

# Regulamento de Trabalho de Conclusão de Período (TCP)

---

Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais  
Campus Engenheiro Paulo de Frontin  
Instituto Federal do Rio de Janeiro

## Capítulo I – Objetivos e Características

---

Art.1º. O Trabalho de Conclusão de Período (TCP) é uma atividade obrigatória, constituída por seis disciplinas distribuídas pelo currículo Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais e tem como objetivos:

- I - Desenvolver a capacidade de aplicação dos conceitos e teorias adquiridas durante o curso de forma integrada, por meio da execução de um projeto de jogo digital.
- II - Desenvolver a capacidade de planejamento e disciplina para resolver problemas dentro das diversas áreas de formação.
- III - Despertar o interesse pela pesquisa como meio para a resolução de problemas.
- IV - Estimular o espírito empreendedor, por meio da execução de projetos que levem ao desenvolvimento de produtos, os quais possam ser patenteados e/ou comercializados.
- V - Intensificar a extensão universitária, por intermédio da resolução de problemas existentes nos diversos setores da sociedade.
- VI - Estimular a construção do conhecimento coletivo.
- VII - Estimular a interdisciplinaridade.
- VIII - Estimular a inovação tecnológica.
- IX - Estimular o espírito crítico e reflexivo no meio social onde está inserido.
- X - Estimular a formação continuada.

Art.2º. O TCP poderá ser desenvolvido individualmente ou em equipe.

Art.3º. Serão 6 disciplinas de TCP, uma para cada semestre do curso. Cada TCP, exceto o TCP 6, terá uma temática tecnológica baseada nas disciplinas obrigatórias do semestre em que está inserida.

Art.4º. O TCP 6 não possui vínculo tecnológico com o semestre, assim sendo o tema livre dentro do escopo do curso.

§ 1º. O TCP será caracterizado por um projeto de jogo.

§ 2º. É vedada a convalidação de TCP realizado em outro curso de graduação ou disciplina de TCP.

## Capítulo II – Das Atribuições

---

### Seção I – Professor Orientador do TCP

Art. 5º. Compete ao Professor Orientador do TCP:

- I - Orientar o(s) aluno(s) na elaboração do TCP em todas as suas fases, do projeto de pesquisa até a defesa e entrega da versão final do Projeto de Jogo.
- II - Apoiar a Coordenação de Curso no desenvolvimento das atividades relativas ao TCP.
- III - Organizar e operacionalizar as diversas atividades de desenvolvimento e avaliação do TCP que se constituem na apresentação do projeto de pesquisa, apresentação parcial, quando houver e defesa final.
- IV - Efetuar a divulgação e o lançamento das avaliações referentes ao TCP.
- V - Promover reuniões de orientação e acompanhamento com os alunos que estão desenvolvendo o TCP.
- VI - Definir, juntamente com a Coordenação de Curso, as datas das atividades de acompanhamento e de avaliação do TCP.
- VII - Promover, juntamente com a Coordenação de Curso, a integração com a Pós-Graduação, empresas e organizações, de forma a levantar possíveis temas de trabalhos e fontes de financiamento.

- VIII - Constituir as bancas de avaliação dos TCP.
- IX- Orientar o aluno na aplicação de conteúdos e normas técnicas para a elaboração do TCP.
- X - Efetuar a revisão dos documentos e componentes do TCP, e autorizar os alunos a fazerem as apresentações previstas e a entrega de toda a documentação solicitada.

Art.6º. O acompanhamento dos alunos no TCP será efetuado pelo Professor Orientador.

§ 1º. O Professor Responsável deverá, obrigatoriamente, pertencer ao corpo docente do Campus da IFRJ ao qual o aluno está vinculado, podendo existir coorientador(es).

§ 2º. O(s) coorientador(es) terá(ão) por função auxiliar no desenvolvimento do trabalho, podendo ser qualquer profissional com conhecimento aprofundado e reconhecido no assunto em questão.

## Seção II – Dos Alunos

Art.7º. São obrigações do(s) Aluno(s):

- I - Ter cursado disciplina/unidade curricular pré-requisitos e/ou co-requisitos para o TCP que deseja se matricular.
- II - Elaborar e apresentar o projeto de jogo, composto de um protótipo funcional e toda a documentação de acompanhamento e desenvolvimento em conformidade com este Regulamento.
- III - Apresentar toda a documentação solicitada pelo Professor Orientador.
- IV- Participar das reuniões periódicas de orientação com o Professor Orientador do TCP.
- V - Seguir as recomendações do Professor Orientador concernentes ao TCP.
- VI - Participar de todos os seminários e apresentações referentes ao TCP.
- VII - Entregar ao Professor Orientador pelo TCP a documentação escrita corrigida (de acordo com as recomendações da banca examinadora) nas versões impressa e eletrônica, incluindo arquivos de resultados experimentais, tais como: planilhas, gráficos, protótipos, softwares e outros.
- VIII - Tomar ciência e cumprir os prazos estabelecidos pela Coordenação de Curso e Professor Orientador.
- IX - Respeitar os direitos autorais sobre artigos técnicos, artigos científicos, textos de livros, sítios da Internet, entre outros, evitando todas as formas e tipos de plágio acadêmico.

## CAPÍTULO III – DA MATRÍCULA E ACOMPANHAMENTO

---

### Seção I - DA MATRÍCULA

Art.8º. A matrícula no TCP será operacionalizada pela Secretária de Ensino da Graduação do campus.

§ 1º. A matrícula em TCP somente poderá ser efetuada se todos os pré e co requisitos forem atendidos.

§ 2º. A matrícula em TCP 6 somente poderá ser efetuada pelo aluno, após aprovação em todos os TCPs anteriores.

### Seção II - DO ACOMPANHAMENTO

Art.9º. O acompanhamento dos trabalhos será feito por meio das disciplinas de TCP. Nos horários e salas estabelecidos pela coordenação em conjunto com o colegiado.

Parágrafo único - Após cada encontro de orientação deverá ser feito um relatório simplificado dos assuntos tratados na reunião na forma de ata, o qual deverá ser assinado pelo(s) aluno(s). O documento deve fazer parte da documentação final entregue junto com o projeto na defesa do projeto.

## CAPÍTULO IV – DO DESENVOLVIMENTO DAS DISCIPLINAS DE TCP

---

### Seção I - O PROJETO

Art. 14 - O TCP caracteriza-se pela execução do Projeto de Jogo, defesa final e entrega de todo o material de projeto relevante no repositório do curso na biblioteca.

Art. 15 - A conclusão de todas as disciplinas de TCP constitui-se atividade e condição obrigatória para conclusão do curso.

## **Seção II - GRUPOS E EQUIPES**

Art. 16 - O Projeto de Jogo será organizado em grupos/equipes.

§ 1.o - Quando da apresentação da proposta do Projeto de Jogo, o(s) aluno(s) deverá(ao) comunicar por escrito, ao Professor Responsável, a composição de sua equipe.

§ 2.o Preferencialmente não deverá haver grupos de apenas um componente, pois o trabalho colaborativo faz parte da experiência/aprendizado do TCP. Podendo haver exceções por recomendação do docente responsável ou no caso de haver número insuficiente de alunos inscritos na disciplina.

§ 3.o Não existe limite para o tamanho máximo do grupo (apenas mínimo), assim ficando a critério do docente definir limites e regras para formação de grupos.

§ 4.o Cabe ao Professor Responsável definir como os grupos devem gerir seus componentes, explicitando se pode haver troca de membros ou “contratações”/“demissões”.

## **Seção III - TEMAS DE PROJETO**

Art. 17 - O tema para cada disciplina de TCP está descrita em sua respectiva ementa.

§ 1.o O tema do projeto de jogo deve estar alinhado ao tema do TCP e sempre que possível privilegiar diretrizes curriculares.

§ 2.o O projeto deve ter sua classificação indicativa divulgada antes de qualquer apresentação.

§ 3.o Temáticas envolvendo assuntos que possam ofender grupos específicos (linguagem imprópria de cunho discriminatório, racista, misógino, machista, homofóbico ou semelhantes) devem ser consultados e aprovados pelo professor responsável.

§ 4.o Caso haja dúvidas do docente sobre a natureza do tema escolhido, e quanto a sua adequação para uso no TCP é recomendável consultar grupos institucionais adequados (NAPNE, NEABI, COTP, outros).

## **Seção IV - CRONOGRAMA DE AVALIAÇÕES**

Art. 18 - Os professores responsáveis pelas disciplinas de TCP devem criar e divulgar, no início do semestre, um cronograma público de acompanhamento, que inclua as datas de apresentações e outras ações avaliativas.

§ 1.o O cronograma de apresentações deve ser montado em conjunto pelos professores de TCP a cada semestre. É necessário que todos concordem, assinem e divulguem para toda a comunidade o cronograma de apresentações.

§ 2.o Não deve haver apresentações na semana de VS, dias de COC ou outras reuniões do curso técnico e graduação.

§ 3.o É recomendado 3 apresentações (Inicial, Qualificação, Final)

## **Seção V - LOCAL E METODOLOGIA DE APRESENTAÇÃO**

Art. 19 - As avaliações intermediárias ou finais devem seguir o seguinte protocolo:

- I - As apresentações devem ser realizadas no horário da respectiva disciplina de TCP em conformidade com o cronograma do aprovado.
- II - Caso o número de ouvintes (técnicos, turmas dos professores da banca ou alunos interessados) seja maior que os assentos da sala é recomendado o uso do auditório, com exceção de TCPs que necessitem de infraestrutura especial (jogos multiplayer).

- III - O docente irá estipular se as apresentações intermediárias serão apenas para a turma e banca ou aberta ao público em geral do campus. Sendo que a apresentação final deve sempre ser aberta.
- IV - Professores do curso que previamente acordaram em compor a banca, caso estejam em aula no dia e horário da apresentação, podem optar por levar turma para apresentação e realizar presença normalmente.

Parágrafo único - Nenhuma apresentação deve ser realizada fora do período letivo do curso (matutino).

## **Seção VI - AVALIAÇÃO DE PROJETOS**

Art. 20 - A avaliação do Projeto de Juego será organizada pelo Professor Responsável, de acordo com o estabelecido em normas complementares.

Art. 21 - No caso da avaliação final é necessário que o grupo/equipe apresenta o comprovante de depósito do projeto com a coordenação e biblioteca.

Art. 22 - Os Projetos de Juego serão avaliados com base nos seguintes critérios:

- I. Relevância na área do curso e tema do TCP.
- II. Documentação
- II. Exeqüibilidade e cronograma de execução.
- III. Resultado (Protótipo ou Produto).
- IV. Outros critérios relevantes para particularidades de cada TCP.

Parágrafo único - O Professor Responsável poderá atribuir grau de forma coletiva ou individual, desde que os critérios de avaliação e atribuição de grau sejam descritos no plano de aula.

Art. 23 - São condições necessárias para aprovação em TCP:

- I. Frequência igual ou superior a 75% nas atividades programadas pelo Professor Responsável e Professor Orientador.
- II. Apresentação de Projeto de Pesquisa por escrito, elaborado de acordo com os padrões da CST em Jogos Digitais do IFRJ.
- III. Defesa e aprovação da Proposta do Projeto de Pesquisa.
- IV. Defesa e aprovação em avaliação parcial, quando houver, em que se verificará a qualidade do trabalho desenvolvido até aquele momento e o cumprimento do cronograma proposto.
- V. Comprovação de estar cursando ou já ter cursado todos os pré-requisitos/co-requisitos para o TCP em questão.
- VI – Defesa e aprovação no seminário público de defesa final do TCP.

§ 1.o - As avaliações da proposta do Projeto de Juego e da avaliação parcial (quando houver), serão feitas por uma banca composta de pelo menos 3 (três) professores, incluindo o Professor Responsável.

§ 2.o - Todos os membros da banca recebem um certificado de participação. Sendo responsabilidade do professor da disciplina organizar a emissão do certificado.

Art. 24 - A defesa final constitui-se requisito obrigatório para aprovação e será realizada em forma de seminário público.

§ 1.o - Entende-se por Documentação do Projeto de Juego o documento escrito em formato digital pelo aluno, contendo a descrição completa do TCP conforme padrão estabelecido pelo professor responsável da disciplina.

§ 2.o - A documentação também deverá conter as atas das reuniões/encontros realizados com o Professor Responsável.

Art. 25 - Apresentações de mais de 1 grupo/equipe devem seguir o seguinte protocolo.

- I - Cada grupo de TCP terá, no máximo, 15 minutos para apresentar.
- II - A apresentação deve ser cronometrada, e ao atingir o limite estabelecido o grupo terá 1 minuto adicional para encerrar.
- III - É permitido que um novo tempo (apenas maior) de apresentação seja proposto pelo docente da disciplina, desde que informado a banca previamente e nenhuma apresentação fique fora do horário da disciplina.
- IV - A ordem de apresentação será por sorteio. Se o primeiro grupo se ausentar ou atrasar o início da apresentação poderá ser penalizado.

- V - Os outros grupos poderão se voluntariar para adiantar suas apresentações caso algum grupo esteja ausente.
- VI - O docente em conjunto com CSTI deve garantir que a sala onde será a defesa dos projetos esteja condições para realização da apresentação.

Art. 26 - O desenvolvimento do TCP e defesa final deverão acontecer no prazo de um período letivo, sem incluir a semana de verificação suplementar.

Art. 27 - O projeto que não atingir o grau mínimo de aprovação e também estiver dentro da média de verificação suplementar terá direito a recuperação dentro do período estabelecido pelo calendário institucional.

Parágrafo único - O processo de verificação suplementar deverá ser informado pelo professor em conjunto com o plano de aula.

## **CAPÍTULO V – DA DISPONIBILIZAÇÃO E DIVULGAÇÃO DOS TRABALHOS**

---

Art. 28 - Deverá(ão) obrigatoriamente ser entregue(s) ao Professor Responsável como documentação final do TCP, cópias da documentação e produtos, e outros documentos exigidos em normas complementares, na(s) forma eletrônica(s).

§ 1.o - A documentação do projeto deverá obrigatoriamente obedecer aos padrões estabelecidos pelo professor responsável.

§2.o - A documentação deverá possuir uma folha de aprovação na qual constarão, no mínimo, as assinaturas dos membros da banca.

Art. 29 - O IFRJ reserva-se o direito de disponibilizar a documentação e produtos em cópia material, ou por intermédio de mídias diversas, nas bibliotecas e na Internet.

Parágrafo único - Quando da necessidade de sigilo em determinados dados ou resultados do trabalho, estes não serão divulgados eletronicamente ou via monografia disponibilizada na biblioteca e na Internet.

## **CAPÍTULO VI – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

---

Art. 30 - Poderão ser disponibilizados meios alternativos para acompanhamento e avaliação de alunos que desenvolvem o TCP a critério do Coordenador.

Art. 31 - Quando o TCP resultar em patente ou registro, a propriedade desta será estabelecida conforme regulamentação própria.

Art. 32 - As coordenações de curso poderão estabelecer normas operacionais complementares para as atividades de TCP.

Art. 33 - Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pelo Coordenador de Pesquisa e Coordenadores de Curso.

---

## **Notas técnicas/rascunhos (observações na formulação do documento)**

---

Orientações para TCP

O presente documento serve para ajudar na uniformização das disciplinas de TCP:

### **Formação de Grupos**

- Não deverá haver grupos de apenas um componente, pois o trabalho colaborativo faz parte da experiência/aprendizado do TCP. Podendo haver exceções por recomendação do docente responsável ou no caso de haver numero insuficiente de alunos inscritos na disciplina.
- Não existe limite para o tamanho máximo do grupo (apenas mínimo), assim ficando a critério do docente definir limites e

regras para formação de grupos.

- Cabe ao professor definir como os grupos devem gerir seus componentes, definindo se pode haver troca de membros ou “contratações”/“demissões”

## Temas de Projeto

- Os temas dos projetos devem estar adequados ao tema do TCP e sempre que possível privilegiar diretrizes curriculares.
- O projeto deve ter sua classificação indicativa esperada divulgada antes de qualquer apresentação.  
Temáticas envolvendo assuntos que possam ofender grupos específicos (linguagem imprópria de cunho discriminatório, racista, misógino, machista, homofóbico ou semelhantes) devem ser consultados e aprovados pelo docente responsável.
- Caso haja dúvidas do docente sobre a natureza do tema escolhido, e quanto a sua adequação para uso no TCP é recomendável consultar grupos institucionais adequados (NAPNE, NEABI, COTP, outros).

## Cronograma

- O cronograma de apresentações deve ser montado em conjunto pelos professores de TCP a cada semestre. É necessário que todos concordem, assinem e divulguem para toda a comunidade o cronograma de apresentações.
- Não deve haver apresentações na semana de VS, dias de COC ou outras reuniões do curso técnico e graduação.
- É recomendado 3 apresentações (Inicial, Qualificação, Final)

## Local/Horário de Apresentação de TCP

- As apresentações devem ser realizadas no horário da respectiva disciplina de TCP em conformidade com o cronograma do aprovado.  
Nenhuma apresentação deve ser realizada fora do período letivo do curso (matutino).
- Caso o número de ouvintes (técnicos, turmas dos professores da banca ou alunos interessados) seja maior que os assentos da sala é recomendado o uso do auditório, com exceção de TCPs que necessitem de infraestrutura especial (jogos multiplayer).
- O docente irá estipular se as apresentações intermediárias serão apenas para a turma e banca ou aberta ao público em geral do campus. Sendo que a apresentação final deve sempre ser aberta.
- Professores do curso que previamente acordaram em compor a banca, caso estejam em aula no dia e horário da apresentação, podem optar por levar turma para apresentação e realizar presença normalmente. \* Ao término das apresentações a prof. deve retornar a aula.

## Apresentação

- Cada grupo de TCP terá, no máximo, 15 minutos para apresentar.
- A apresentação deve ser cronometrada, e ao atingir o limite estabelecido o grupo terá 1 minuto adicional para encerrar.
- É permitido que um novo tempo (maior) de apresentação seja proposto pelo docente da disciplina, desde que informado a banca previamente e nenhuma apresentação fique fora do horário da disciplina. (Válido para TCPs com menos de 3 grupos).
- A ordem de apresentação será por sorteio. Se o primeiro grupo se ausentar ou atrasar o início da apresentação poderá ser penalizado. \* Os outros grupos poderão se voluntariar para adiantar suas apresentações caso algum grupo esteja ausente.
- O docente em conjunto com CSTI deve garantir que a sala onde será a feito a defesa dos projetos esteja condições para realização da apresentação.

## Critérios de Avaliação

- O docente é responsável por determinar o critérios de avaliação e comunicar a banca.
- Toda apresentação deve possuir o critério de tempo, caso o grupo não termine no tempo estipulado deve haver uma penalização.
- Todo grupo, na apresentação final, deve entregar um vídeo de gameplay do jogo antes do dia apresentação.
- Todo grupo deve entregar a documentação do projeto atualizada, vídeo de gameplay (caso haja um protótipo) e pitching (caso estejam cursando a disciplina de inglês e/ou edição de vídeo) dois dias antes das apresentações.
- O grupo só poderá participar da apresentação final (e receber grau) caso apresente ao docente uma declaração da biblioteca de que o projeto foi corretamente inserido no repositório.

## **VS para TCP**

- Todo grupo tem direito a realizar VS, caso se enquadre nas regras de VS.
- Para a VS, a banca, deve estipular critérios que caem em exigência, e o grupo terá 1 semana para cumprir as metas, cabendo ao professor da disciplina averiguar se tais metas foram cumpridas no prazo.
- O prof. da disciplina em conjunto com a banca pode propor outras formas de aplicar a VS.

## **Banca**

- É recomendado que a banca seja composta por, no mínimo, 3 componentes sendo o ministrante da disciplina e mais dois que podem ser docentes do curso ou externos.
- É permitido membros da banca externos em qualquer uma das etapas de avaliação.
- Todos os membros da banca devem receber um certificado de participação. Sendo responsabilidade do docente da disciplina organizar a emissão do certificado.

## **Propriedade Intelectual do Projeto**

- O professor deve deliberar sobre como será atribuída propriedade intelectual do projeto desenvolvido.
- O IFRJ como instituição sempre será parte solidária no desenvolvimento do projeto e todo projeto deverá no início conter uma exibição do logo do IFRJ e Campus.