R E S O L U Ç Ã O N° 70/2017 – CONSUN

APROVA O REGULAMENTO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS DA ESCOLA POLITÉCNICA – CÂMPUS CURITIBA PARA INGRESSANTES A PARTIR DE 2013. (*)

O Presidente do Conselho Universitário, no uso de suas atribuições estatutárias e tendo em vista o Parecer n° 22/2017 – CAMGRAD, aprovado pela Câmara de Graduação na sessão do dia 07 de agosto de 2017,

R E S O L V E:

Art. 1° Este Regulamento tem o objetivo de normatizar as Atividades Complementares do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, da Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Câmpus Curitiba, previstas na Matriz Curricular do Curso.

Art. 2° A realização de atividades complementares é obrigatória para a integralização do currículo pleno do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, da Pontifícia Universidade Católica do Paraná – PUCPR, e obtenção do diploma de graduado, conforme Matriz Curricular aprovada por ato do Conselho Universitário.

Art. 3° A carga horária total das atividades complementares está definida na matriz curricular à qual o estudante estiver vinculado.

Art. 4° As Atividades Complementares deverão privilegiar a construção de comportamentos sociais e profissionais adicionais às atividades acadêmicas tradicionais em desenvolvimento de jogos, nas modalidades de ensino, pesquisa e extensão.

Art. 5° Cabe ao Colegiado do Curso aprovar, em complemento a este regulamento, o Manual de Atividades Complementares do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, contendo o detalhamento das atividades, os critérios para validação, reconhecimento, pontuação e limite máximo de horas a serem computadas, competências, atribuições, direitos e deveres dos envolvidos, além das diretrizes que norteiam este componente curricular.

Art. 6° O Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais não se obriga ofertar Atividades Complementares, devendo apenas providenciar o reconhecimento dos comprovantes apresentados pelo estudante, segundo critérios constantes do Manual de Atividades Complementares.

Art. 7° A organização, supervisão, acompanhamento e validação das Atividades Complementares ficarão sob a responsabilidade da Coordenação do curso, que poderá designar professor responsável para emissão de parecer sobre o reconhecimento de atividades realizadas pelos estudantes.

Art. 8° O pedido para reconhecimento e validação de Atividades Complementares deve ser feito pelo estudante quando divulgado em edital de convocação para o período em que estiver regularmente matriculado.

Art. 9° O estudante deve requerer o reconhecimento e a validação das Atividades Complementares realizadas, apresentando aos professores responsáveis a documentação original de participação, certificado de frequência, relatórios e outros documentos oficiais, que especifiquem a atividade, a entidade promotora, a carga horária da atividade e a frequência aos eventos.

Art. 10. Podem ser aceitas atividades realizadas em outros cursos da PUCPR, ou em outra instituição, desde que tenham aderência aos objetivos do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais.

Art. 11. Do indeferimento do pedido de reconhecimento e validação, cabe recurso dirigido à Coordenação do Curso, por meio de documento fundamentado e protocolado no prazo de 3 (três) dias úteis, contados da data de publicação do edital com o resultado parcial.

Parágrafo único. A decisão final sobre o parecer emitido caberá à Coordenação do Curso e será dado conhecimento ao estudante por meio de edital físico ou virtual, da qual não caberá recursos de qualquer natureza.

Art. 12. As horas referentes às Atividades Complementares, depois de homologadas pela Coordenação do curso, devem ser lançadas no histórico escolar do estudante pelo setor responsável pelo registro acadêmico.

Art. 13. A participação do estudante em Atividades Complementares não implica em abono de faltas às aulas da graduação.

Art. 14. Os casos omissos neste Regulamento serão analisados por comissão designada pela Coordenação do Curso.

Art.15. Este Regulamento entra em vigor a partir da presente data, aplicado à matriz curricular do Projeto Pedagógico do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, Câmpus Curitiba, para ingressantes a partir de 2013.

Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Sala de Sessões do Conselho Universitário em Curitiba, aos sete dias do mês de agosto de dois mil e dezessete.

Waldemiro Gremski
PRESIDENTE