemporâneos;
- a defesa do caráter público, gratuito, democrático e socialmente referenciado da educação superior;
- a promoção da qualidade acadêmica por meio da indissociabilidade entre ensino, pesquisa, extensão e inovação;
- o respeito à liberdade acadêmica, à autonomia universitária, ao pluralismo de ideias e aos princípios éticos que orientam a produção do conhecimento;
- o compromisso com a inclusão, a diversidade, a cidadania, a acessibilidade, os direitos humanos e o desenvolvimento sustentável.

A partir desses princípios institucionais, a organização didático-pedagógica do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais estrutura-se segundo os seguintes fundamentos:

- I. formação integral do estudante, promovendo o desenvolvimento articulado de competências técnicas, científicas, éticas e humanas;
- II. integração permanente entre fundamentos teóricos e experiências práticas de aprendizagem;
- III. interdisciplinaridade como princípio de construção e aplicação do conhecimento;
- IV. articulação entre ensino, pesquisa, extensão e inovação como elementos indissociáveis da formação universitária;
- V. interação permanente com a sociedade, com os setores produtivos e com os processos de inovação tecnológica;
- VI. estímulo à criatividade, à investigação científica, ao empreendedorismo e ao desenvolvimento de projetos;
- VII. valorização da aprendizagem permanente, da autonomia intelectual e da formação continuada ao longo da vida profissional;
- VIII. acompanhamento contínuo da qualidade do curso, mediante processos sistemáticos de avaliação da aprendizagem, da proposta pedagógica e das atividades acadêmicas.

O princípio da formação integral do estudante orienta a construção de uma trajetória acadêmica capaz de articular conhecimentos científicos, tecnológicos e humanísticos, preparando profissionais aptos a compreender criticamente as transformações da sociedade e a atuar de forma ética e responsável na produção e aplicação de tecnologias digitais.

A integração entre fundamentos teóricos e experiências práticas constitui um dos eixos estruturantes da proposta pedagógica. Essa articulação será desenvolvida por meio de atividades que estimulem a investigação, a experimentação, a resolução de problemas e o desenvolvimento de projetos, possibilitando ao estudante compreender os fundamentos científicos das tecnologias empregadas e aplicá-los de forma crítica na concepção, implementação e avaliação de soluções computacionais, em consonância com a natureza dos Cursos Superiores de Tecnologia (BRASIL, 2024).

A interdisciplinaridade representa outro princípio estruturante do curso. A complexidade inerente ao desenvolvimento de jogos digitais demanda a integração de conhecimentos provenientes da Computação, da Matemática, da Física, do Design e da Engenharia de Produção, favorecendo a construção de soluções inovadoras fundamentadas em bases científicas consistentes e desenvolvidas em ambientes colaborativos.

A articulação entre ensino, pesquisa, extensão e inovação orienta a organização das atividades acadêmicas, proporcionando oportunidades de participação em projetos científicos, ações extensionistas e iniciativas de desenvolvimento tecnológico. Essa integração fortalece a produção do conhecimento, amplia o diálogo com a sociedade e contribui para o desenvolvimento científico, tecnológico e regional (BRASIL, 1996; UFU, 2022).

A interação permanente com a sociedade e com os diferentes setores de atuação profissional favorece a aproximação entre a formação acadêmica e os desafios contemporâneos da área de Jogos Digitais. Essa aproximação estimula o desenvolvimento de soluções tecnológicas voltadas às demandas da sociedade, fortalece a cultura da inovação e amplia as possibilidades de atuação profissional dos futuros egressos.

A proposta pedagógica também reconhece que a rápida evolução das tecnologias digitais exige profissionais capazes de aprender continuamente. Por essa razão, valoriza a autonomia intelectual, a capacidade investigativa, o pensamento crítico, a criatividade e o empreendedorismo como competências essenciais para o exercício profissional e para a continuidade do processo de formação ao longo da vida.

Por fim, a avaliação permanente da aprendizagem, da organização curricular e do próprio Projeto Pedagógico constitui um instrumento indispensável para o aperfeiçoamento contínuo do curso. Esse processo possibilita acompanhar sua efetividade, identificar oportunidades de melhoria e assegurar a permanente atualização da formação oferecida, em consonância com a missão institucional da Universidade Federal de Uberlândia e com as transformações científicas, tecnológicas e sociais.

6. CARACTERIZAÇÃO DO EGRESSO

O egresso do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais da Universidade Federal de Uberlândia deverá possuir formação científica, tecnológica e humanística que lhe permita compreender criticamente as transformações da sociedade e atuar de forma ética, criativa e inovadora no desenvolvimento de jogos digitais e de outras soluções computacionais interativas. Espera-se que seja um profissional capaz de integrar conhecimentos, adaptar-se às constantes evoluções tecnológicas e contribuir para a produção de soluções que atendam às demandas da sociedade, do setor produtivo e das

instituições públicas e privadas, em consonância com os princípios que orientam os Cursos Superiores de Tecnologia (BRASIL, 2024).

A formação proposta busca desenvolver profissionais aptos a atuar nas diferentes etapas do ciclo de vida de jogos digitais e de produtos computacionais interativos, desde a concepção e o planejamento até o desenvolvimento, a implementação, os testes, a manutenção e a evolução de sistemas. Ao longo de sua trajetória acadêmica, o estudante será estimulado a desenvolver autonomia intelectual, capacidade investigativa, pensamento crítico, criatividade, responsabilidade social e disposição para a aprendizagem permanente, características essenciais para a atuação em uma área marcada pela rápida evolução tecnológica.

O perfil do egresso também contempla a compreensão de que os jogos digitais constituem uma área interdisciplinar, cuja prática profissional exige a integração de conhecimentos de Computação, Matemática, Física, Design e outras áreas afins. Dessa forma, espera-se que o profissional formado pela Universidade Federal de Uberlândia seja capaz de atuar de maneira colaborativa, compreender diferentes contextos de aplicação da tecnologia e desenvolver soluções inovadoras comprometidas com a qualidade, a acessibilidade, a inclusão e o interesse público.

O perfil profissional do egresso do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais está em consonância com as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Profissional e Tecnológica, estabelecidas pela Resolução CNE/CP nº 1, de 5 de janeiro de 2021, e com o perfil profissional de conclusão definido pelo Catálogo Nacional dos Cursos Superiores de Tecnologia para o Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais. De acordo com esses referenciais, a formação deve assegurar competências para projetar, implementar, testar e manter jogos digitais em diferentes plataformas; gerenciar projetos desenvolvidos por equipes multidisciplinares; avaliar, selecionar e utilizar metodologias, tecnologias e ferramentas adequadas ao desenvolvimento de jogos; elaborar roteiros, cenários, personagens e mecânicas; e avaliar e emitir parecer técnico em sua área de formação.

Para o exercício profissional, são igualmente fundamentais conhecimentos e saberes que permitam atuação nos setores público e privado e em organizações do terceiro setor, bem como ética e respeito no exercício profissional, empatia, responsabilidade, criatividade, inovação, empreendedorismo, comunicação, relacionamento interpessoal, proatividade, raciocínio lógico e visão crítica.

Ao concluir o curso, espera-se que o egresso seja capaz de:

- (i) analisar, projetar, desenvolver, testar, documentar, implantar e manter jogos digitais e outras aplicações computacionais interativas;
- (ii) aplicar fundamentos de programação, algoritmos, computação gráfica, inteligência artificial, engenharia de software, matemática e física na concepção e desenvolvimento de soluções computacionais;
- (iii) selecionar e utilizar linguagens de programação, motores gráficos, bibliotecas, ferramentas e tecnologias adequadas às diferentes etapas do desenvolvimento de jogos digitais;

- (iv) conceber interfaces e experiências interativas considerando princípios de usabilidade, acessibilidade, ergonomia e diversidade dos usuários;
- (v) planejar, conceber, desenvolver, acompanhar e avaliar projetos de jogos digitais e produtos computacionais, incluindo a elaboração de roteiros, cenários, personagens e mecânicas, observando as características das plataformas selecionadas e os requisitos técnicos, funcionais e de qualidade;
- (vi) utilizar métodos científicos, técnicas de experimentação e procedimentos de validação na investigação, desenvolvimento e avaliação de soluções tecnológicas;
- (vii) atuar de forma colaborativa em equipes multidisciplinares, comunicando ideias e soluções com clareza, responsabilidade e respeito às diferenças;
- (viii) avaliar a viabilidade técnica, econômica e operacional de projetos relacionados ao desenvolvimento de jogos digitais e outras tecnologias computacionais;
- (ix) avaliar soluções, projetos e produtos tecnológicos e emitir parecer técnico em sua área de formação;
- (x) atuar de forma ética, observando a legislação vigente, os direitos autorais, a proteção de dados, a propriedade intelectual e os princípios da responsabilidade social;
- (xi) identificar oportunidades de inovação, empreendedorismo e desenvolvimento tecnológico, contribuindo para a criação de produtos, processos e serviços inovadores;
- (xii) atualizar continuamente seus conhecimentos, acompanhando a evolução científica, tecnológica e profissional da área de Jogos Digitais;
- (xiii) compreender os impactos sociais, culturais, econômicos e ambientais das tecnologias digitais, contribuindo para o desenvolvimento sustentável e para a melhoria da qualidade de vida da sociedade.

O egresso do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais estará preparado para atuar em empresas públicas e privadas, estúdios de desenvolvimento de jogos, empresas de tecnologia, instituições de ensino e pesquisa, organizações do terceiro setor e empreendimentos próprios, podendo exercer atividades relacionadas ao desenvolvimento de jogos digitais, aplicações interativas, tecnologias educacionais, simulações computacionais e demais soluções baseadas em software. Espera-se, ainda, que seja um profissional comprometido com a inovação, a produção do conhecimento e o desenvolvimento científico, tecnológico e social, contribuindo para o fortalecimento da economia criativa e para o desenvolvimento regional e nacional (BRASIL, 2024; UFU, 2022).

A formação proporcionada pelo curso também habilita o egresso a prosseguir seus estudos em programas de pós-graduação lato sensu e stricto sensu, bem como a desenvolver atividades de pesquisa, inovação e formação continuada, em consonância com a dinâmica de evolução da área de Computação.

7. OBJETIVOS DO CURSO

7.1. Objetivo Geral

O Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais da Universidade Federal de Uberlândia tem por objetivo formar profissionais com sólida base científica, tecnológica e humanística, capacitados para conceber, desenvolver, implementar, avaliar e manter jogos digitais e outras soluções computacionais interativas. Pretende-se formar profissionais aptos a atuar de maneira ética, crítica, criativa e inovadora, capazes de integrar conhecimentos, utilizar tecnologias contemporâneas, acompanhar a evolução da área e contribuir para o desenvolvimento científico, tecnológico, econômico e social, em conformidade com o Catálogo Nacional dos Cursos Superiores de Tecnologia e com os princípios institucionais da Universidade Federal de Uberlândia (BRASIL, 2024; UFU, 2022).

7.2. Objetivos Específicos

Para o alcance do objetivo geral, o Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais estabelece os seguintes objetivos específicos:

- (i) proporcionar sólida formação científica e tecnológica, articulando fundamentos da Computação, da Matemática e de áreas afins ao desenvolvimento de jogos digitais e aplicações computacionais interativas;
- (ii) desenvolver competências para conceber, projetar, implementar, testar, documentar e manter jogos digitais e outras soluções computacionais, utilizando métodos, técnicas e ferramentas contemporâneas;
- (iii) estimular a integração entre conhecimentos teóricos e atividades práticas, favorecendo a aprendizagem baseada em projetos, a experimentação e a resolução de problemas;
- (iv) promover a formação ética, humanística e cidadã, incentivando a atuação profissional responsável, o respeito à diversidade, aos direitos humanos, à acessibilidade, à propriedade intelectual e à proteção de dados;
- (v) incentivar a investigação científica, a inovação tecnológica e a produção do conhecimento por meio da participação em atividades de pesquisa, extensão e desenvolvimento tecnológico;
- (vi) estimular o empreendedorismo, a criatividade e a capacidade de identificar oportunidades para o desenvolvimento de produtos, serviços e processos inovadores;
- (vii) favorecer a atuação colaborativa em equipes multidisciplinares, desenvolvendo competências de comunicação, liderança, planejamento e gestão de projetos;
- (viii) aproximar a formação acadêmica das demandas da sociedade e dos diferentes contextos profissionais, promovendo a interação com empresas, instituições públicas, organizações da sociedade civil e demais atores do ecossistema de inovação, por meio de projetos, estágios, atividades de extensão e outras ações de integração;

- (ix) estimular a autonomia intelectual e a aprendizagem permanente, preparando o estudante para acompanhar a evolução científica e tecnológica da área de Jogos Digitais e para prosseguir sua formação acadêmica e profissional.

8. ESTRUTURA CURRICULAR

A estrutura curricular do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais foi concebida em consonância com as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Profissional e Tecnológica, com o Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia e com as normas acadêmicas da Universidade Federal de Uberlândia. O Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia estabelece para o Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais carga horária mínima de 2.000 horas. O curso proposto pelo Instituto de Ciências Exatas e Naturais do Pontal possui carga horária total de 2.005 horas, com prazo regulamentar de integralização de três anos, correspondentes a seis semestres letivos.

A organização curricular articula formação básica, profissional e específica, buscando assegurar a progressão dos conhecimentos e a integração entre fundamentos científicos, tecnológicos e humanísticos e sua aplicação à concepção, ao desenvolvimento e à produção de jogos digitais. A estrutura contempla também componentes curriculares optativos, Atividades Curriculares de Extensão e Atividades Acadêmicas Complementares.

A carga horária do curso está distribuída da seguinte forma:

- Núcleo de Formação Básica: 450 horas;
- Núcleo de Formação Profissional: 330 horas;
- Núcleo de Formação Específica: 720 horas;
- Atividades Curriculares de Extensão (ACE): 225 horas;
- Componentes Curriculares Optativos: 120 horas;
- Atividades Acadêmicas Complementares: 160 horas.

A organização proposta totaliza 2.005 horas e busca assegurar coerência entre os objetivos do curso, o perfil profissional do egresso e os conhecimentos e competências desenvolvidos ao longo da formação. As Atividades Curriculares de Extensão correspondem a 225 horas e integram a formação obrigatória do estudante por meio de atividades de interação com a sociedade, em conformidade com a legislação nacional e com as normas institucionais aplicáveis à curricularização da extensão.

O Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes (ENADE) integra o Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior (SINAES), instituído pela Lei nº 10.861, de 14 de abril de 2004. A participação e a regularidade do estudante perante o ENADE observarão a legislação e a regulamentação vigentes, bem como os procedimentos estabelecidos pelo Ministério da Educação e pela Universidade Federal de Uberlândia.

A formação oferecida pelo curso contempla, de forma transversal e por meio de componentes curriculares e atividades acadêmicas pertinentes, conteúdos relacionados aos direitos humanos, às relações étnico-raciais, à história e cultura afro-brasileira, africana e indígena, à diversidade, à inclusão, à acessibilidade, à responsabilidade social e à educação ambiental, observadas as disposições legais e normativas aplicáveis. A abordagem desses temas deverá considerar sua relação com a formação

tecnológica e com os impactos sociais, culturais e ambientais decorrentes do desenvolvimento e da utilização das tecnologias digitais.

A temática das relações étnico-raciais e da história e cultura afro-brasileira, africana e indígena será contemplada, entre outros espaços formativos, no componente curricular obrigatório Antropologia e Ética na Computação, favorecendo a reflexão sobre diversidade, relações sociais, ética e responsabilidade no desenvolvimento e uso das tecnologias. A formação relacionada à inclusão e à acessibilidade será igualmente considerada no desenvolvimento curricular, inclusive em discussões relacionadas à interação entre pessoas e sistemas computacionais. O curso oferece, ainda, Língua Brasileira de Sinais – LIBRAS em seu elenco de componentes curriculares optativos.

A educação ambiental será desenvolvida de maneira integrada e transversal à formação, considerando as relações entre tecnologia, sociedade e meio ambiente. No contexto dos Jogos Digitais e da Computação, poderão ser abordadas questões relacionadas ao consumo responsável de recursos tecnológicos, eficiência energética, prolongamento da vida útil de equipamentos, descarte e destinação adequada de resíduos eletroeletrônicos e impactos ambientais associados à produção e utilização de tecnologias digitais. Essas temáticas poderão também ser desenvolvidas por meio das Atividades Curriculares de Extensão, das Atividades Acadêmicas Complementares e de outras ações de ensino, pesquisa e extensão realizadas no âmbito do curso.

8.1. Atividades Curriculares de Extensão

As Atividades Curriculares de Extensão (ACEs) constituem componentes curriculares obrigatórios do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais e têm por finalidade promover a integração entre a formação acadêmica e a sociedade, mediante ações que assegurem a participação ativa dos estudantes em atividades extensionistas e a interação dialógica com a comunidade externa à Universidade.

A curricularização da extensão no curso observará a Resolução CNE/CES nº 7, de 18 de dezembro de 2018, a Resolução CONSUN nº 25/2019, que estabelece a Política de Extensão da Universidade Federal de Uberlândia, a Resolução CONGRAD nº 177/2026 e as demais normas institucionais aplicáveis. A Política de Extensão da UFU compreende a extensão como processo educativo, cultural e científico articulado ao ensino e à pesquisa e orientado pela interação transformadora entre Universidade e sociedade.

No Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, as Atividades Curriculares de Extensão correspondem a 225 horas, equivalentes a 11,2% da carga horária total de 2.005 horas do curso. Sua oferta regular será desenvolvida no formato de disciplinas de natureza prática e integralmente dedicadas à extensão, conforme previsto na Resolução CONGRAD nº 177/2026, distribuídas nos seguintes componentes curriculares obrigatórios:

- Atividades Curriculares de Extensão: Tecnologia e Meio Ambiente – 75 horas práticas, no 3º período;
- Atividades Curriculares de Extensão: Popularização da Ciência e da Tecnologia – 75 horas práticas, no 4º período;

- Atividades Curriculares de Extensão: Jogos Digitais e Sociedade – 75 horas práticas, no 5º período.

As Atividades Curriculares de Extensão serão desenvolvidas por meio de ações extensionistas institucionalmente reconhecidas, assegurando-se a efetiva participação dos estudantes e a interação com a comunidade externa. Essas ações deverão favorecer a aplicação e a integração dos conhecimentos desenvolvidos no curso em situações de interesse social, possibilitando aos estudantes participar da concepção, do planejamento, da execução e da avaliação das atividades realizadas.

Os três eixos temáticos estabelecidos para as ACEs buscam ampliar as possibilidades de interação entre o curso e a sociedade. O eixo Tecnologia e Meio Ambiente contempla as relações entre desenvolvimento tecnológico, sustentabilidade e questões ambientais; o eixo Popularização da Ciência e da Tecnologia busca promover a aproximação entre os conhecimentos científico e tecnológico e diferentes públicos da sociedade; e o eixo Jogos Digitais e Sociedade contempla as relações dos jogos digitais e das tecnologias associadas com questões sociais, culturais, educacionais e tecnológicas.

O planejamento e o desenvolvimento das ACEs deverão observar a interação dialógica com a comunidade externa, a interdisciplinaridade, a articulação entre ensino, pesquisa e extensão e as diretrizes estabelecidas pela Política de Extensão da UFU e pelo Plano de Extensão do ICENP.

Considerando a natureza prática e extensionista desses componentes, as atividades poderão ser desenvolvidas em diferentes espaços e horários, de acordo com as características das ações e dos públicos envolvidos. Sem prejuízo dessa flexibilidade, será reservado, na grade horária regular do respectivo período, espaço no turno noturno destinado ao desenvolvimento das Atividades Curriculares de Extensão, possibilitando aos estudantes realizar atividades de planejamento, orientação, execução, acompanhamento e avaliação das ações extensionistas, conforme estabelecido no plano de ensino pelo docente responsável pelo componente curricular.

O aproveitamento de Atividades Curriculares de Extensão previamente realizadas pelo estudante, inclusive em outras Instituições de Ensino Superior, em outros cursos da UFU ou em atividades extensionistas não curricularizadas, observará as formas, condições e procedimentos estabelecidos nos arts. 6º, 7º e 8º da Resolução CONGRAD nº 177/2026 e nas demais normas institucionais aplicáveis. A análise das solicitações de aproveitamento deverá considerar a natureza extensionista das atividades desenvolvidas, a documentação comprobatória, a carga horária realizada e sua compatibilidade com a formação proposta pelo curso, respeitadas as competências das instâncias acadêmicas responsáveis.

O planejamento, o desenvolvimento, o acompanhamento, o registro, a avaliação e o aproveitamento das Atividades Curriculares de Extensão observarão a legislação nacional aplicável, a Política de Extensão da Universidade Federal de Uberlândia, o Plano de Extensão do ICENP, a Resolução CONGRAD nº 177/2026 e as demais normas institucionais pertinentes.

8.2. Estrutura Curricular do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais

O Núcleo de Formação Básica compreende componentes curriculares destinados à construção dos fundamentos científicos, matemáticos, computacionais, metodológicos e humanísticos necessários à formação do Tecnólogo em Jogos Digitais. Esses componentes fornecem conhecimentos essenciais

para o desenvolvimento das competências profissionais e específicas previstas no curso e contribuem para uma formação interdisciplinar, crítica e tecnicamente fundamentada.

Integram esse núcleo componentes curriculares das áreas de Matemática, Computação, Física, Ciências Humanas e Metodologia Científica, articulados de modo a oferecer suporte conceitual e instrumental aos demais componentes da estrutura curricular.

O Quadro 1 apresenta os componentes curriculares obrigatórios que integram o Núcleo de Formação Básica.

Quadro 1 - Componentes curriculares obrigatórios do Núcleo de Formação Básica

Componentes Curriculares do Núcleo Formação Básica				
	Componente Curricular	Carga Horária		
		Teórica	Prática	Total
1	Geometria Analítica	60	0	60
2	Programação Computacional I	15	45	60
3	Álgebra Linear I	60	0	60
4	Física para Jogos Digitais	30	30	60
5	Probabilidade e Estatística	60	0	60
6	Programação Computacional II	15	45	60
7	Antropologia e Ética na Computação	60	0	60
8	Metodologia Científica	30	0	30
Total		330	120	450

O Núcleo de Formação Profissional compreende componentes curriculares destinados ao desenvolvimento de conhecimentos e competências tecnológicas que constituem a base profissional para a atuação na área de Computação e no desenvolvimento de sistemas digitais. Esses componentes articulam fundamentos científicos e tecnológicos com atividades práticas, proporcionando ao estudante conhecimentos necessários para compreender, desenvolver, implementar e avaliar soluções computacionais.

A formação profissional contempla conteúdos relacionados à programação, estruturas de dados, bancos de dados, engenharia de software, computação gráfica, inteligência artificial e desenvolvimento de sistemas, estabelecendo bases para o aprofundamento posterior em tecnologias e processos específicos de Jogos Digitais.

O Quadro 2 apresenta os componentes curriculares obrigatórios que integram o Núcleo de Formação Profissional.

Quadro 2 - Componentes curriculares obrigatórios do Núcleo de Formação Profissionalizante

Componentes Curriculares do Núcleo Profissionalizante				
	Componente Curricular	Carga Horária		
		Teórica	Prática	Total
1	Introdução à Inteligência Artificial	15	15	30

2	Computação Gráfica	30	30	60
3	Estrutura de Dados	30	30	60
4	Programação Orientada a Objetos	30	30	60
5	Inteligência Artificial	30	30	60
6	Interação Humano-Computador	30	30	60
Total		165	165	330

O Núcleo de Formação Específica compreende os componentes curriculares diretamente relacionados à concepção, ao desenvolvimento e à produção de jogos digitais. Esses componentes promovem o aprofundamento e a integração dos conhecimentos adquiridos nos núcleos de formação básica e profissional, contribuindo para a consolidação da identidade formativa do curso.

A formação específica contempla conhecimentos relacionados aos fundamentos e ao design de jogos, criação visual e audiovisual, modelagem tridimensional, utilização de motores de jogos, desenvolvimento de aplicações interativas e processos de produção e publicação de jogos digitais. A articulação desses conhecimentos busca proporcionar ao estudante experiências progressivas de concepção e desenvolvimento de produtos digitais ao longo do curso.

O Quadro 3 apresenta os componentes curriculares obrigatórios que integram o Núcleo de Formação Específica.

Quadro 3 - Componentes curriculares obrigatórios do Núcleo de Formação Específica

Componentes Curriculares do Núcleo Específico				
	Componente Curricular	Carga Horária		
		Teórica	Prática	Total
1	Fundamentos de Jogos Digitais	30	0	30
2	Roteiros	60	0	60
3	Técnicas de Ilustração	15	45	60
4	Ferramentas de Desenvolvimento Rápido de Jogos 2D	30	30	60
5	Ferramentas de Desenvolvimento Rápido de Jogos 3D	30	30	60
6	Modelagem Tridimensional	15	45	60
7	Técnicas Audiovisuais	15	45	60
8	Animação Computadorizada	15	45	60
9	Elaboração de Projetos de Jogos Digitais	30	0	30
10	Motores de Jogos Digitais	15	45	60
11	Desenvolvimento de Jogos Digitais	30	90	120
12	Oficina de Publicação de Jogos Digitais	30	30	60
Total		315	405	720

Os componentes curriculares optativos têm por finalidade proporcionar flexibilidade à formação acadêmica, permitindo ao estudante aprofundar conhecimentos relacionados aos Jogos Digitais e ampliar sua formação em áreas científicas, tecnológicas e humanísticas de seu interesse.

Para integralização do curso, o estudante deverá cumprir carga horária mínima de 120 horas em componentes curriculares optativos. Esses componentes poderão ser cursados ao longo da trajetória acadêmica, observados os respectivos pré-requisitos e correquisitos, a oferta dos componentes e as normas acadêmicas da Universidade Federal de Uberlândia.

O elenco de componentes curriculares optativos do curso é apresentado no Quadro 4.

Quadro 4 - Componentes curriculares optativos

Componentes Curriculares Optativos				
	Componente Curricular	Carga Horária		
		Teórica	Prática	Total
1	Cálculo Diferencial e Integral I	90	0	90
2	Desenvolvimento Web	30	30	60
3	Física I	60	0	60
4	Física Experimental I	0	30	30
5	Geometria Euclidiana Plana	45	15	60
6	Geometria Euclidiana Espacial	45	15	60
7	Jogos Digitais Educativos	30	30	60
8	Língua Brasileira de Sinais - LIBRAS	60	0	60
9	Linguagens Lógicas e Funcionais	30	30	60
10	Programação Multiplataforma	30	30	60
11	Realidade Virtual	15	45	60

8.3. Internacionalização na Graduação

A internacionalização da Educação Superior constitui processo relevante para a formação acadêmica e profissional em um contexto marcado pela circulação global de conhecimentos, tecnologias, práticas culturais e processos de inovação. No Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, essa dimensão assume particular importância em razão do caráter internacional da indústria de jogos digitais, do desenvolvimento compartilhado de tecnologias e ferramentas computacionais e da ampla circulação mundial de produções, conhecimentos técnicos e referências culturais relacionadas à área.

A Universidade Federal de Uberlândia desenvolve ações institucionais voltadas à internacionalização, à cooperação acadêmica e à mobilidade de estudantes, docentes e técnicos, por meio de sua estrutura responsável pelas relações internacionais e interinstitucionais. Essas iniciativas possibilitam o estabelecimento de acordos de cooperação com instituições estrangeiras, o intercâmbio acadêmico e científico e a participação da comunidade universitária em atividades de ensino, pesquisa, extensão e inovação de caráter internacional.

No âmbito do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, a internacionalização deverá contribuir para ampliar a formação dos estudantes, favorecer o contato com diferentes perspectivas culturais e tecnológicas e aproximá-los das transformações internacionais da área. Para tanto, serão incentivadas, sempre que disponíveis e academicamente pertinentes, a participação em programas de mobilidade acadêmica nacional e internacional; a realização e participação em palestras, seminários,

eventos, projetos e outras atividades com instituições, pesquisadores e profissionais estrangeiros; a participação em projetos de ensino, pesquisa, extensão e inovação desenvolvidos em cooperação internacional; e o intercâmbio de experiências acadêmicas e tecnológicas com instituições congêneres.

A internacionalização do currículo poderá ocorrer também no próprio ambiente acadêmico do curso, por meio da incorporação de perspectivas internacionais e interculturais às atividades de ensino, pesquisa e extensão. Poderão ser utilizados artigos científicos, documentação técnica, manuais, tutoriais, materiais audiovisuais, ferramentas computacionais e outras referências produzidas internacionalmente, inclusive em língua estrangeira, quando pertinentes aos objetivos dos componentes curriculares. Tal estratégia apresenta especial relevância para a formação em Jogos Digitais, considerando que parte significativa da documentação de linguagens, motores de jogos, ambientes de desenvolvimento, bibliotecas, plataformas e demais tecnologias empregadas na área é produzida e atualizada em contexto internacional.

O curso incentivará ainda a participação dos estudantes em eventos científicos, tecnológicos e profissionais nacionais e internacionais, presenciais ou remotos, bem como em cursos, oficinas e outras oportunidades formativas promovidas por instituições estrangeiras, inclusive por meio de ambientes virtuais de aprendizagem e cursos abertos on-line, quando compatíveis com sua formação. O Guia da PROGRAD reconhece, entre as possibilidades de internacionalização curricular, a incorporação de temas internacionais, atividades compartilhadas com instituições estrangeiras, espaços presenciais ou virtuais de intercâmbio de conhecimentos e participação em cursos on-line ofertados em outros idiomas.

As experiências acadêmicas realizadas em instituições estrangeiras poderão ser objeto de aproveitamento de estudos, observadas a legislação vigente e as normas da Universidade Federal de Uberlândia, de modo a favorecer a mobilidade acadêmica sem comprometer os objetivos formativos e o perfil profissional estabelecidos neste Projeto Pedagógico.

As ações de internacionalização deverão também favorecer a compreensão dos desafios contemporâneos em perspectiva global, especialmente aqueles relacionados à inovação tecnológica, diversidade cultural, inclusão, desenvolvimento sustentável e impactos sociais e ambientais das tecnologias digitais. Nesse sentido, poderão estabelecer interlocução com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da Agenda 2030 das Nações Unidas, particularmente aqueles relacionados à educação de qualidade, inovação e infraestrutura, redução das desigualdades, produção e consumo responsáveis e parcerias para o desenvolvimento.

A internacionalização será compreendida, portanto, não apenas como mobilidade física para instituições estrangeiras, mas como dimensão transversal da formação, capaz de proporcionar aos estudantes contato com conhecimentos, experiências, culturas e práticas profissionais de alcance internacional, contribuindo para a formação de tecnólogos em Jogos Digitais preparados para atuar de forma crítica, colaborativa e responsável em ambientes profissionais e tecnológicos cada vez mais globalizados.

8.4. Fluxo Curricular

O fluxo curricular do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais foi estruturado de modo a proporcionar uma formação progressiva e interdisciplinar, articulando conhecimentos de Computação, Matemática, Física, Ciências Humanas e áreas diretamente relacionadas à concepção, produção e

desenvolvimento de jogos digitais. A organização dos componentes curriculares busca integrar fundamentos científicos e tecnológicos às atividades práticas, extensionistas e de desenvolvimento de projetos, em consonância com os objetivos do curso e com o perfil profissional do egresso.

A seguir, apresenta-se o fluxo curricular do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, no qual estão indicados os componentes curriculares, sua natureza, cargas horárias teóricas e práticas, pré-requisitos, correquisitos e unidades acadêmicas responsáveis pela oferta, bem como os demais componentes necessários à integralização curricular.

Quadro 5 - Fluxo curricular

Per.	Componente Curricular	Natureza	Carga Horária			Requisitos		Unidade Acadêmica ofertante
		(Optativa, Obrigatória)	Teórica	Prática	Total	Pré-requisito	Correquisito	
1º	Fundamentos de Jogos Digitais	Obrigatória	30	0	30	Livre	Livre	ICENP
	Geometria Analítica	Obrigatória	60	0	60	Livre	Livre	ICENP
	Introdução à Inteligência Artificial	Obrigatória	15	15	30	Livre	Livre	ICENP
	Programação Computacional I	Obrigatória	15	45	60	Livre	Livre	ICENP
	Roteiros	Obrigatória	60	0	60	Livre	Livre	ICENP
	Técnicas de Ilustração	Obrigatória	15	45	60	Livre	Livre	ICENP
	Enade - Ingressante*	Obrigatória	-	-	-	-	-	-
2º	Álgebra Linear I	Obrigatória	60	0	60	Livre	Livre	ICENP
	Ferramentas de Desenvolvimento Rápido de Jogos 2D	Obrigatória	30	30	60	Livre	Livre	ICENP
	Física para Jogos Digitais	Obrigatória	30	30	60	Geometria Analítica	Livre	ICENP
	Probabilidade e Estatística	Obrigatória	60	0	60	Livre	Livre	ICENP
	Programação Computacional II	Obrigatória	15	45	60	Programação Computacional I	Livre	ICENP
3º	Atividades Curriculares de Extensão: Tecnologia e Meio Ambiente**	Obrigatória	0	75	75	Livre	Livre	ICENP
	Computação Gráfica	Obrigatória	30	30	60	Álgebra Linear I + Programação Computacional I	Livre	ICENP
	Estrutura de Dados	Obrigatória	30	30	60	Programação Computacional II	Livre	ICENP
	Ferramentas de Desenvolvimento Rápido de Jogos 3D	Obrigatória	30	30	60	Ferramentas de Desenvolvimento Rápido de Jogos 2D	Livre	ICENP
	Programação Orientada a Objetos	Obrigatória	30	30	60	Programação Computacional II	Livre	ICENP
4º	Atividades Curriculares de Extensão: Popularização da Ciência e da Tecnologia**	Obrigatória	0	75	75	Livre	Livre	ICENP
	Antropologia e Ética na Computação	Obrigatória	60	0	60	Livre	Livre	ICENP

Per.	Componente Curricular	Natureza	Carga Horária			Requisitos		Unidade Acadêmica ofertante
		(Optativa, Obrigatória)	Teórica	Prática	Total	Pré-requisito	Correquisito	
	Inteligência Artificial	Obrigatória	30	30	60	Programação Orientada a Objetos	Livre	ICENP
	Modelagem Tridimensional	Obrigatória	15	45	60	Geometria Analítica + Computação Gráfica	Livre	ICENP
	Técnicas Audiovisuais	Obrigatória	15	45	60	Técnicas de Ilustração	Livre	ICENP
5º	Atividades Curriculares de Extensão: Jogos Digitais e Sociedade**	Obrigatória	0	75	75	Livre	Livre	ICENP
	Animação Computadorizada	Obrigatória	15	45	60	Modelagem Tridimensional + Técnicas Audiovisuais	Livre	ICENP
	Elaboração de Projetos de Jogos Digitais	Obrigatória	30	0	30	Ferramentas de Desenvolvimento Rápido de Jogos 3D	Livre	ICENP
	Interação Humano-Computador	Obrigatória	30	30	60	Computação Gráfica	Livre	ICENP
	Metodologia Científica	Obrigatória	30	0	30	Antropologia e Ética na Computação	Livre	ICENP
	Motores de Jogos Digitais	Obrigatória	15	45	60	Programação Orientada a Objetos	Livre	ICENP
6º	Desenvolvimento de Jogos Digitais	Obrigatória	30	90	120	Elaboração de Projetos de Jogos Digitais	Livre	ICENP
	Oficina de Publicação de Jogos Digitais	Obrigatória	30	30	60	Elaboração de Projetos de Jogos Digitais	Desenvolvimento de Jogos Digitais	ICENP
	Enade - Concluinte*	Obrigatória	-	-	-	-	-	-
	Atividades Acadêmicas Complementares***	Obrigatória	-	-	160	Livre	Livre	-
	Componentes Curriculares Optativos****	Optativa	-	-	120	-	-	-
Componentes Curriculares Optativos *	Cálculo Diferencial e Integral I	Optativa	90	0	90	Livre	Livre	ICENP
	Desenvolvimento Web	Optativa	30	30	60	Programação Orientada a Objetos	Livre	ICENP
	Física I	Optativa	60	0	60	Cálculo Diferencial e Integral I	Livre	ICENP
	Física Experimental I	Optativa	0	30	30	Livre	Física I	ICENP
	Geometria Euclidiana Plana	Optativa	45	15	60	Livre	Livre	ICENP
	Geometria Euclidiana Espacial	Optativa	45	15	60	Geometria Euclidiana Plana	Livre	ICENP
	Jogos Digitais Educativos	Optativa	30	30	60	Ferramentas de Desenvolvimento Rápido de Jogos 3D	Livre	ICENP

Per.	Componente Curricular	Natureza	Carga Horária			Requisitos		Unidade Acadêmica ofertante
		(Optativa, Obrigatória)	Teórica	Prática	Total	Pré-requisito	Correquisito	
	Língua Brasileira de Sinais - LIBRAS	Optativa	60	0	60	Livre	Livre	ICHPO
	Linguagens Lógicas e Funcionais	Optativa	30	30	60	Programação Computacional II	Livre	ICENP
	Programação Multiplataforma	Optativa	30	30	60	Programação Orientada a Objetos	Livre	ICENP
	Realidade Virtual	Optativa	15	45	60	Computação Gráfica	Livre	ICENP

Observações:

* O Enade é componente curricular obrigatório, conforme Lei nº 10.861, de 14 de abril de 2004 (Sinaes).

** O aluno deverá integralizar, no mínimo, 225 horas em Atividades Curriculares de Extensão

*** As Atividades Acadêmicas Complementares serão desenvolvidas ao longo do curso.

**** O aluno deverá integralizar, no mínimo, 120 horas em componentes curriculares optativos.

O quadro-síntese da estrutura curricular apresenta a distribuição da carga horária do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais entre os diferentes núcleos e categorias de componentes curriculares, permitindo visualizar sua participação na carga horária total do curso e verificar o atendimento às exigências acadêmicas e legais aplicáveis.

Quadro 6 - Quadro-síntese da estrutura curricular

Quadro-síntese da Estrutura Curricular		
Descrição	Carga Horária Total	Percentual
Núcleo de Formação Básica	450	22,4 %
Núcleo de Formação Profissional	330	16,5 %
Núcleo de Formação Específica	720	35,9 %
Componentes Curriculares Optativos	120	6,0 %
Atividades Curriculares de Extensão (ACE)	225	11,2 %
Atividades Acadêmicas Complementares	160	8,0 %
Total:	2005	100,0 %

8.5. Estágio Obrigatório e Não Obrigatório

De acordo com o Catálogo Nacional dos Cursos Superiores de Tecnologia, o Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais poderá prever estágio curricular supervisionado obrigatório, a critério da instituição ofertante. Considerando a organização curricular, os objetivos formativos e o perfil profissional estabelecidos neste Projeto Pedagógico, o estágio curricular supervisionado não será componente obrigatório para a integralização do curso.

O estudante poderá, entretanto, realizar estágio não obrigatório, de caráter opcional, como atividade complementar à sua formação acadêmica e profissional, em conformidade com a legislação vigente e com as normas da Universidade Federal de Uberlândia. O estágio não obrigatório deverá proporcionar experiências relacionadas às competências e aos campos de atuação do Tecnólogo em

Jogos Digitais, favorecendo a aproximação do estudante com ambientes profissionais, tecnológicos e de inovação.

A Universidade Federal de Uberlândia mantém instrumentos de cooperação e convênios com instituições públicas e privadas que poderão proporcionar oportunidades de estágio aos estudantes. A realização, o acompanhamento e a avaliação dos estágios não obrigatórios observarão a legislação nacional pertinente e a regulamentação institucional da UFU.

8.6. Trabalho de Conclusão de Curso

De acordo com o Catálogo Nacional dos Cursos Superiores de Tecnologia, o componente Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) não constitui componente curricular obrigatório para os cursos superiores de tecnologia e, portanto, não será exigido pelo Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais.

8.7. Atividades Acadêmicas Complementares

As Atividades Acadêmicas Complementares têm por finalidade ampliar e diversificar a formação do estudante por meio de experiências acadêmicas desenvolvidas para além dos componentes curriculares regulares do curso, favorecendo sua participação em atividades de ensino, pesquisa, extensão, inovação, cultura, representação estudantil e outras experiências compatíveis com sua formação.

Para integralização curricular, o estudante deverá cumprir, no mínimo, 160 horas de Atividades Acadêmicas Complementares ao longo do curso. As atividades poderão ser realizadas desde o ingresso do estudante no Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, observados os critérios de comprovação, aproveitamento e limites de carga horária estabelecidos neste Projeto Pedagógico e na regulamentação específica do curso.

As Atividades Acadêmicas Complementares reconhecidas para fins de integralização curricular e os respectivos limites máximos de aproveitamento estão apresentados no quadro a seguir.

Quadro 7 - Atividades Acadêmicas Complementares

	Atividades Acadêmicas Complementares	Carga Horária Máxima
1	Projeto e/ou atividade de ensino (PIBEG, cursinho alternativo, etc.)	60
2	Projeto de pesquisa (PIBIC, participação em projeto de pesquisa)	60
3	Participação, como público, em cursos, eventos e outras atividades de extensão	60
4	Apresentação de trabalho em evento científico-cultural local	60
5	Apresentação de trabalho em evento científico-cultural nacional	60
6	Apresentação de trabalho em evento científico-cultural internacional	60
7	Participação em evento científico-cultural local	50
8	Participação em evento científico-cultural nacional	50
9	Participação em evento científico-cultural internacional	50

10	Grupo de estudos de temas específicos	50
11	Visita técnica orientada a centros científicos/culturais de excelência	50
12	Monitoria em disciplina ministrada na UFU	50
13	Representação estudantil	40
14	Disciplina facultativa na UFU	60
15	Atividade acadêmica à distância	60
16	Prêmio recebido	80
17	Publicação de artigo científico em revistas indexadas	80
18	Publicação de artigo científico em revistas não indexadas	60
19	Atuação voluntária em programas de difusão da Ciência	50
20	Participação em Seminário de Defesa de TCC	20
21	Participação em Atividades Especiais de Ensino, Pesquisa e Extensão	40

8.8. Atendimento aos Requisitos Legais e Normativos

O Projeto Pedagógico do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais observa a legislação nacional aplicável à Educação Superior e à Educação Profissional e Tecnológica, as normas acadêmicas da Universidade Federal de Uberlândia e os referenciais específicos para os Cursos Superiores de Tecnologia, em especial:

- a **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**, que estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional;
- a **Resolução CNE/CP nº 1, de 5 de janeiro de 2021**, que define as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Profissional e Tecnológica;
- o **Catálogo Nacional dos Cursos Superiores de Tecnologia**, em sua edição vigente, especialmente no que se refere ao Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais;
- o **Manual para Classificação dos Cursos de Graduação – CINE Brasil**, especialmente quanto ao enquadramento do curso na área de Computação e Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC);
- as **Diretrizes e Normas de Graduação da Universidade Federal de Uberlândia**, estabelecidas pelo Conselho de Graduação;
- a **Resolução CNE/CES nº 7, de 18 de dezembro de 2018**, que estabelece as Diretrizes para a Extensão na Educação Superior Brasileira;
- a **Resolução CONSUN nº 25/2019**, que estabelece a Política de Extensão da Universidade Federal de Uberlândia;
- a **Resolução CONGRAD nº 177/2026**, que regulamenta a inserção das Atividades Curriculares de Extensão nos currículos dos cursos de graduação da Universidade Federal de Uberlândia;

- as políticas e normas institucionais da Universidade Federal de Uberlândia aplicáveis ao ensino, à pesquisa, à extensão, à inovação, à inclusão, à acessibilidade e à permanência estudantil;
- as demais normas nacionais e institucionais aplicáveis à organização didático-pedagógica dos cursos de graduação.

Além dessas disposições gerais, a estrutura curricular do curso contempla as temáticas relativas à Educação Ambiental, à Educação em Direitos Humanos e à Educação para as Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira, Africana e Indígena por meio de componentes curriculares obrigatórios. A Língua Brasileira de Sinais (Libras) integra o rol de componentes curriculares optativos do curso, em conformidade com a legislação aplicável.

O atendimento a esses requisitos legais e normativos encontra-se sistematizado no Quadro 8.

Quadro 8 - Requisitos Legais e Normativos

Temática	Legislação	Componente Curricular	Período	Natureza
Educação Ambiental	• Lei nº 9.795/1999 • Decreto nº 4.281/2002 • Resolução CNE/CP nº 2/2012 • Resolução CONSUN/UFU nº 26/2012	Atividades Curriculares de Extensão: Tecnologia e Meio Ambiente	3º	Obrigatória
Educação em Direitos Humanos	• Resolução CNE/CP nº 1/2012	Antropologia e Ética na Computação	4º	Obrigatória
Educação para as Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira, Africana e Indígena	• Lei nº 10.639/2003 • Lei nº 11.645/2008 • Resolução CNE/CP nº 1/2004 • Resolução CONGRAD nº 4/2014	Antropologia e Ética na Computação	4º	Obrigatória
Língua Brasileira de Sinais - Libras	• Lei nº 10.436/2002 • Decreto nº 5.626/2005	Língua Brasileira de Sinais - LIBRAS	-	Optativa

8.9. Critérios de Aproveitamento de Conhecimentos e Experiências Anteriores

Os conhecimentos e experiências anteriormente adquiridos pelo estudante poderão ser objeto de aproveitamento para fins de integralização curricular, observadas a legislação educacional vigente, as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Profissional e Tecnológica e as normas acadêmicas da Universidade Federal de Uberlândia.

Em conformidade com a Resolução CNE/CP nº 1, de 5 de janeiro de 2021, poderão ser considerados conhecimentos, saberes e competências anteriormente desenvolvidos pelo estudante, desde que compatíveis com o perfil profissional de conclusão e com os objetivos formativos do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais.

O aproveitamento de estudos realizados em cursos de graduação da Universidade Federal de Uberlândia ou de outras Instituições de Ensino Superior poderá ocorrer mediante solicitação do estudante e análise da correspondência entre os componentes curriculares, considerando-se, conforme a regulamentação institucional aplicável, aspectos como conteúdo, ementa, carga horária e demais elementos acadêmicos pertinentes.

Poderão também ser objeto de análise, nos casos admitidos pela legislação e pelas normas institucionais, conhecimentos, saberes e competências adquiridos por meio de experiências acadêmicas ou profissionais anteriores, mediante procedimentos de avaliação que permitam verificar sua correspondência com as competências, conhecimentos e resultados de aprendizagem previstos para o componente curricular ou para a formação profissional estabelecida neste Projeto Pedagógico.

A análise e o reconhecimento do aproveitamento de conhecimentos e experiências anteriores serão realizados pelas instâncias acadêmicas competentes da Universidade Federal de Uberlândia, observados os procedimentos, critérios, limites e formas de registro estabelecidos nas normas institucionais vigentes.

O aproveitamento de Atividades Curriculares de Extensão realizadas anteriormente pelo estudante observará, adicionalmente, as disposições específicas estabelecidas na Resolução CONGRAD nº 177/2026 e nas demais normas institucionais aplicáveis à curricularização da extensão, conforme disposto na Seção 8.1 deste Projeto Pedagógico.

8.10. Infraestrutura física, tecnológica e laboratorial

O Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais desenvolve suas atividades acadêmicas utilizando a infraestrutura física e tecnológica disponível no ICENP e no Campus Pontal da Universidade Federal de Uberlândia, observadas as características das atividades de ensino, pesquisa, extensão e inovação e as normas institucionais aplicáveis à utilização dos diferentes espaços acadêmicos.

A organização dessa infraestrutura considera as diretrizes estabelecidas para a implantação dos novos cursos no âmbito do Programa Universidades Inovadoras, que incentivam estratégias de integração e compartilhamento institucional, incluindo a utilização compartilhada de salas de aula, laboratórios, bibliotecas, equipamentos e recursos tecnológicos, bem como a atuação integrada entre cursos e Unidades Acadêmicas. Essa concepção favorece a utilização racional da infraestrutura instalada, a interdisciplinaridade e a otimização dos recursos institucionais.

No âmbito do ICENP, vale destacar os seguintes espaços laboratoriais:

- Laboratório de Matemática Aplicada e Computacional (LEMAC);
- Laboratório de Ensino de Geometria e Topologia (LEGT);
- Laboratório de Ensino de Matemática (LEMAT);
- Laboratório de Informática Geral.

Esses espaços oferecem recursos que possibilitam o desenvolvimento de atividades relacionadas à computação, programação, matemática, geometria, modelagem, prototipagem, tecnologias educacionais e outras práticas relacionadas à formação prevista neste Projeto Pedagógico. Entre os recursos disponíveis incluem-se equipamentos computacionais e tecnologias de fabricação e prototipagem digital, como impressão tridimensional.

A infraestrutura existente no Campus Pontal compreende ainda laboratórios vinculados à Engenharia de Produção, entre os quais se destacam:

- Vila Digital;
- Laboratório de Ergonomia e Segurança no Trabalho;
- Laboratório de Inovação em Processos, Produtos e Projetos;

- Laboratório de Automação e Manufatura Aditiva;
- Laboratório de Metodologias Ativas e Tecnologias Digitais para Engenharia.

As características desses espaços apresentam interfaces com atividades acadêmicas relacionadas à formação em Jogos Digitais, especialmente nos campos da computação gráfica, modelagem tridimensional, realidade virtual, interação humano-computador, usabilidade, prototipagem, inovação e tecnologias digitais.

A utilização de outros espaços e recursos existentes no Campus Pontal poderá ocorrer de acordo com as necessidades acadêmicas do curso, mediante articulação institucional e observadas a disponibilidade, as normas de utilização e as competências das respectivas instâncias responsáveis, não se estabelecendo neste Projeto Pedagógico vinculação exclusiva de componentes curriculares a laboratórios específicos. Essa possibilidade encontra consonância com a orientação de integração e compartilhamento institucional prevista para os novos cursos, preservadas as formas de gestão e utilização dos espaços acadêmicos da Universidade.

A infraestrutura tecnológica necessária à formação em Jogos Digitais compreende também os ambientes e recursos de software empregados nas diferentes etapas de concepção, desenvolvimento, experimentação e publicação de aplicações interativas. A área dispõe atualmente de amplo conjunto de ferramentas, bibliotecas, motores gráficos, ambientes de desenvolvimento e plataformas de código aberto ou com modalidades gratuitas de utilização acadêmica, que podem ser incorporados às atividades formativas de acordo com os objetivos e conteúdos dos componentes curriculares. A seleção dessas tecnologias deverá considerar sua adequação pedagógica, disponibilidade, requisitos técnicos, condições de licenciamento e evolução tecnológica.

Os recursos computacionais locais podem ser complementados, quando academicamente adequado e institucionalmente disponível, por soluções de processamento remoto, computação em nuvem, armazenamento e outros serviços computacionais disponibilizados pela Universidade ou por plataformas tecnológicas utilizadas para fins acadêmicos. Essa combinação permite maior flexibilidade na organização das atividades práticas e favorece a atualização contínua dos ambientes tecnológicos empregados na formação, característica especialmente relevante em uma área submetida a rápida evolução de ferramentas, plataformas e métodos de desenvolvimento.

A infraestrutura acadêmica é complementada por salas de aula, recursos audiovisuais, rede de dados e acesso à internet, serviços institucionais de tecnologia da informação e pelos recursos bibliográficos físicos e digitais disponibilizados pelo Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal de Uberlândia.

Integra também os recursos acadêmicos necessários ao curso a constituição e atualização progressiva de acervo físico e/ou digital de jogos, destinado às atividades de análise, experimentação, comparação e avaliação desenvolvidas nos componentes curriculares. Esse acervo poderá compreender jogos gratuitos, de código aberto, comerciais devidamente licenciados e produções acadêmicas, contemplando diferentes gêneros, plataformas e formas de interação.

O Campus Pontal dispõe ainda de infraestrutura e serviços destinados à permanência, convivência e formação integral dos estudantes, incluindo restaurante universitário e espaços destinados a atividades esportivas, culturais e de convivência. Esses recursos complementam as condições

acadêmicas de funcionamento do curso e contribuem para a permanência estudantil e para a participação dos discentes em atividades de ensino, pesquisa, extensão, inovação, cultura e esporte.

8.11. Corpo Docente e Técnico-Administrativo

O Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais conta com a participação de docentes e técnicos administrativos em educação com formação e atuação compatíveis com as diferentes áreas abrangidas por seu Projeto Pedagógico, considerando a natureza interdisciplinar do curso e a integração entre ensino, pesquisa, extensão e inovação.

A estrutura de pessoal prevista para a implantação do curso considera, além da participação de docentes já integrantes do quadro do ICENP nas áreas de Matemática e Física, que contribuem para o desenvolvimento das atividades acadêmicas do curso, a incorporação de 7 (sete) docentes com doutorado, prioritariamente em áreas compatíveis com Computação, Jogos Digitais e áreas correlatas, observados os requisitos dos respectivos concursos e as normas da UFU. A estrutura contempla também 3 (três) técnicos administrativos em educação, sendo 2 (dois) de nível E e 1 (um) de nível D, conforme a proposta institucional encaminhada ao Ministério da Educação. Esse quantitativo corresponde à proposta de implantação encaminhada pela UFU ao MEC.

A composição do corpo docente considera perfis de formação que favorecem a atuação interdisciplinar, a participação em diferentes componentes curriculares e núcleos formativos e a integração com outros cursos e Unidades Acadêmicas da Universidade. A qualificação docente observa a política institucional da UFU, que prioriza a titulação de Doutor para ingresso na carreira do Magistério Superior, respeitados os requisitos estabelecidos para cada área e as normas institucionais vigentes.

O desenvolvimento das atividades acadêmicas do curso também se beneficia da atuação integrada e do compartilhamento de recursos humanos entre o ICENP e outras Unidades Acadêmicas da UFU, sempre que houver compatibilidade entre a formação e a área de atuação dos docentes e técnicos e as necessidades previstas neste Projeto Pedagógico. Essa concepção está alinhada às orientações do Programa Universidades Inovadoras, que recomendam a integração de docentes e técnicos entre cursos e unidades acadêmicas e o compartilhamento institucional de recursos.

O corpo técnico-administrativo oferece suporte às atividades acadêmicas, administrativas, tecnológicas e laboratoriais relacionadas ao funcionamento do curso, de acordo com as atribuições dos respectivos cargos, a qualificação profissional de seus integrantes e a organização institucional da Universidade.

A composição e a qualificação das equipes docente e técnico-administrativa observam, portanto, as necessidades acadêmicas e profissionais estabelecidas neste Projeto Pedagógico, as normas da Universidade Federal de Uberlândia e as condições institucionais previstas para a implantação e o desenvolvimento do curso.

9. DIRETRIZES GERAIS PARA O DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

Considerando que o conhecimento se encontra em permanente construção e que a aprendizagem resulta da participação ativa do estudante, mediada pela atuação docente, as metodologias de ensino

adotadas no Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais deverão favorecer a interação, o questionamento, a investigação, a experimentação, a resolução de problemas e a criatividade. A organização das atividades acadêmicas deverá promover a articulação entre fundamentos teóricos e experiências práticas, possibilitando ao estudante aplicar progressivamente os conhecimentos desenvolvidos ao longo de sua formação.

Em consonância com a indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão, o processo formativo não deverá se limitar à transmissão de conhecimentos. Serão incentivadas metodologias e atividades que favoreçam a participação ativa dos estudantes, incluindo desenvolvimento de projetos, atividades práticas e laboratoriais, iniciação científica, estudos de casos, resolução de problemas, seminários, produção acadêmica e tecnológica, participação em eventos, visitas técnicas e ações de extensão. Particularmente no desenvolvimento de jogos digitais, deverá ser estimulada a integração de conhecimentos de diferentes componentes curriculares na concepção, implementação, experimentação e avaliação de projetos e produtos digitais.

O desenvolvimento do ensino deverá ainda considerar a evolução científica e tecnológica característica da área, estimulando a autonomia do estudante, a capacidade de aprendizagem contínua e a utilização crítica e responsável de tecnologias, ferramentas e ambientes computacionais. As práticas pedagógicas deverão favorecer o trabalho individual e colaborativo e proporcionar situações de aprendizagem compatíveis com os conhecimentos e competências previstos no perfil do egresso.

10. ATENÇÃO AO ESTUDANTE

A atenção ao estudante do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais será desenvolvida de forma articulada entre a Coordenação do Curso, o ICENP e os órgãos institucionais da Universidade Federal de Uberlândia responsáveis pelas políticas de assistência estudantil, apoio pedagógico, inclusão, acessibilidade e permanência, buscando favorecer condições adequadas de ingresso, integração à vida universitária, desenvolvimento acadêmico e conclusão do curso.

A Universidade Federal de Uberlândia dispõe de políticas e serviços de assistência estudantil destinados a contribuir para a permanência e o êxito acadêmico dos estudantes, contemplando, de acordo com a regulamentação institucional e os programas vigentes, ações de acolhimento e orientação, acompanhamento pedagógico, assistência social, promoção da saúde, alimentação, moradia, inclusão, acessibilidade e outras formas de apoio à comunidade discente.

No âmbito acadêmico, a Coordenação do Curso buscará acompanhar o percurso formativo dos estudantes, especialmente quanto às dificuldades de adaptação à vida universitária, desempenho acadêmico, retenção e risco de evasão, orientando-os quanto à organização de seus estudos, às possibilidades de participação em atividades de ensino, pesquisa, extensão e inovação e aos serviços institucionais de apoio disponíveis. Sempre que necessário, os estudantes poderão ser encaminhados aos setores especializados da Universidade, respeitadas suas atribuições e competências.

A atenção aos estudantes com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento, altas habilidades ou superdotação e outras necessidades educacionais específicas observará a legislação vigente e as políticas institucionais de acessibilidade e inclusão da Universidade Federal de Uberlândia. O curso, em articulação com os setores institucionais competentes, buscará promover condições de

acessibilidade física, pedagógica, comunicacional, informacional e tecnológica necessárias à participação dos estudantes nas atividades acadêmicas, respeitadas suas necessidades específicas.

A Coordenação do Curso e o ICENP poderão promover ações de acolhimento e integração dos ingressantes, orientação acadêmica, divulgação das oportunidades de formação e aproximação dos estudantes com os diferentes espaços e atividades da Universidade. Também serão incentivadas a participação em programas de monitoria, iniciação científica, extensão, inovação, projetos acadêmicos, eventos científicos e tecnológicos e demais experiências que contribuam para a formação integral e para o sentimento de pertencimento à comunidade universitária.

A atenção ao estudante será compreendida como processo contínuo ao longo de sua trajetória acadêmica, articulando acolhimento, acompanhamento, inclusão, acessibilidade e estímulo à participação na vida universitária, com vistas a favorecer sua permanência, seu desenvolvimento acadêmico e profissional e a conclusão do curso.

11. PROCESSOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM E DO CURSO

11.1. Avaliação da aprendizagem dos estudantes

A avaliação da aprendizagem no Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais será compreendida como parte integrante do processo formativo, devendo possibilitar o acompanhamento do desenvolvimento do estudante e fornecer elementos para o aperfeiçoamento das práticas de ensino e aprendizagem. O processo avaliativo deverá considerar os objetivos dos componentes curriculares e os conhecimentos e competências previstos na formação do egresso.

Considerando a diversidade dos componentes curriculares e a natureza teórico-prática do curso, poderão ser utilizados diferentes instrumentos e estratégias de avaliação, tais como avaliações escritas, trabalhos individuais ou em grupo, resolução de problemas, atividades práticas e laboratoriais, seminários, relatórios, desenvolvimento e apresentação de projetos, produção de artefatos digitais e outras atividades compatíveis com os objetivos de aprendizagem estabelecidos. Nos componentes de natureza predominantemente prática, a avaliação poderá considerar também o processo de desenvolvimento, a aplicação dos conhecimentos, a funcionalidade das soluções propostas e a capacidade do estudante de analisar e aperfeiçoar os resultados obtidos.

A avaliação deverá ocorrer de forma contínua e diversificada, possibilitando identificar avanços e dificuldades no processo de aprendizagem e, quando necessário, orientar a adoção de estratégias pedagógicas adequadas. Os instrumentos, critérios e procedimentos avaliativos deverão ser apresentados aos estudantes e registrados nos respectivos planos de ensino, observadas as normas acadêmicas vigentes da Universidade Federal de Uberlândia.

O processo de avaliação da aprendizagem observará as seguintes diretrizes:

- (i) adequação dos instrumentos e critérios de avaliação aos objetivos de aprendizagem, aos conteúdos e à natureza teórica ou prática de cada componente curricular;
- (ii) utilização, sempre que pertinente, de diferentes instrumentos de avaliação ao longo do período letivo;

- (iii) valorização da capacidade de compreender, aplicar e integrar conhecimentos, resolver problemas, desenvolver projetos e analisar criticamente os resultados obtidos;
- (iv) transparência dos critérios e procedimentos de avaliação, assegurando ao estudante conhecimento prévio das formas pelas quais sua aprendizagem será avaliada;
- (v) utilização dos resultados da avaliação como elemento de acompanhamento da aprendizagem e de aperfeiçoamento do processo de ensino.

Os procedimentos relativos à avaliação, frequência, recuperação da aprendizagem e demais situações acadêmicas observarão a regulamentação institucional vigente da Universidade Federal de Uberlândia.

11.2. Avaliação do curso

A avaliação do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais será desenvolvida de forma contínua, considerando mecanismos institucionais de avaliação interna e externa e tendo como finalidade acompanhar a implementação do Projeto Pedagógico, identificar potencialidades e fragilidades e subsidiar ações voltadas ao seu aperfeiçoamento.

A avaliação interna deverá considerar, entre outros elementos, o desenvolvimento da estrutura curricular, a articulação entre os componentes curriculares, as condições de ensino e aprendizagem, a infraestrutura disponível, as atividades de ensino, pesquisa e extensão e a percepção dos estudantes e docentes acerca do processo formativo. Os resultados dos processos institucionais de avaliação deverão ser considerados pelo Colegiado do Curso e pelo Núcleo Docente Estruturante (NDE) no acompanhamento e na atualização do Projeto Pedagógico.

Durante o processo de implantação do curso, o acompanhamento deverá receber atenção especial, considerando a necessidade de avaliar progressivamente a adequação do fluxo curricular, das metodologias de ensino, da infraestrutura laboratorial e das condições de oferta dos componentes curriculares. Esse acompanhamento permitirá identificar necessidades de ajustes e aperfeiçoamentos, preservando os objetivos, os princípios e o perfil de formação estabelecidos neste Projeto Pedagógico.

A avaliação externa observará os procedimentos estabelecidos no âmbito do Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior (SINAES), instituído pela Lei nº 10.861, de 14 de abril de 2004, bem como os demais instrumentos e procedimentos de avaliação definidos pelo Ministério da Educação e pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP). Os resultados decorrentes desses processos constituirão elementos para o acompanhamento e o aperfeiçoamento contínuo do curso.

11.3. Atuação do Núcleo Docente Estruturante do Curso (NDE)

O Núcleo Docente Estruturante (NDE) constitui instância acadêmica de acompanhamento, avaliação e aperfeiçoamento do Projeto Pedagógico do Curso, observadas a legislação nacional e as normas institucionais vigentes da Universidade Federal de Uberlândia.

No Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, o NDE atuará no acompanhamento da implementação e do desenvolvimento do Projeto Pedagógico, considerando especialmente o perfil profissional do egresso, os objetivos do curso, a estrutura e a integração curricular, as metodologias de ensino e aprendizagem, os resultados dos processos de avaliação e as transformações científicas, tecnológicas, profissionais e sociais relacionadas à área de Jogos Digitais.

Compete ao NDE contribuir para a consolidação e a atualização do Projeto Pedagógico, analisar a adequação da formação proporcionada pelo curso às competências estabelecidas para o egresso e propor, quando necessário, medidas de aperfeiçoamento curricular e acadêmico, em articulação com o Colegiado do Curso e observadas as competências das demais instâncias da Universidade.

A atuação do NDE deverá considerar os resultados das avaliações internas e externas, a percepção da comunidade acadêmica, o acompanhamento dos estudantes e egressos e a evolução científica, tecnológica e profissional da área, contribuindo para a manutenção da qualidade e da atualidade da formação oferecida.

11.4. Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes (Enade)

O Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes (Enade), integrante do Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior (SINAES), constitui componente curricular obrigatório dos cursos de graduação, nos termos da legislação vigente.

A participação e a regularidade dos estudantes do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais perante o Enade observarão os ciclos avaliativos, os critérios de habilitação, os procedimentos e os prazos estabelecidos pelo Ministério da Educação e pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP).

No fluxo curricular do curso, o Enade será identificado como componente curricular obrigatório nas condições estabelecidas pelas normas vigentes, contemplando o registro correspondente aos estudantes ingressantes e concluintes. A situação de regularidade perante o Enade será registrada de acordo com os procedimentos acadêmicos e institucionais aplicáveis.

Os resultados do Enade, juntamente com os demais indicadores e instrumentos do SINAES, constituirão elementos para a avaliação do curso e poderão subsidiar as ações do Colegiado do Curso e do Núcleo Docente Estruturante (NDE) destinadas ao acompanhamento e ao aperfeiçoamento contínuo do Projeto Pedagógico.

12. ACOMPANHAMENTO DE EGRESSOS

O acompanhamento dos egressos do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais constitui importante instrumento para a avaliação permanente do curso e para o aperfeiçoamento de seu Projeto Pedagógico. Por meio desse acompanhamento, busca-se conhecer a trajetória acadêmica e profissional dos egressos, sua inserção no mundo do trabalho e a percepção acerca da contribuição da formação recebida para o exercício profissional e para seu desenvolvimento pessoal e social.

O acompanhamento deverá considerar, entre outros aspectos, a atuação profissional dos egressos, os setores e campos em que se encontram inseridos, a continuidade de sua formação acadêmica, as competências demandadas pelo mundo do trabalho e sua percepção acerca da adequação entre a formação proporcionada pelo curso e as atividades profissionais desenvolvidas.

A Coordenação do Curso, em articulação com o Colegiado e o Núcleo Docente Estruturante (NDE), poderá utilizar instrumentos institucionais de acompanhamento de egressos, questionários, consultas, encontros, eventos acadêmicos e profissionais e outros mecanismos adequados para estabelecer e manter interlocução com os ex-estudantes, observadas as normas institucionais e a legislação aplicável ao tratamento de dados pessoais.

Os egressos poderão ser convidados a participar de atividades promovidas pelo curso e pelo ICENP, tais como palestras, mesas-redondas, seminários, oficinas e outros eventos acadêmicos, científicos, tecnológicos e extensionistas, possibilitando o compartilhamento de experiências profissionais com estudantes e com a comunidade acadêmica. Essa aproximação poderá contribuir também para a identificação de transformações no setor de jogos digitais, novas tecnologias, campos de atuação e competências profissionais demandadas.

As informações provenientes do acompanhamento dos egressos deverão subsidiar os processos de avaliação do curso e poderão ser consideradas pelo Colegiado e pelo NDE na proposição de ações de melhoria, atualização de componentes curriculares, revisão de conteúdos e práticas formativas e, quando necessário, na atualização do próprio Projeto Pedagógico, preservados seus objetivos e o perfil profissional de conclusão estabelecido.

13. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A criação do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais representa a concretização de um processo institucional cuja origem remonta aos primeiros anos da década de 2010. As discussões acerca da ampliação da formação nas áreas de computação, tecnologias digitais e desenvolvimento de jogos no Campus Pontal começaram a ganhar forma por volta de 2012. A concepção inicialmente voltada à área de Jogos Digitais foi, no decorrer das discussões institucionais da época, reformulada e ampliada, resultando em uma proposta acadêmica correlata de Engenharia de Computação com ênfase em Desenvolvimento de Jogos Digitais, posteriormente aprovada no âmbito do Conselho da então Faculdade de Ciências Integradas do Pontal (CONFACIP/FACIP).

A efetivação daquela proposta, entretanto, esteve condicionada às circunstâncias institucionais e orçamentárias da Educação Superior pública no período e às próprias transformações ocorridas na estrutura acadêmica da Universidade Federal de Uberlândia no Campus Pontal. A extinção da FACIP e a constituição de novas Unidades Acadêmicas modificaram o contexto institucional no qual o projeto havia sido originalmente concebido. Embora o curso então proposto não tenha sido implantado, aquele processo preservou e amadureceu a perspectiva de implantação de formação superior vinculada à computação e ao desenvolvimento de jogos no Campus Pontal, constituindo importante antecedente da proposta retomada posteriormente.

Em 2026, diante de um novo contexto institucional e de oportunidades de expansão e diversificação da formação superior, a proposta foi retomada e reformulada no âmbito do Programa Universidades Inovadoras, do Ministério da Educação (MEC). A inserção da proposta nesse Programa

criou condições para que a Universidade retomasse os estudos relacionados à implantação da formação em Jogos Digitais no Campus Pontal, agora sob a forma de Curso Superior de Tecnologia e considerando as transformações científicas, tecnológicas e profissionais ocorridas desde as iniciativas anteriores. Esse processo conduziu à elaboração do presente Projeto Pedagógico do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, adequado às características contemporâneas da área, às diretrizes aplicáveis aos Cursos Superiores de Tecnologia e às condições acadêmicas e institucionais atuais da Universidade Federal de Uberlândia.

A elaboração deste Projeto Pedagógico resultou de trabalho coletivo e da interlocução entre diferentes setores da Universidade. Comissões instituídas para estudo e elaboração da proposta, docentes e técnicos de diferentes áreas de formação, órgãos colegiados e de gestão do ICENP, outras Unidades Acadêmicas do Campus Pontal e setores da Administração Superior da UFU contribuíram, em diferentes momentos, para a construção e o aperfeiçoamento do projeto. Esse percurso evidencia o caráter institucional e interdisciplinar da proposta e a convergência de esforços necessária à implantação de uma nova área de formação no Campus Pontal.

A implantação do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais apresenta, ainda, relevante potencial para Ituiutaba e sua região de abrangência. Ao ampliar a oferta local de formação superior em tecnologia, computação, desenvolvimento de jogos e áreas correlatas, o curso poderá contribuir para a qualificação e permanência de profissionais na região, para o surgimento e fortalecimento de iniciativas empreendedoras e empresas de base tecnológica e para a criação de novas oportunidades de trabalho e geração de renda associadas à economia digital e criativa.

Nesse sentido, o curso poderá contribuir para a diversificação da matriz econômica de Ituiutaba e região, estimulando a formação de um ambiente tecnológico complementar às atividades econômicas tradicionalmente consolidadas, entre elas aquelas relacionadas ao agronegócio. O fortalecimento de competências em desenvolvimento de software, jogos digitais, inteligência artificial, tecnologias interativas e produção de conteúdos digitais poderá favorecer novas conexões entre Universidade, empresas, poder público, escolas e sociedade, além de estimular atividades econômicas intensivas em conhecimento e inovação.

Essa diversificação não pressupõe oposição entre setores econômicos. Ao contrário, as competências tecnológicas desenvolvidas pelo curso também poderão estabelecer interfaces com atividades já relevantes para a região, inclusive por meio de soluções digitais, simulações, visualização, treinamento, educação, comunicação e outras aplicações das tecnologias associadas aos jogos digitais. Dessa forma, a implantação do curso poderá contribuir simultaneamente para o desenvolvimento de novos segmentos da economia e para a incorporação de tecnologias digitais em atividades econômicas e sociais já existentes.

Para além de seus potenciais impactos econômicos, espera-se que o curso amplie a presença da UFU na formação tecnológica, científica e cultural da região, possibilitando ações de ensino, pesquisa, extensão e inovação relacionadas a jogos digitais e suas aplicações em diferentes contextos, como educação, ciência, cultura, entretenimento e desenvolvimento social.

Por fim, este Projeto Pedagógico deverá ser compreendido como instrumento dinâmico de organização e orientação do curso. Sua implementação e seus resultados serão acompanhados pelas instâncias acadêmicas competentes, considerando os processos de avaliação institucional, o desenvolvimento acadêmico dos estudantes, o acompanhamento dos egressos, as transformações

científicas e tecnológicas da área e as demandas da sociedade e do mundo do trabalho. Esse acompanhamento poderá subsidiar o contínuo aperfeiçoamento do curso e, quando necessário, a atualização deste Projeto Pedagógico, observadas as normas da Universidade Federal de Uberlândia e a legislação vigente.

14. REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996.** Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, DF: Presidência da República, 1996.

BRASIL. **Lei nº 9.795, de 27 de abril de 1999.** Dispõe sobre a educação ambiental, institui a Política Nacional de Educação Ambiental e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 1999.

BRASIL. **Decreto nº 4.281, de 25 de junho de 2002.** Regulamenta a Lei nº 9.795, de 27 de abril de 1999, que institui a Política Nacional de Educação Ambiental, e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 2002.

BRASIL. **Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002.** Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 2002.

BRASIL. **Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003.** Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira”. Brasília, DF: Presidência da República, 2003.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. **Resolução CNE/CP nº 1, de 17 de junho de 2004.** Institui Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana. Brasília, DF: CNE, 2004.

BRASIL. **Lei nº 10.861, de 14 de abril de 2004.** Institui o Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior – SINAES e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 2004.

BRASIL. **Decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005.** Regulamenta a Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras. Brasília, DF: Presidência da República, 2005.

BRASIL. **Lei nº 11.645, de 10 de março de 2008.** Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena”. Brasília, DF: Presidência da República, 2008.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. **Resolução CNE/CP nº 1, de 30 de maio de 2012.** Estabelece Diretrizes Nacionais para a Educação em Direitos Humanos. Brasília, DF: CNE, 2012.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. **Resolução CNE/CP nº 2, de 15 de junho de 2012.** Estabelece as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Ambiental. Brasília, DF: CNE, 2012.

BRASIL. 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. Brasília, DF: CNE, 2018.

BRASIL. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. **Manual para classificação dos cursos de graduação: CINE Brasil.** Brasília, DF: INEP, 2025.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. **Resolução CNE/CP nº 1, de 5 de janeiro de 2021**. Define as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Profissional e Tecnológica. Brasília, DF: CNE, 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia**. 4. ed. Brasília, DF: MEC, 2024.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA. Faculdade de Ciências Integradas do Pontal. **Projeto de criação do Curso de Graduação em Engenharia de Computação**. Ituiutaba: UFU, 2014.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA. Conselho de Graduação. **Resolução CONGRAD nº 4/2014**. Dispõe sobre a inserção dos conteúdos de Educação das Relações Étnico-Raciais e de História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena nos Projetos Pedagógicos dos Cursos de Graduação da Universidade Federal de Uberlândia. Uberlândia: UFU, 2014.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA. Conselho Universitário. **Resolução CONSUN nº 26/2012**. Dispõe sobre a Política Ambiental da Universidade Federal de Uberlândia. Uberlândia: UFU, 2012.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA. Conselho Universitário. **Resolução CONSUN nº 25/2019**. Estabelece a Política de Extensão da Universidade Federal de Uberlândia. Uberlândia: UFU, 2019.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA. Pró-Reitoria de Graduação. **Orientações Gerais para Elaboração de Projetos Pedagógicos de Cursos de Graduação**. 3. ed. rev. e atual. Uberlândia: UFU, 2021.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA. **Plano Institucional de Desenvolvimento e Expansão – PIDE 2022–2027**. Uberlândia: UFU, 2022.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA. Conselho de Graduação. **Resolução CONGRAD nº 177/2026**. Regulamenta a inserção das Atividades Curriculares de Extensão nos currículos dos cursos de graduação da Universidade Federal de Uberlândia. Uberlândia: UFU, 2026.