



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO DE JANEIRO
CAMPUS ENGENHEIRO PAULO DE FRONTIN
COORDENAÇÃO DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS

Ata de consulta, realizada no período de 21/09/2018 a 29/09/2018, sobre opinião do colegiado sobre classificação do CST em Jogos Digitais na plataforma INEP, realizada pela Coordenação do Curso.

1 Ao vigésimo encontros dia do mês de Setembro do ano de dois mil e dezoito, na Sala dos Professores Virtual
2 [1], o colegiado de curso foi consultado pela Coordenação e Colegiado do CST em Jogos Digitais do Instituto
3 Federal de Educação, Ciência e Tecnologias do Rio de Janeiro, campus Engenheiro Paulo de Frontin, sob a
4 presidência do Coordenador Prof. Gabriel Aprigliano Fernandes. Foram consultados todos os docentes: os
5 professores: André Luiz Brazil, Edival Ponciano de Carvalho Filho, Edney Soares Trindade, Erivelton Muniz da
6 Silva, Fábio Corato de Andrade, Filipe Barbosa Litaiff, Felipe dos Santos Lima de Barros, Gabriela Almeida Kro-
7 nemberger, Lindinei Rocha Silva, José Ricardo da Silva Junior, João Vitor de Sá Hauck, Jessé Di Giacomo Silva,
8 Marcos Paulo da Cunha Martinho, Maria Cristina Ferreira, Nilton Miguel da Silva, Marcela Borges Martinez,
9 Pamela Ketulin Matos Gomes, Ricardo Esteves Kneipp, Rodrigo Britto Martins, Rodrigo dos Santos Borges. A
10 consulta trata da opinião dos docentes sobre o enquadramento do curso de Jogos Digitais na plataforma INEP:
11 Área geral: 06 - Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC); Área específica: 061 - Tecnologias da Infor-
12 mação e Comunicação (TIC); Área detalhada: 0613 - Produção de software; Rótulo: 0613J01 - Jogos digitais.
13 A questão é importante pois o enquadramento pode alinhar o escopo de possíveis avaliações futuras do curso. O
14 argumento levantando pelo coordenador de curso, após consultar o manual de enquadramento disponibilizado
15 pelo INPE, seria que o curso hoje por possuir uma carga horária maior de programação estaria corretamente
16 classificado. No entanto analisando discussões em campus e projetos de atualização da matriz pode-se também
17 argumentar que o curso possui maior afinidade com o campo de Entretenimento, que se aproxima mais da grande
18 área de Artes. O objetivo da consulta não seria contestar imediatamente o enquadramento, mas realizar um pri-
19 meiro registro da discussão de posicionamento mais alinhado com Cursos de Nível Superiores de Jogos Digitais.
20 A consulta foi feita através da seguinte pergunta: Concordar com a classificação do CST em Jogos Digitais pelo
21 INEP ? Ser ou Não Ser Produção de Software ?. Os docentes foram dados 3 opções: (1) Concordar em Manter
22 Produção de Software; (2) Não concordo, possivelmente pedindo nova classificação em Artes. (3) Não opinar.
23 Junto com a pergunta foi apresentado um texto cobrindo 2 pontos de vista diferentes. Ao responder o docente
24 teve a opção de justificar a sua escolha. De 27 docentes cadastrados 18 votaram. Os remanescentes foram con-
25 tabilizados como a opção (3). Muitos por não lecionarem disciplinas específicas de Jogos preferiram não opinar.
26 Assim o resultado (Imagem 01) 10 respostas para opção 1; 4 para opção 2; 4 para opção 3 (+9 que não votaram).

27
28 Abaixo está transcrito as justificativas para a opção 01: "Na minha opinião está classificação está correta.
29 No final das contas, um jogo e um produto de software que passa por todas as etapas comuns a esta disciplina,
30 como engenharia de software, gerência de configuração e metodologias de desenvolvimento. Isto é completa-
31 mente diferente de uma graduação de cinema, por exemplo, onde não existe praticamente nada relacionado a
32 produção de software. Penso que a rubrica Produção de Software deixa mais amplo o escopo do curso, ou seja,
33 os cinco eixos estariam melhor contemplados.";

34
35 Opção 02 houve 2 justificativas: "Prezado Gabriel, minha posição se baseia na crença que jogos são obje-
36 tos/produtos artísticos audiovisuais. Não é a toa que os financiamentos estão vindo do MINC e o reconheci-
37 mento dos projetos contemplados se dá pela qualidade do design e da narrativa. A parte de implementação de
38 programação está em segundo plano na avaliação. Acredito que do ponto de vista de editais e etc, nosso Campus
39 se alinhou mais a questões de produção cultural do que produção de software."

40
41 Ao dia 29/09/2018 as respostas foram compiladas nesta ata para discussão futura.

Concordar com a classificação do CST em Jogos Digitais pelo INEP ? Ser ou Não Ser Produção de Software ?

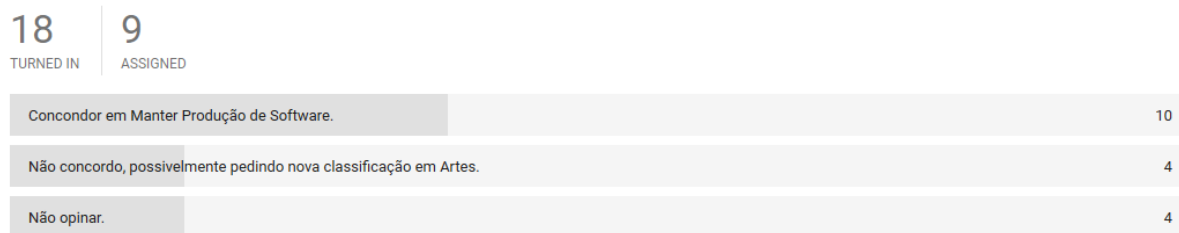


Imagem 01 - Resultados da Enquete até 29/09/2018. .

[1] Enquete Online: <https://classroom.google.com/u/0/c/MTU3NzY2MTU0NzBa/mc/MTgwOTY4MjM2NjJa/details>