



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
GRUPO DE TRABALHO - MESTRADO EM COMPUTAÇÃO E ENTRETENIMENTO

Ata da primeira reunião (12/03/2019) do GT Mestrado em Computação e Entretenimento do Campus Engenheiro Paulo de Frontin.

1 Ao décimo segundo dia do mês de Março do ano de dois mil e dezenove, às treze horas e trinta minutos, na
2 Sala de Professores do Campus Engenheiro Paulo de Frontin, o GT Mestrado em Computação e Entretenimento
3 realizou a primeira sua primeira reunião sob a moderação do Coordenador de Pesquisa e Inovação Professor
4 José Ricardo da Silva Junior. Participaram os professores: André Luiz Brazil, Gabriel Aprigliano Fernandes,
5 João Vitor de Sá Hauck (Convidado). Como primeiro tópico de discussão foi analisar o objetivo do curso e
6 seu papel no meio acadêmico. Cada participante ofereceu sua visão sobre potenciais linhas de pesquisa, tipo de
7 ingressante e a expectativa do egresso do curso. Em um certo momento foi apresentada de uma proposta de
8 criação de Mestrado trazida pelo professor José Ricardo com objetivo de compreender melhor a parte documental
9 que seria necessária para uma proposta. O GT considerou cada item considerando a atual infraestrutura e
10 recursos humanos do campus. Entre as questões foram considerados: Viabilidade da estrutura administrativa,
11 Viabilidade de salas para docentes do programa, Viabilidade de salas para alunos do programa, Laboratório
12 para pesquisa, Acervo bibliográfico, Participação dos docentes em programas de financiamento das agências de
13 fomento, Discussão sobre o nome do programa e linhas de pesquisa, Discussão sobre as disciplinas oferecidas no
14 curso e Discussão sobre a produção bibliográfica do corpo docente do curso. É importante notar que o campus em
15 seu atual estado não comportaria a criação do curso, necessitando de investimentos em infraestrutura e pessoal.
16 Alguns aspectos, como espaços dedicados de estudo/pesquisa, irão necessitar de consulta a instancias da Direção
17 do campus. Uma decisão importante foi analisar o nome proposto para o curso e suas respectivas linhas de
18 pesquisa. Inicialmente o curso seria baseado no modelo de Mestrado em Computação Visual, no entanto durante
19 a reunião devido ao interesse da aproximação do CST em Jogos Digitais, já ofertado no campus, o GT preferiu
20 adotar a nomenclatura Computação e Entretenimento. Essa abordagem foi preferida para nortear o futuro
21 curso em uma abordagem nova e potencialmente competitiva, considerando que Mestrados em Computação,
22 Computação Gráfica e Computação Visual existem em abundância no mercado. A proposta de ser um Mestrado
23 em Jogos Digitais também foi considerada, não sendo ainda descartada, no entanto foi argumentado que não
24 expressaria corretamente as linhas de pesquisas que atualmente podemos oferecer. Com relação a análise da
25 proposta, foi concluído que muito pode ser aproveitado e adaptado para o contexto do Campus EPF, ficou
26 acordado para a próxima reunião analisar possibilidades de parceria e propostas de disciplinas para matriz
27 curricular. Sem mais para acrescentar, o GT deixou em aberto a possível data para próxima reunião, ficando a
28 critério da disponibilidade dos membros do grupo.