



SAIBA MAIS | 002/2026

REGULAMENTO PARA INSCRIÇÕES DE CURSOS

DO PROGRAMA CULTSP PRO – ESCOLAS DE PROFISSIONAIS DA CULTURA

1. PROGRAMA CULTSP PRO – ESCOLAS DE PROFISSIONAIS DA CULTURA

1.1.O CULTSP PRO é um programa da Secretaria da Cultura, Economia e Indústria Criativas, criado pelo Decreto nº 68.405, de 21 de março de 2024. A Organização Social (OS) gestora do programa, o Instituto de Desenvolvimento e Gestão – idg, define o CULTSP PRO como um programa de formação e qualificação profissional, inovação e sustentabilidade.

1.2.Tem como objetivo qualificar profissionais da cultura por meio de Escolas, em diferentes estágios de aprendizado, requalificar a infraestrutura e a programação do Complexo Cultural Oswald de Andrade, além de mapear redes colaborativas para criar um ecossistema digital que conecte agentes de inovação e criatividade. As ações atenderão a Capital, a Região Metropolitana, o interior e o litoral de São Paulo.

2. O HUB DE GAMES de São José dos Campos

2.1.O HUB de Games é uma *startup* que nasceu em São José dos Campos como uma iniciativa estruturante para fomentar, organizar e profissionalizar o ecossistema de desenvolvimento de jogos digitais na região.

3. FUNDHAS – Fundação Hélio Augusto de Souza

3.1. A FUNDHAS é o maior programa social do município de São José dos Campos. Mantida pela Prefeitura de São José dos Campos, é uma instituição sem fins lucrativos que desde 1987 atende crianças, adolescentes e jovens em situação de vulnerabilidade e/ou risco social.

4. CEPHAS – Centro de Educação Profissional Hélio Augusto de Souza

- 4.1.** O CEPHAS é uma instituição pública de ensino técnico e profissionalizante do município de São José dos Campos, vinculada à FUNDHAS. O centro tem como missão promover a formação técnica e cidadã de jovens e adultos, preparando-os para o mercado de trabalho e para o desenvolvimento social e econômico da região.

5. SOBRE OS CURSOS (A PROPOSTA)

5.1. Este Regulamento/Saiba Mais ofertará três cursos:

- 5.1.1. **Game Design;**
- 5.1.2. **Programação de Jogos;**
- 5.1.3. **Arte 2D para Jogos Digitais**

5.2. Os cursos Game Design, Programação de Jogos, Arte 2D para Jogos Digitais, ocorrerão em São José dos Campos entre os dias **03/02/2026** e **08/07/2026**.

5.3. Destinado a jovens a partir de 16 anos com conhecimentos básicos em informática e interesse no mercado de desenvolvimento de jogos digitais, a profissionais da indústria criativa e tecnológica que buscam atualização ou especialização, bem como estudantes das áreas de tecnologia, design, comunicação e programação que desejam direcionar suas carreiras para o setor de games. A formação é uma parceria entre o CULTSP PRO, o HUB de Games São José dos Campos, a FUNDHAS – Fundação Hélio Augusto de Souza, e CEPHAS - Colégio de Educação Profissional Hélio Augusto de Souza, buscando o desenvolvimento de talentos e para a identificação de futuros empreendedores na área de Games que poderão ser incubados e inseridos no ecossistema do Polo de Desenvolvimento de Games em São José dos Campos;

5.4. Os cursos **Game Design, Programação para Jogos e Arte 2D para Jogos Digitais** serão ministrados, respectivamente, pelos professores

Elvis Melo, empreendedor e educador em jogos digitais, coordena o HUB de Games de São José dos Campos. Com mais de 10 anos de experiência, atua no desenvolvimento de jogos, formação de talentos e fortalecimento do ecossistema criativo, conectando mercado, educação e inovação.

Arthur Emori, programador de jogos com experiência em projetos para console, VR e mobile. Trabalha com C# e Unity, é formado pela Unifesp e atua em iniciativas comunitárias com jogos voltados à educação. Também se dedica a compartilhar conhecimentos e experiências adquiridas no desenvolvimento de games, e

Bia Bock, diretora de arte, game designer e ilustradora, atua em todas as etapas de produção de jogos. É colorista de quadrinhos, diretora de estúdios de arte e professora, explorando estilos como cartoon, realismo imaginativo e hachuras, em técnicas digitais e tradicionais;

5.5.Datas e Horários: entre **03/02/2026** e **08/07/2026** seguindo as seguintes grades curriculares:

5.5.1.1. **Game Design** – terças e quintas-feiras das 19h às 22h;

Palestra – Introdução ao Mercado e às Profissões em Games (3h)

Apresentação do panorama do mercado nacional e internacional de jogos digitais, abordando áreas de atuação, perfis profissionais, modelos de estúdios e possibilidades de carreira. A disciplina tem caráter introdutório e inspiracional, contextualizando o aluno no ecossistema da indústria de games.

Introdução ao Curso e Fundamentos Iniciais de Game Design (3h)

Aula de ambientação e alinhamento pedagógico, com apresentação do curso, dos alunos e das expectativas formativas. Introdução aos conceitos básicos de Game Design e à lógica do desenvolvimento de jogos como processo criativo e técnico.

História dos Jogos e Videogames (6h)

Estudo da evolução histórica dos jogos, desde suas origens analógicas até a indústria digital contemporânea. Análise de plataformas, gêneros, marcos tecnológicos e influências culturais que moldaram o Game Design ao longo do tempo.

Jogos de Tabuleiro: Teoria e Prática (12h)

Exploração do design de jogos analógicos como base para o entendimento das mecânicas digitais. Desenvolvimento de jogos de tabuleiro como exercício prático de regras, balanceamento, interação, tomada de decisão e narrativa emergente.

Fundamentos de Game Design (6h)

Estudo dos principais elementos que compõem a experiência do jogador, incluindo regras, objetivos, desafios, feedback, progressão e engajamento.

Introdução aos pilares do design de jogos e à construção de experiências interativas significativas.

Estratégias de Desenvolvimento (3h)

Apresentação de estratégias de planejamento e organização do desenvolvimento de jogos, abordando escopo, viabilidade, priorização de recursos e processos iterativos aplicados a projetos independentes.

Mercado de Games e suas Nuances (3h)

Análise do funcionamento do mercado de jogos digitais, incluindo modelos de negócio, publicação, monetização, plataformas, tendências e desafios enfrentados por estúdios independentes e profissionais da área.

Lógica de Games (6h)

Introdução ao pensamento lógico aplicado ao design de jogos, com foco em sistemas, regras, fluxos de interação e comportamento do jogador. Desenvolvimento da capacidade de estruturar mecânicas e sistemas coerentes.

Jornada do Herói – 12 passos para uma boa narrativa (3h)

Estudo da Jornada do Herói como estrutura narrativa aplicada ao desenvolvimento de jogos. Análise de personagens, conflitos e progressão narrativa como elementos de engajamento e imersão.

Introdução ao Game Design Document – GDD (6h)

Apresentação do GDD como ferramenta central de comunicação, planejamento e organização de projetos de jogos. Compreensão de sua função dentro de equipes multidisciplinares e processos de desenvolvimento.

GDD – Parte 1: Introdução e Visão Geral (6h)

Elaboração dos elementos iniciais do GDD, incluindo conceito do jogo, público-alvo, proposta de valor, plataforma e visão geral do projeto.

GDD – Parte 2: História e Narrativa (6h)

Desenvolvimento da narrativa do jogo no GDD, abordando enredo, personagens, ambientação, progressão narrativa e estruturas de storytelling interativo.

GDD – Parte 3: Gameplay (6h)

Descrição detalhada das mecânicas de jogo, sistemas, regras, controles, desafios e progressão do jogador, estruturando a experiência de gameplay.

GDD – Parte 4: Arte (6h)

Definição da identidade visual do jogo no GDD, incluindo estilo artístico, referências visuais, personagens, cenários e interface, em integração com a equipe de arte.

GDD – Parte 5: Documentação Técnica (6h)

Introdução à documentação técnica do projeto, abordando requisitos, limitações, estrutura do jogo e comunicação entre áreas técnicas e criativas.

GDD – Parte 6: Gerenciamento e Análise do Projeto (6h)

Planejamento do cronograma, divisão de tarefas, análise de riscos, escopo e organização do desenvolvimento do jogo, com foco em viabilidade e execução.

GDD – Parte 7: Pitch Deck (3h)

Estruturação do pitch deck do projeto, com foco na apresentação clara e objetiva do jogo para parceiros, investidores, editais ou publishers.

Abertura de Empresa de Games (3h)

Introdução aos aspectos básicos de formalização de estúdios de games, abordando modelos de empresa, organização inicial e visão empreendedora aplicada ao setor.

Elaboração de Pitch Deck (3h)

Desenvolvimento prático do pitch deck do projeto, aplicando conceitos de comunicação, narrativa de produto e apresentação profissional.

Elaboração do GDD do Projeto Final (6h)

Aplicação prática dos conteúdos estudados na elaboração completa do GDD do projeto final, integrando narrativa, gameplay, arte e planejamento.

Projeto Integrado de Jogos Digitais (3h)

Atividade integradora entre áreas, promovendo o trabalho em equipe e a aplicação prática dos conceitos de Game Design em um projeto colaborativo.

Desenvolvimento do Projeto (15h)

Fase prática de desenvolvimento do projeto final, com acompanhamento, interação, testes e ajustes, simulando o fluxo real de produção de um estúdio de jogos.

5.5.1.2. **Programação de Jogos** – terças e quintas-feiras
das 19h às 22h;

Palestra – Introdução ao Mercado e às Profissões em Games (3h)

Apresentação do panorama do mercado de jogos digitais com foco nas áreas artísticas, abordando perfis profissionais, estilos visuais, pipelines de produção e possibilidades de atuação no setor de games.

Introdução ao Desenvolvimento com Unity (6h)

Familiarização com a engine Unity. Criação de cenas básicas, interface, objetos e scripts.

Lógica de Programação e Algoritmos (12h)

Bases do raciocínio computacional aplicadas ao desenvolvimento de jogos. Algoritmos e estruturas de decisão.

Introdução ao C# e Estruturas de Código (12h)

Sintaxe, variáveis, estruturas condicionais e loops no C# para Unity.

Fundamentos de Desenvolvimento 2D e 3D (6h)

Criação de elementos visuais, movimentação e física aplicados em cenários bidimensionais e tridimensionais.

Programação Orientada a Objetos (9h)

Classes, herança, polimorfismo e encapsulamento voltados para o desenvolvimento de componentes reutilizáveis.

Matemática Aplicada a Jogos (6h)

Vetores, transformações, coordenadas, física e cálculos aplicados a movimento e colisão.

Física Aplicada a Jogos (6h)

Simulações realistas de gravidade, força, torque e colisão dentro da engine.

Estrutura de Dados em Jogos Digitais (3h)

Listas, arrays, filas, pilhas e dicionários aplicados à lógica de gameplay e sistemas internos.

Introdução à Inteligência Artificial em Jogos (9h)

Criação de NPCs com comportamentos básicos. Pathfinding, FSMs e decisões condicionais.

Programação de UI/UX e Feedback Visual (6h)

Construção de interfaces responsivas e elementos de HUD com foco na experiência do usuário.

Lógica e Mecânicas de Gameplay (6h)

Desenvolvimento de interações e sistemas de regras que definem a jogabilidade.

Projeto Integrado de Jogos Digitais (3h)

Atividade integradora entre áreas, promovendo o trabalho em equipe e a aplicação prática dos conceitos de Game Design em um projeto colaborativo.

Desenvolvimento do Projeto (15h)

Fase prática de desenvolvimento do projeto final, com acompanhamento, interação, testes e ajustes, simulando o fluxo real de produção de um estúdio de jogos.

5.5.1.3. **Arte 2D para Jogos Digitais** - terças e quartas-feiras das 19h às 22h;

Palestra – Introdução ao Mercado e às Profissões em Games (3h)

Apresentação do panorama do mercado de jogos digitais com foco nas áreas artísticas, abordando perfis profissionais, estilos visuais, pipelines de produção e possibilidades de atuação no setor de games.

Apresentações, Estilos de Artes para Jogos e Áreas de Atuação (3h)

Introdução aos principais estilos artísticos utilizados em jogos digitais, suas aplicações e contextos de uso. Discussão sobre áreas de atuação do artista 2D dentro de equipes de desenvolvimento.

Modos Diferentes de Construir Formas: Formas Básicas, Silhueta e Espaço Negativo (6h)

Estudo das bases do desenho aplicadas à construção visual em jogos. Desenvolvimento da percepção de forma, leitura visual e composição por meio de exercícios práticos com silhueta e espaço negativo.

Diferenças entre Pixel Art, Bitmap e Vetor – Introdução à Pixel Art (6h)

Apresentação das principais técnicas gráficas utilizadas em jogos digitais. Introdução à pixel art, suas características, limitações, boas práticas e aplicações no desenvolvimento de jogos 2D.

Valor Tonal: Dois Tons, Três Tons e Renderização (6h)

Estudo do uso de valores tonais na construção de volume, profundidade e leitura visual. Aplicação prática de técnicas de iluminação e sombreado em arte 2D para jogos.

Cor: Paletas e Combinações (12h)

Exploração dos fundamentos da cor, incluindo teoria cromática, criação de paletas, harmonia e contraste. Aplicação prática da cor em personagens, cenários e elementos visuais de jogos.

Sprite, Tile, Atlas e Parallax (6h)

Introdução aos principais formatos e técnicas de organização de arte 2D em jogos. Estudo de sprites, tilesets, atlases e parallax scrolling, com foco em eficiência e aplicação prática.

Cor: Paletas e Combinações (6h)

Aprofundamento no uso da cor aplicado à identidade visual de jogos, reforçando coerência estética, legibilidade e impacto visual nos assets desenvolvidos.

Gestual (6h)

Estudo do desenho gestual como ferramenta para capturar movimento, ritmo e expressão. Desenvolvimento da fluidez e da expressividade aplicada à criação de personagens e criaturas.

Cor – Continuação (6h)

Aplicação avançada dos conceitos de cor em diferentes contextos visuais, integrando iluminação, atmosfera e estilo artístico em projetos de jogos digitais.

Personagem (6h)

Criação e desenvolvimento de personagens para jogos, abordando construção visual, proporções, expressões, leitura de silhueta e adequação ao estilo do projeto.

Animais e Criaturas (6h)

Desenvolvimento de criaturas e animais com foco em anatomia simplificada, expressão visual e adaptação estilística para jogos digitais.

Props (6h)

Criação de objetos e elementos de cenário (props) para jogos, considerando função, leitura visual, coerência estética e integração com o ambiente do jogo.

Cenário (6h)

Desenvolvimento de cenários 2D para jogos digitais, abordando composição, profundidade, ambientação e integração com personagens e gameplay.

Início da Mini Jam – UX e UI (3h)

Introdução à Mini Jam com foco em conceitos básicos de UX e UI aplicados a jogos. Planejamento visual da interface e experiência do usuário no projeto prático.

Mini Jam – Storyboard e Animação (3h)

Planejamento visual do projeto por meio de storyboard e introdução à animação aplicada a jogos, focando narrativa visual e fluxo de interação.

Mini Jam – Cor Avançada (6h)

Aplicação avançada de cor no contexto do projeto da Mini Jam, integrando estilo, atmosfera e identidade visual ao desenvolvimento do jogo.

Unity (6h)

Introdução ao uso da engine Unity sob a perspectiva do artista 2D, abordando importação, organização e aplicação dos assets visuais em um projeto de jogo.

Projeto Integrado de Jogos Digitais (3h)

Atividade integradora entre as áreas de Game Design, Arte e Programação, promovendo colaboração e aplicação prática dos conhecimentos adquiridos.

Desenvolvimento de Projeto Final (com acompanhamento) (15h)

Fase prática de desenvolvimento do projeto final, com acompanhamento contínuo, ajustes, refinamento visual e integração dos assets artísticos ao jogo.

5.6.Carga horária dos cursos: 120 horas.

5.6.1.1. Os cursos compreendem 120 horas, complementadas por um Laboratório Criativo de 8 horas (extra-aula) voltado à exposição dos projetos finais. A participação nesta etapa ocorrerá em período subsequente ao encerramento do módulo teórico-prático.

5.7.Local: **CEPHAS** - R. Tsunessaburo Makiguti, 399 - Floradas de São José, São José dos Campos - SP, CEP 12230-084

6. VAGAS

6.1.Serão oferecidas o total de até 24 vagas por turma.

7. HORÁRIOS DE AULA

7.1. Os horários de aula seguirão o cronograma disposto abaixo:

7.1.1. Game Design: terças e quintas-feiras, das 19h às 22h;

7.1.2. Programação de Jogos: terças e quintas-feiras, das 19h às 22h;

7.1.3. Arte 2D para Jogos Digitais: terças e quartas-feiras, das 19h às 22h.

7.2. Os detalhes sobre os cursos serão informados no formulário de inscrição, disponibilizado no período de **15 a 22 de janeiro de 2026** através do link:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdFzynIyvtvumtzeVJawPt_A31mKPHVb5i7IY0vYgmRKQNCMw/viewform?usp=header

8. INSCRIÇÕES

8.1. Define-se como “inscrição” o processo em que as pessoas interessadas declaram seu interesse em frequentar o programa, selecionam município, curso, turma e horário e enviam as informações necessárias. A inscrição não garante a participação nas aulas. Acompanhe a lista de convocados nos prazos estabelecidos no **item 11**.

8.2. As inscrições serão realizadas de forma digital, por meio do preenchimento de formulário virtual que estará disponível de **15 a 22 de janeiro de 2026**

8.3. O Programa CULTSP PRO poderá prorrogar o período de INSCRIÇÕES a qualquer momento. A prorrogação, se adotada, será divulgada nos canais digitais oficiais do Programa CULTSP PRO e não desqualifica as inscrições recebidas antes da prorrogação;

8.4. Será habilitado o recurso de envio de “comprovante” de inscrição para o e-mail informado no ato do preenchimento. O recibo será a comprovação da inscrição realizada e deverá ser arquivado para posterior validação, se necessário;

8.5. Nesta oferta, só é possível inscrever-se em um único curso, pois todos têm aula em um mesmo dia. Quando for identificada uma ou mais inscrições com horários sobrepostos, prevalecerá a última, sendo as demais invalidadas.

9. PÚBLICOS ATENDIDOS

9.1. Para participar do curso gratuito do Programa CULTSP PRO, é necessário ter 16 anos ou mais até **22/01/2026**;

10. CRITÉRIOS DE INSCRIÇÃO E SELEÇÃO

10.1. Cada pessoa poderá se inscrever em **apenas um** dos cursos ofertados, indicando o curso desejado no ato da inscrição. Caso o candidato faça mais de uma inscrição escolhendo cursos distintos, valerá a opção escolhida na última inscrição;

10.2. Após o processo de análise das informações, o resultado das inscrições será publicado no site www.cultsp.org.br

10.3. Para os cursos sem pré-requisitos, as vagas serão preenchidas respeitando as seguintes disposições:

10.3.1. Pelas pessoas com inscrição validada;

10.3.2. Cada turma terá uma cota de até 5 vagas que serão destinadas para inscritos que residam em diferentes municípios em relação à sede das aulas;

10.3.3. Poderá o **idg** modular a quantidade de vagas destinadas para residentes de diferentes municípios de acordo com o total de vagas oferecidos;

10.3.4. Pela ordem de inscrição;

10.3.5. Todas as pessoas inscritas que não forem classificadas serão inseridas em uma lista de espera, respeitados os critérios anteriormente definidos;

10.3.6. Define-se como **Convocada** a pessoa selecionada e habilitada para matrícula, após a análise de informações e aplicação dos critérios de seleção, mediante publicação em lista própria;

10.3.7. Define-se como participante da **Lista de Espera** a pessoa que aguarda disponibilização de vaga e não está habilitada para efetivar matrícula.

11. MATRÍCULA E ENTREGA DE DOCUMENTOS

11.1. A Equipe de Atendimento entrará em contato, por e-mail, canal oficial de comunicação do Programa, com todas as pessoas convocadas com a orientação para o processo de matrícula e solicitando o preenchimento do formulário digital no link disponibilizado através da comunicação enviada.

11.2. Define-se como Matriculado a pessoa que realiza a confirmação de participação no curso por meio de formulário digital e se compromete a participar do curso;

11.3. A Equipe de Atendimento ficará à disposição para auxiliar neste processo, através dos canais de comunicação e atendimento presencial.

12. CONVOCAÇÕES DA LISTA DE ESPERA

12.1. A lista de espera é a relação de pessoas inscritas que não foram contempladas, caso a demanda tenha sido maior do que a oferta. Essa lista é interna do Programa e não é divulgada ou publicada;

12.2. Para os cursos sem pré-requisito, a lista de espera considerará a ordem de inscrição. Para os cursos com pré-requisitos, será considerada a avaliação pedagógica feita pela Coordenação da Escola;

12.3. A convocação da lista de espera será feita diretamente no endereço de e-mail das pessoas selecionadas, através do e-mail cadastrado na inscrição.

12.4. Considerando a demanda identificada, poderão ser criadas novas turmas em diferentes horários para melhor atender as inscrições.

13. CRONOGRAMA PREVISTO – INSCRIÇÕES E INÍCIO DAS AULAS

13.1. O cronograma preliminar do processo de inscrição, divulgação das listas de convocados e início das aulas do Programa CULTSP PRO segue as seguintes diretrizes:

13.1.1. Período de inscrições on-line: 15 a 22 de janeiro de 2026;

13.1.2. Previsão de divulgação da 1ª chamada: 26 de janeiro de 2026;

13.1.3. Período de Matrícula: 27 a 30 de janeiro de 2026;

13.1.4. Cabe ao idg, a seu critério, antecipar os períodos previstos.

14. CRITÉRIOS DE DESCLASSIFICAÇÃO

14.1. Serão desclassificados ou reclassificados os seguintes casos:

14.1.1. Inscrições feitas fora do prazo, com ausência de informações ou informações incorretas;

14.1.2. Não concluir a inscrição;

14.1.3. Não ter 16 anos completos até a data de publicação do resultado;

- 14.2. A eventual desclassificação não impede a pessoa interessada de se inscrever para outros cursos e/ou novas ofertas do Programa.

15. LOCAL DAS AULAS

- 15.1. O curso ocorrerá no CEPHAS - Colégio de Educação Profissional Hélio Augusto de Souza, localizado na R. Tsunessaburo Makiguti, 399 - Floradas de São José, São José dos Campos - SP, CEP 12230-084

16. CERTIFICAÇÃO

- 16.1. Os cursos do Programa CULTSP PRO oferecem certificados de participação para estudantes que cumprirem **todos** os requisitos abaixo:

16.1.1. Obtiverem o mínimo de 75% de frequência;

16.1.2. Enviarem toda a documentação necessária para a emissão do certificado, conforme orientações a serem fornecidas durante o período letivo;

16.1.3. Forem aprovados em todos processos pedagógicos;

16.1.4. Responderem às pesquisas de acompanhamento e avaliação final (satisfação);

- 16.2. Os certificados serão disponibilizados em formato digital (PDF), ao término do curso e após cumprimento de todas as exigências listadas acima.

17. VIDA ACADÊMICA

- 17.1. Os direitos e deveres dos estudantes do Programa CULTSP PRO são estabelecidos em regulamentos próprios, disponibilizados nos canais oficiais da instituição.

18. CANAIS DE ATENDIMENTO

- 18.1. Para o processo de inscrição e vida acadêmica, os canais de comunicação e atendimento serão:

18.1.1. Site **www.cultsppro.org.br**: para divulgação de informações;

18.1.2. E-mail: **atendimento@cultsppro.org.br** - canal oficial de atendimento do Programa CULTSP PRO;

18.1.3. Presencialmente, na sede do programa CULTSP PRO, no Edifício Oswald de Andrade, localizado na **Rua Três Rios, 363 - Bom**

Retiro, São Paulo - SP, nos horários de atendimento do Programa: segunda a sexta, das 9h às 21h e aos sábados, das 9h às 17h;

- 18.2.**Importante:** esclarecimento de dúvidas, envio de documentos e atendimento administrativo serão feitos **exclusivamente** pelo e-mail ou presencialmente na sede do Programa.

19. DISPOSIÇÕES GERAIS

- 19.1.Casos omissos serão alvo de análise e deliberação por parte da equipe gestora do Programa CULTSP PRO;
- 19.2.Poderá o **idg**, a seu próprio critério, alterar e/ou adaptar o conteúdo pedagógico considerando o processo de aprendizagem, o rendimento e outros aspectos identificados ao longo das aulas e no interesse do melhor rendimento de alunos;
- 19.3.Poderá o **idg**, de acordo com seu critério e conveniência, modificar o(s) docente(s) de cada um dos cursos, garantindo a realização e o conteúdo a ser trabalhado;
- 19.4.Poderá o **idg**, de acordo com a demanda identificada, realizar ajustes na oferta de cursos e horários devido a necessidades administrativas e pedagógicas;
- 19.5.Poderá o **idg**, a seu próprio critério, ampliar as possibilidades de classificação das pessoas inscritas, considerando horários complementares de oferta e realização;
- 19.6.O CULTSP PRO respeita sua privacidade e trata seus dados pessoais de inscrição conforme a LGPD. Para detalhes sobre o tratamento geral de seus dados e o exercício de seus direitos, acesse nosso Portal de Proteção de Dados: <https://idg.org.br/o-instituto/protecao-de-dados-pessoais>
- 19.7.Visando ampliar as oportunidades de empregabilidade, fica facultado à pessoa interessada autorizar o compartilhamento dos seguintes dados: nome, telefone e e-mail de contato, currículo (quando enviado no ato da inscrição) e seu status de avaliação (aprovado/retido);
- 19.8.Esses dados serão compartilhados exclusivamente com o HUB de Games São José dos Campos, a FUNDHAS – Fundação Hélio Augusto de Souza, o CEPHAS - Colégio de Educação Profissional Hélio Augusto de Souza. O compartilhamento é **opcional** e não é critério para frequentar os cursos;

19.9. Este regulamento aplica-se exclusivamente aos cursos disponibilizados via formulário específico e para o período supracitado. Ofertas futuras serão regidas por regulamentos próprios, editados conforme as singularidades e os objetivos estratégicos definidos pelo IDG.

São Paulo, **15 de janeiro de 2026.**