

**Regulamento do Mestrado Profissional em Desenvolvimento de Jogos Digitais do
Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo**

Artigo 1º - São objetivos do Mestrado Profissional em Desenvolvimento de Jogos Digitais do Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo:

- (a) a formação especializada de profissionais que adquiram autonomia e originalidade para o desenvolvimento de Jogos Digitais em plataformas Web, Redes Sociais, Dispositivos Móveis e Consoles, voltados para a aprendizagem, o treinamento e o entretenimento.
- (b) a formação de profissionais capazes de produzir know how para as empresas e, por outro lado, atender a demandas produtivas advindas das empresas.
- (c) a formação de profissionais que sejam capazes de orientar e formar outros profissionais.
- (d) a atribuição, mediante regime didático-científico, do título de Mestre Profissional, o qual deve refletir os critérios que definem o perfil desse profissional.

Artigo 2º - Para atingir seus objetivos específicos, o Mestrado Profissional em Desenvolvimento de Jogos Digitais do Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo compreende uma Área de Concentração, com duas linhas de pesquisa, que articulam o conjunto das atividades.

1 – Área de Concentração

Engenharia e Design de Jogos Digitais

A área de concentração está voltada para os dois polos constitutivos do desenvolvimento de jogos digitais, o polo da engenharia de software e o polo do design. O primeiro polo envolve conhecimento das atividades fundamentais de engenharia de software, bem como artefatos produzidos e responsáveis pelas suas realizações. O polo do design tem seu foco voltado para o usuário, baseado na engenharia de usabilidade em que os requisitos do sistema são definidos a partir das necessidades do usuário, de forma a validar as etapas dos ciclos de desenvolvimento do projeto, garantindo tanto a usabilidade do produto final, quanto o design emocional que torna o jogo atrativo.

2 - Linhas de Pesquisa

Software de Jogos Digitais

A natureza “software” de um jogo digital, faz com que o seu desenvolvimento envolva as atividades de modelagem e de implementação. O foco primário da modelagem, tratada na disciplinas Modelagem de Jogos Digitais, faz emergir os elementos que caracterizam os aspectos do jogo, tais como: interação; imersão; funcionalidades; jogabilidade dentre outros. A implementação trata dos aspectos diretamente relacionados à codificação do jogo, envolvendo técnicas que buscam a reduzir os riscos de dependências tecnológicas específicas, tratada na disciplina Implementação de Jogos Digitais. Embora a implementação tenha foco fundamental no código, ela recebe influência direta da arquitetura do jogo. A disciplina de Arquitetura de Jogos Digitais irá apresentar estilos arquiteturais no contexto das tecnologias de implementação de jogos que irão culminar com a arquitetura a ser implementada. A orquestração destas atividades deve ser feita, considerando um modelo de trabalho, ou um processo de desenvolvimento. Os diferentes modelos de trabalho serão apresentados na disciplina Processo de Desenvolvimento de Software.

Design e Conteúdo para Jogos Digitais

Tendo por base o design que inclui questões de ergonomia, usabilidade e design emocional, esta linha visa estabelecer a relação entre os jogos digitais e as linguagens que o engendram, mostrando como, na passagem do século 20 ao 21, vários formatos da cultura analógica convergem, resultando nos gêneros mais conhecidos da cultura digital. Entre os vetores de discussão centrais para o entendimento desses processos encontra-se a aproximação entre o cinema e os games, especialmente na medida em que vários elementos de roteiro são comuns a ambos (posicionamento e ponto-de-vista da câmera, relação entre imagem e som etc). Para entender as várias possibilidades criadas pela indústria dos jogos, é preciso entender as linhas de continuidade entre o game e as linguagens que ele remedia, como o cinema, além das inovações que diferenciam os ambientes tridimensionais imersivos que funcionam pelo agenciamento do usuário. Isso permite contextualizar os games no escopo mais amplo da cultura contemporânea, assim como fornecer aos alunos um repertório que os levem a entender os fundamentos da linguagem audiovisual, assim como as especificidades das formas contemporâneas dos mecanismos narrativos (roteiros não-lineares, hipermídias, jogos digitais).

Artigo 3º – O currículo do curso visa implementar os conteúdos programáticos inclusos na área de concentração e linhas de pesquisa, que alicerça dois polos do eixo de formação de desenvolvedores de jogos digitais, profissionais especializados que deverão adquirir no programa o *know how* para a produção específica dessa área aliado à reflexão crítica sobre o papel das interfaces tecnológicas na sociedade, tecnologias estas, no caso deste programa, com aplicações na aprendizagem, no treinamento e no entretenimento. Portanto, um perfil profissional que exige o trânsito contínuo entre o humanismo social e a competência para a engenharia de software e para a criação de interfaces tecnológicas em plataformas web, redes sociais, dispositivos móveis e consoles. Esses dois polos do curso envolvem competências distintas — engenharia de software e design —, que devem ser integradas para o desenvolvimento dos jogos digitais.

Artigo 4º. As atividades acadêmicas do Mestrado Profissional, assim como dos outros cursos do Programa, são dimensionadas através de unidade de crédito.

Parágrafo único. Cada unidade de crédito corresponde a 1 hora de aula formal e a 4 horas de outras atividades de estudo. A unidade de crédito equivale a 5 horas de atividades por semana, correspondendo a aulas teóricas, leituras dirigidas, preparação de seminários, atividades de pesquisa e preparo do trabalho final de curso, dissertação ou tese. A integralização de cada crédito corresponde a 17 semanas, totalizando 85 horas/atividades.

Artigo 5º. O aluno do Mestrado Profissional em Desenvolvimento de Jogos Digitais do Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo deve, quando do ingresso no curso, escolher e se inserir em uma das linhas de pesquisa.

Artigo 6º – O aluno do Mestrado Profissional em Desenvolvimento de Jogos Digitais do Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo deve cursar 3 (três) disciplinas de sua linha de pesquisa, sendo 3 (três) créditos para cada disciplina, e 1(uma) disciplina da outra linha de pesquisa, também de 3 créditos, perfazendo um total de 12 (doze) créditos disciplinas.

§1º - A disciplina oferecida pela linha 1, para os alunos optantes pela linha de pesquisa 2, é a disciplina “Arquiteturas de jogos digitais”.

§2º - A disciplina oferecida pela linha de pesquisa 2 aos alunos optantes pela linha de pesquisa 1 é “Design de Interação”.

§3º - A obtenção dos créditos disciplinas é pré-requisito para os laboratórios semanais, ministrados por dois professores, sendo um de cada linha.

Artigo 7º – O aluno do Mestrado Profissional em Desenvolvimento de Jogos Digitais do Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo deve cursar 2 (dois) laboratórios de 3 (três) créditos cada um, com a finalidade de integrar os alunos em projetos nos quais as linhas de pesquisa dialoguem. Esses laboratórios também visam direcionar cada dois alunos para a realização de um projeto comum de finalização do curso.

Parágrafo único - Após a realização dos laboratórios, preferencialmente os alunos integrarão seus projetos em atividades realizadas em empresas.

Artigo 8º – O aluno do Mestrado Profissional em Desenvolvimento de Jogos Digitais do Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo deve realizar estágio ou obter experiência profissional junto a empresas e instituições diversas do setor, atividades que poderão ser realizadas a qualquer momento do curso sob a supervisão de professor responsável.

Parágrafo único - O estágio ou experiência profissional em empresas e instituições diversas do setor tem o objetivo de promover a aplicação dos conhecimentos adquiridos, de valorização da experiência profissional e pessoal, do exercício da inovação e do maior estreitamento com o setor produtivo.

Artigo 9º – O aluno do Mestrado Profissional em Desenvolvimento de Jogos Digitais do Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo deve realizar projeto prático de conclusão de curso, acompanhado por seu orientador, tendo em vista a obtenção do título de mestre profissional.

§ 1º - O projeto prático de conclusão de curso deve ser realizado, preferencialmente, em parceria com empresas e instituições do setor, depois de obtidos tanto os créditos disciplinas quanto os laboratórios.

§ 2º - Cada dois alunos, um de cada linha de pesquisa, podem ser direcionados quando da realização dos laboratórios para a realização de um projeto comum de finalização do curso.

§ 3º – O processo de elaboração do projeto prático de conclusão de curso preferencialmente deve ser comum a dois alunos, um de cada linha de pesquisa, desde que a monografia seja de caráter individual. Mas ambas devem consolidar um projeto comum.

§ 4º - O trabalho prático de conclusão de curso deve preferencialmente decorrer do interesse da empresa pelo projeto discente ou, de forma alternativa, atender a direcionamento de alguma demanda específica da empresa ou instituição.

§ 5º - Em ambos os casos, competem aos alunos a elaboração, a produção e o desenvolvimento do projeto, sempre com acompanhamento de professor orientador do Programa e funcionário responsável da empresa.

Artigo 10 - No total, o aluno do Mestrado Profissional em Desenvolvimento de Jogos Digitais do Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo deverá cursar quatro disciplinas de 3 (três) créditos, as quais acumulam um total de 12 (doze) créditos. Deverá, igualmente, perfazer 6 (seis) créditos correspondentes a realização de 2 (dois) laboratórios. O projeto prático de final de curso, depois de defendido e aprovado, vale mais 8 (oito) créditos. O total de créditos necessário para a obtenção do título de Mestre no Mestrado Profissional em Desenvolvimento de Jogos Digitais do Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo é 26(vinte e seis).

Artigo 11 – A carga horária do Mestrado Profissional em Desenvolvimento de Jogos Digitais, junto ao Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, correspondente a 26(vinte e seis) créditos no total, desenvolve-se de forma seriada e se refere à exigência de o aluno cumprir:

a) 3 disciplinas da linha de pesquisa em que está vinculado	de 3 créed. =	9 créed. x 85 h/at =	765 hs
b) 1 disciplina de linha de pesquisa distinta daquela em que está vinculado	de 3 créed =	3 créed. x 85 h/at =	255 hs
c) 2 laboratórios, sendo 1 de cada linha de pesquisa	6 créditos =	6 créed. X 85 h/at =	510 hs
d) Trabalho prático de conclusão de curso (TPCC) **	8 créditos =	8 créed. X 85 h/at =	680 hs

**[elaboração, produção e desenvolvimento do projeto no contexto da empresa ou instituição parceira, orientação, escritura, apresentação dos exemplares trabalho e defesa com aprovação]

Artigo 12 - O prazo mínimo para o cumprimento dos créditos é de 18 meses, e o prazo máximo é de 30 meses, incluindo a elaboração e apresentação do trabalho prático de conclusão de curso e a defesa pública desse trabalho.

Artigo 13 - Além de cumprir as atividades previstas, e antes da defesa do trabalho prático de conclusão do Mestrado Profissional, o aluno deverá submeter-se a Exame de Qualificação, consoante as exigências estabelecidas pelo Regimento da Pós-Graduação.

Artigo 13 - O curso de ao Mestrado Profissional em Desenvolvimento de Jogos Digitais do Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo estará aberto a candidatos diplomados em cursos de graduação, reconhecidos pelo MEC – Ministério da Educação, observadas as normas e exigências do sistema Nacional de Pós-Graduação e as exigências prescritas neste Regulamento.

Parágrafo único - Podem candidatar-se, igualmente, ao Mestrado Profissional em Desenvolvimento de Jogos Digitais do Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo tecnólogos diplomados em cursos superiores de formação específica com carga horária mínima igual ou superior a 1600 horas e tempo de integralização curricular igual ou superior a 400 dias letivos.

Artigo 14 – A inscrição e a seleção dos candidatos serão efetuadas nos períodos previstos no Calendário Escolar.

Parágrafo único – O processo seletivo do Mestrado Profissional em Desenvolvimento de Jogos Digitais, junto ao Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, sob a responsabilidade do respectivo Coordenador, deverá ser feito a partir de critérios previamente definidos pelo Colegiado do Programa e divulgados por meio de edital publicado pela Pró-Reitoria de Pós-Graduação.

Artigo 15 – Para inscrição no processo seletivo do Mestrado Profissional em Desenvolvimento de Jogos Digitais do Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, os candidatos deverão, no ato da inscrição, apresentar, além da ficha de inscrição, a

documentação enumerada no Edital da Secretaria Acadêmica de Pós-Graduação, que gerencia o processo seletivo semestral de novos alunos do Programa, observando as normas contidas no respectivo edital.

Artigo 16 - A seleção para ingresso será realizada por uma comissão de professores do programa, comissão esta representativa dos diversos projetos de pesquisa coletivos que estão em curso no Programa, que levará em conta os documentos relacionados no artigo 15 e as especificidades do edital normativo da Pós-Graduação, não sendo fornecidas as razões de eventuais recusas: A decisão dessa comissão é irrecorrível, não caberá recurso sob qualquer hipótese.

Artigo 17 – Os alunos do Mestrado Profissional em Desenvolvimento de Jogos Digitais do Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo deverão efetuar a matrícula seqüencial regularmente, em cada período letivo, nas épocas e prazos fixados pelo Calendário Acadêmico da Universidade.

Artigo 18 – Será permitido ao estudante matriculado no Mestrado Profissional em Desenvolvimento de Jogos Digitais do Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo o trancamento de matrícula, devendo, entretanto, observar o prazo máximo para conclusão dos cursos em observância às determinações do Regimento da Pós-Graduação.

Parágrafo único – Os alunos em fase de realização de atividades em parceria com empresas e instituições do setor devem respeitar o que consta no Regimento da Pós-Graduação, no que se refere à bolsa estágio objeto do artigo 53.

Artigo 19 - O aluno que não se matricular por dois semestres consecutivos estará, automaticamente, desligado do Programa.

Artigo 20 - É obrigatória a frequência mínima de 86,6% do total de horas/aula previstas para cada disciplina do semestre, salvo os casos previstos em lei.

§ 1º - O desligamento do curso de Mestrado Profissional em Desenvolvimento de Jogos Digitais do Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo segue o previsto no Regimento da Pós-Graduação.

§ 2º - O aluno que tiver no decorrer do curso um total de três reprovações e/ou abandonos justificados será, automaticamente, desligado do curso de Mestrado Profissional em Desenvolvimento de Jogos Digitais do Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

Artigo 21 - O aproveitamento do aluno nas atividades acadêmicas deve ser levado a efeito em conformidade com o Regimento da Pós-Graduação.

Artigo 22 - O aluno ingressante no curso de Mestrado Profissional em Desenvolvimento de Jogos Digitais do Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo contará com um orientador, durante todo o decorrer do curso.

§ 1º - Ao aluno é facultado, mediante justificativa solicitar ao Colegiado do Programa mudança de orientador de acordo com o previsto no Regimento da Pós-Graduação.

§ 2º - No caso de impedimento do orientador, o Colegiado do Programa, de comum acordo com o aluno, deve indicar um substituto.

Artigo 23 - Compete ao Orientador:

- I. elaborar, em comum acordo com o orientando, o plano de estudos, aconselhá-lo de forma continuada, em seus estudos de pesquisa;
- II. acompanhar o desempenho e a execução do plano de estudos, avaliando-o e alterando-o quando julgar conveniente;
- III. proporcionar entrevistas periódicas e colóquios de orientação;
- IV. autorizar a defesa de trabalho final, dissertação ou da tese e presidir a banca examinadora para a arguição.
- V. decidir, nos casos de mestrado acadêmico ou de doutorado, em comum acordo com o orientando, a data para o Exame de Qualificação;
- VI. autorizar a defesa do Trabalho Prático de Conclusão de Curso e presidir a banca examinadora para a arguição.

Artigo 24 - O título de Mestre (Profissional) em Desenvolvimento de Jogos Digitais será conferido ao aluno que:

- completar o número de créditos exigidos pelo Programa;
- for aprovado na argüição pública de seu Trabalho Prático de Conclusão de Curso.

Artigo 25 - A argüição do Trabalho Prático de Conclusão de Curso para o Mestrado Profissional em Desenvolvimento de Jogos Digitais em sessão pública far-se-á por banca examinadora composta pelo professor orientador (seu Presidente), mais dois docentes com pelo menos o título de Doutor, sendo um pelo menos, não pertencente aos quadros da PUC/SP e um suplente.

Artigo 26 - Terminada a argüição, cada examinador atribuirá uma nota de zero a dez, por escrito. Terminada a avaliação, o Presidente declara a aprovação ou não do candidato, encerrando a sessão pública.

Parágrafo único - Para ser aprovado o candidato deve obter no mínimo nota 7,0 (sete) com cada examinador

Artigo 27 - Os casos omissos neste Regulamento, se não contemplados no Regimento da Pós-Graduação, serão resolvidos pelo Colegiado de Faculdade, por encaminhamento do colegiado do Programa e submetidos, quando couber, à Câmara de Pós-Graduação, observadas as normas legais vigentes e as emanadas dos órgãos hierárquicos superiores da Universidade.

Artigo 28 - Este Regulamento entrará em vigor depois de aprovado, sucessivamente, pelo conselho do Departamento de Computação da Faculdade de Ciências Exatas e Tecnologias, pelo conselho da respectiva Faculdade e Conselhos Superiores de Universidade.