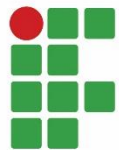


# Reunião Colegiado

CST EM JOGOS DIGITAIS  
2017 OUTUBRO



**INSTITUTO FEDERAL**

Rio de Janeiro

Campus Eng. Paulo de Frontin

# Tópicos

- Regime Domiciliar 1º Período
- Colaboração com ações institucionais
- Entrega de TCP
- Horário 2018 S1
- Regulamento de TCP
- Pauta Discente

# Regime Domiciliar

## Capítulo VII DO REGIME DE EXERCÍCIOS DOMICILIARES

Art. 57. Para solicitar o regime de exercícios domiciliares, o estudante, ou seu representante legal, deverá apresentar, no prazo máximo de uma semana após início do afastamento, requerimento para esse fim na SEG do campus onde está matriculado, anexando atestado médico, com a indicação da data de início e a previsão de término do período de afastamento.

**Art. 58. É assegurado ao estudante em regime de exercícios domiciliares o direito à realização das avaliações teóricas previstas para o período, em seu domicílio, desde que formalize o pedido, via requerimento próprio, junto à SEG.**

# Regime Domiciliar 1º Período

- Elaborar plano de estudos para aluno em regime domiciliar
- Elaborar uma avaliação para ser realizada nesse regime
- O aluno irá entrar em contato por email

# Colaboração com ações institucionais

SEMANA ACADÊMICA, GAME XP, BGS,  
SBGAMES E OUTRAS

# Atividades discentes institucionais externas/internas

- As atividades externas são uma parte importante da formação
- Os alunos que estão em atividades externas institucionais podem receber presença, desde que tragam a devida comprovação.
- É responsabilidade do professor manter um controle sobre isso, pois somente o professor pode gerir a frequência no sistema.
- Dar falta para uma atividade institucional comprovada? O que isso diz sobre nós? Está alinhado com os objetivos do curso?
  - Estamos em um área remota
  - Os alunos perdem o dia inteiro para ir a palestras e eventos externos
- Aplicar provas e realizar aulas durante os dias da semana acadêmica? O que isso diz sobre o apoio e colaboração do colegiado para ações do campus? Que mensagem isso para os discentes?
- Realmente precisamos de interferência da coordenação, regulamentação própria ou consultar a reitoria sobre isso?
- Ignorar as notificações e orientações da Coordenação da Graduação nos dias da semana acadêmica?

# Regulamento de Ensino da Graduação

## *Capítulo IV – Frequência*

....

*Art. 99. O professor poderá computar, para fins de frequência, trabalhos de campo e visitas técnicas executados fora do Campus, que sejam realizados no horário da disciplina ou em horários alternativos.....*

....

*Pag 25/30*

**Calendário Acadêmico da Graduação – Ano Letivo 2017**  
**Campus Engenheiro Paulo de Frontin**

DESCRIÇÃO	1º SEMESTRE	2º SEMESTRE	LOCAL
Planejamento Pedagógico	07 a 10/03/2017	31/07 a 03/08/2017	Campus
Reuniões de Acompanhamento do Semestre	5/4/2017 3/5/2017 7/6/2017 5/7/2017 2/8/2017	6/9/2017 14/10/2017 8/11/2017 6/12/2017	Campus
<b>Estudantes Ingressantes</b>			
Acolhimento aos Ingressantes	29/03 a 07/04/2017	23 a 31/08/2017	Campus
Reabertura de matrícula	16 e 17/03/2017	10 e 11/08/2017	Secretaria de Graduação
Divulgação do horário	17/03/2017	11/08/2017	Site Institucional e Campus
Inscrição em Componente Curricular	20 a 24/03/2017	14 a 18/08/2017	Site Institucional e Campus
Confirmação de Inscrição em Componente Curricular	28/03/2017	22/08/2017	Site Institucional e Campus
<b>Início do Semestre Letivo</b>	<b>29/03/2017</b>	<b>23/08/2017</b>	
Ajuste de Inscrição em Componente Curricular	29 e 30/03/2017	28 e 29/08/2017	Site Institucional e Campus
Confirmação do Ajuste de Inscrição em Componente Curricular	04/04/2017	31/08/2017	Site Institucional e Campus
Solicitação de Aproveitamento de Estudos (Dispensa de Componente Curricular para semestre seguinte)	10 e 11/05/2017	18 e 19/10/2017	Secretaria de Graduação
Período de Solicitação de Manutenção de Vínculo (concluintes 2017.1 e 2017.2 respectivamente)	29/05 a 02/06/2017	23 a 27/10/2017	Secretaria de Graduação
Período de Colação de Grau	07 a 23/06/2017	01 a 17/11/2017	Campus
Trancamento de Componente Curricular	17 e 18/05/2017	04 e 05/10/2017	Secretaria de Graduação
Lançamento Edital de Transferência Interna, Externa e Reingresso	Junho/2017	Novembro/2017	Site Institucional e Campus
Resultado do Aproveitamento de Estudos	30/05/2017	22/11/2017	Secretaria de Graduação
Trancamento de Matrícula	06 e 07/06/2017	31/10 e 01/11/2017	Secretaria de Graduação
Solicitação de Colação de Grau (semestre seguinte)	31/07 a 08/08/2017	04 a 12/01/2018	Secretaria de Graduação
Prazo limite para entrega da versão definitiva do TCC	29/08/2017	03/02/2018	Secretaria de Graduação
Período de validação de Atividades Complementares	17 a 21/7/2017	18 a 22/12/2017	Campus
<b>Término do Semestre Letivo</b>	<b>29/07/2017</b>	<b>03/01/2018</b>	
Período para Verificação Suplementar	31/07 a 05/08/2017	04 a 10/01/2018	Campus
Prazo limite para digitação e divulgação de notas e entrega de diários de classe	07/08/2017	11/01/2018	Sistema Acadêmico
Solicitação de Retificação de Graus	07 e 08/08/2017	11 e 12/01/2018	Campus
<b>Férias Escolares</b>	<b>08 a 22/08/2017</b>	<b>13/01 a 11/02/2018</b>	
<b>Eventos</b>			
Semana Acadêmica	25 a 27/10/2017		Campus

Prezados Professores da Graduação,

Na próxima semana, nos dias **25,26 e 27 de Outubro**, será realizada a nossa **7ª Semana Acadêmica**. Esse é um evento anual e previsto no calendário do IFRJ. É de fundamental que divulguem para seus alunos. **Apenas receberão certificado os alunos que se cadastrarem no evento.**

### **Nos dias da semana não será possível ter aula normal pelas seguintes razões:**

- A presença dos alunos nas atividades da semana.
- Uso de material como mesas, cadeiras e projetores que serão remanejados.
- Uso de espaços do campus: sala dos professores, restaurante e algumas salas de aula.

### **Mais algumas observações:**

- Estaremos recebendo palestrantes e convidados todos os dias e horários.
- É importante que os professores participem do evento como **exemplo para os alunos**. Nesse caso peço aqueles que já estão alocados nesses dias e horários que não deixem de estar presentes.
- Fica a **critério de cada docente como atribuir presença** para os tempos de aula que coincidem com os dias e horários da semana. **A minha sugestão** é que usem o certificado de participação como comprovação de presença, mas caso prefiram outro método fiquem a vontade, apenas não deixem de informar seus alunos.
- **Caso tenha provas ou apresentações para esses dias é importante que remarquem, pois como dito antes, esse evento está no calendário, e irá utilizar o espaço e material do campus como um todo.**
- **Ressaltem em aula a importância de participação na semana para os alunos**, como uma experiência rica para vida acadêmica de cada um. É uma oportunidade de interagir com outros profissionais e explorar novos temas.
- Provavelmente haverá alimentação para os alunos devido a apoio do Rotary.

A comissão (Docentes, Técnicos e Discentes) da semana trabalhou muito para garantir que o evento irá acontecer com qualidade, apesar de estar sem recursos e com o auditório interditado. **Peço a colaboração de todos para que seja a melhor semana acadêmica que já realizamos.**

Em anexo está a programação preliminar do evento, ainda sujeita a alteração.

Qualquer dúvida fico a disposição,

# Entrega de TCP

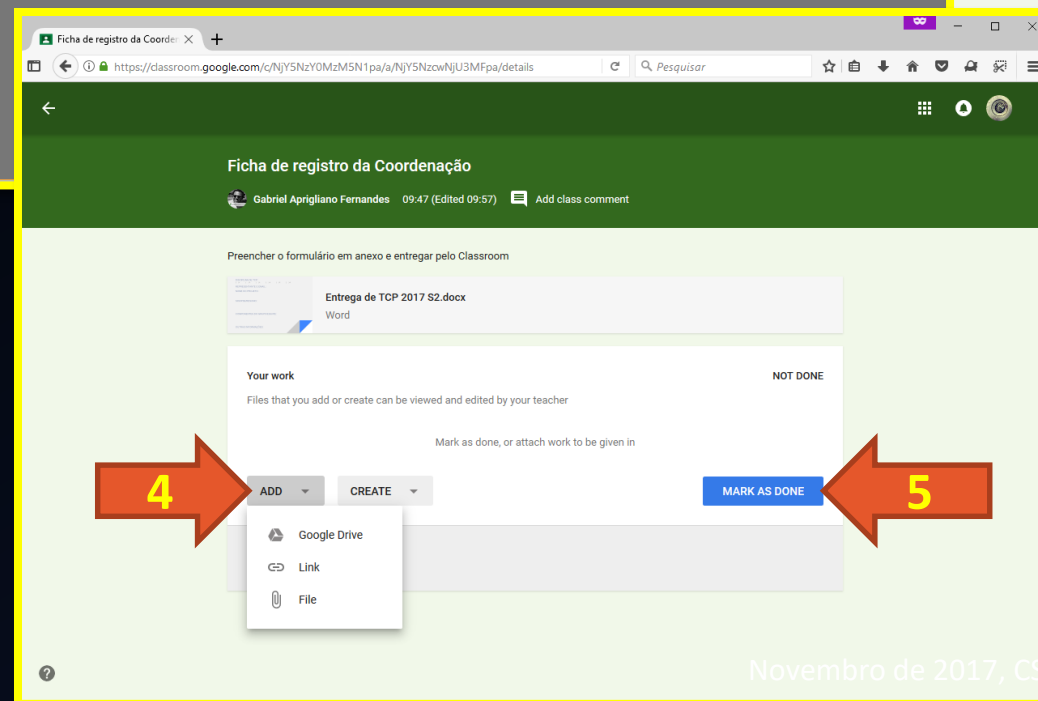
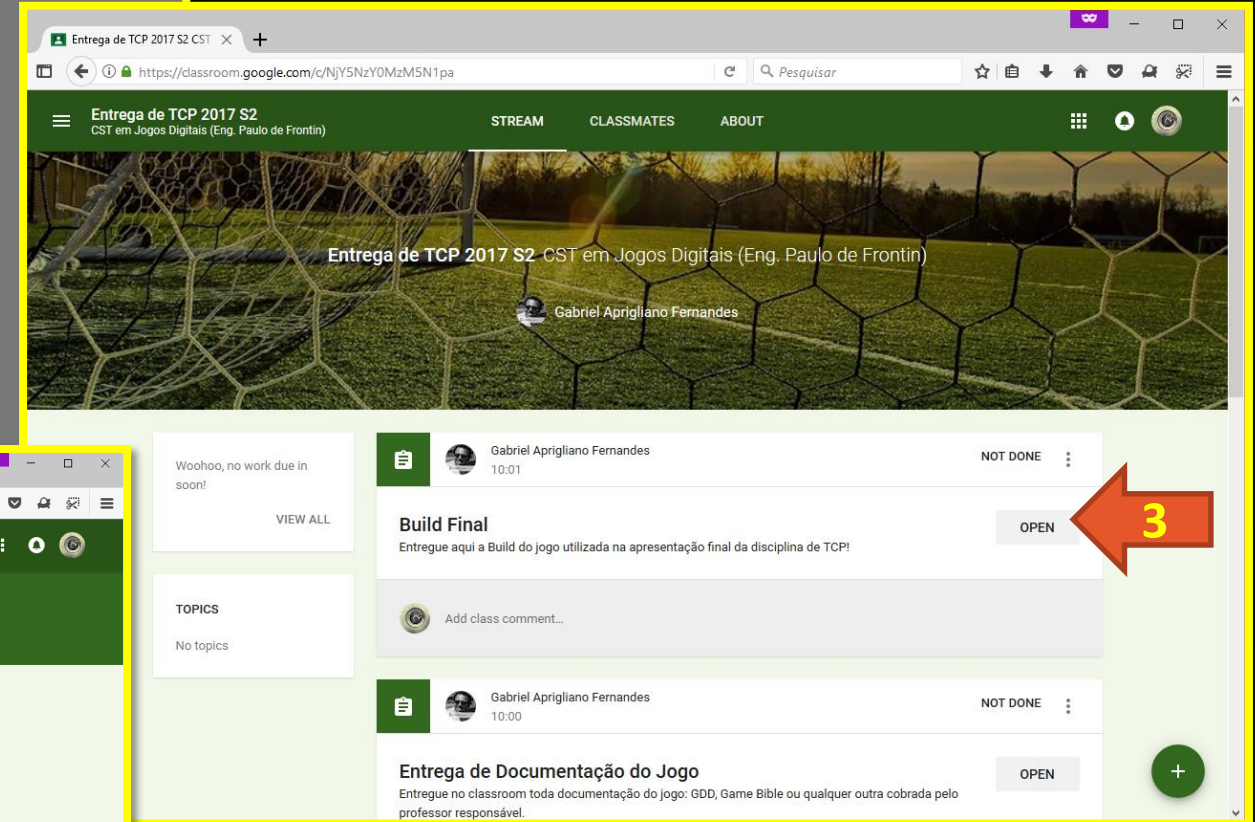
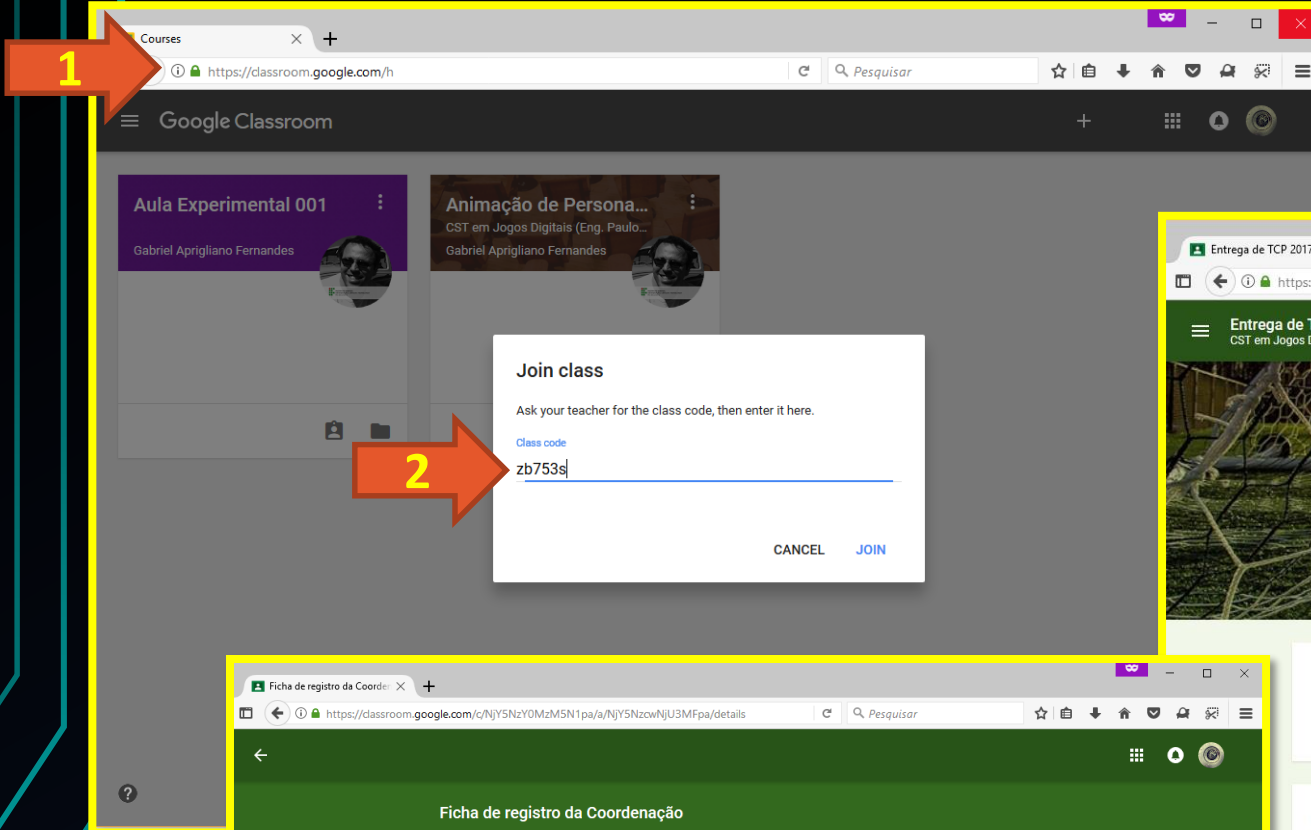
# Material para registro de TCP

Grupos devem se inscrever no Google Classroom: Entrega de TCP 2017 S2

- O grupo deve possuir um líder ou representante
- O representante deve acessar [classroom.google.com](https://classroom.google.com) e usar o código de turma: **zb753s**
- No classroom cumprir com as tarefas de entrega no prazo do semestre.
- Antes da apresentação final o professor pode conferir se o aluno cumpriu ou não os requisitos de depósito.

# Tarefas a serem entregues por grupos/equipes

<b>Arte da Capa do Jogo</b> Entrega de TCP 2017 S2 CST em Jogos Digitais (Eng. Paulo de Frontin)	0 DONE	1 NOT DONE	⋮
<b>Build Final</b> Entrega de TCP 2017 S2 CST em Jogos Digitais (Eng. Paulo de Frontin)	0 DONE	1 NOT DONE	⋮
<b>Entrega de Documentação do Jogo</b> Entrega de TCP 2017 S2 CST em Jogos Digitais (Eng. Paulo de Frontin)	0 DONE	1 NOT DONE	⋮
<b>Ficha de registro da Coordenação</b> Entrega de TCP 2017 S2 CST em Jogos Digitais (Eng. Paulo de Frontin)	0 DONE	1 NOT DONE	⋮
<b>Vídeo de Gameplay</b> Entrega de TCP 2017 S2 CST em Jogos Digitais (Eng. Paulo de Frontin)	0 DONE	1 NOT DONE	⋮



# Horário 2018 S1

## PRÉVIA

# Propostas para o horário 2018 S1

- Incluir novos professores na matriz
- Compartilhar disciplinas: + 1 docente em turmas de projeto de orientação (TCP, Acessibilidade, Jogos Educativos, Jogos Sérios)
- Aula extra aos Sábados

## Horário do CST em Jogos Digitais – 2018.1

Intervalo 9:45 - 10:00			1º PERÍODO			2º PERÍODO			3º PERÍODO			4º PERÍODO			5º PERÍODO			6º PERÍODO		
Segunda	M	07:30 – 08:15																		
		08:15 – 09:00	Edição Digital de Imagens	Erivelton	C105	Inglês para fins específicos	Maria Cristina	D101	Interfaces para Jogos	Rodrigo Brito	C102	Gestão de Projetos III - Custos	Daniel	B105	Jogos para Consoles	Jos é Ricardo	C105	Jogos de Entretenimento Educativo	Vanesa	B104
		09:00 – 09:45	Animação 2D	Rodrigo Brito	C102	Criação de Personagens 3D	Erivelton	C106	Cálculo Vetorial e Geometria Analítica	Nilton	C101	Jogos para Dispositivos Móveis	Jos é Ricardo	C106	TCP V - Jogos Para Consoles	Felipe Barros e Isabella	B105	Jogos de Entretenimento Educativo	Marcela	B104
		10:00 – 10:45																		
		10:45 – 11:30	Animação 2D	Rodrigo Brito	C102	Direitos Humanos	Marcela	D101	Cálculo Vetorial e Geometria Analítica	Nilton	C101	Jogos para Dispositivos Móveis	Jos é Ricardo	C106	Edição de Vídeos	Erivelton	B105	Análise de Editais	Rodrigo Borges	B104
Terça	M	07:30 – 08:15	Edição Digital de Imagens	Erivelton	C105	Modelagem de Cenários 3D	Jesse	C102	Interfaces para Jogos	Rodrigo Brito	B105	Inteligência Artificial Aplicada a Jogos Digitais	Fabio	C106	Gestão de Projetos V - Qualidade	Daniel	B104	Marketing Digital	Filipe	D101
		08:15 – 09:00																		
		09:00 – 09:45	Criação de Personagens	Rodrigo Brito	C105	Jogos 3D com Engines	Fabio	C106	Gestão de Projetos II - Tempo	Daniel	B104	Audio Para Jogos Digitais	Felipe Barros	C102	Edição de Vídeos	Erivelton	B105			
		10:00 – 10:45	Criação de Personagens	Rodrigo Brito	C105	Gestão de Projetos I - Escopo	Filipe	D101	TCP III - Jogo em Rede Multiplayer	Fabio	C106	Audio Para Jogos Digitais	Felipe Barros	C102	Edição de Vídeos	Erivelton	B105	Física para Jogos Digitais II	Marcos	C101
		10:45 – 11:30																		
Quarta	M	07:30 – 08:15	Cultura, Indústria e Mercado de Jogos	Filipe	C104	TCP II - Jogo 3D	Fabio	C106	Empreendedorismo	Ricardo	C101	Audio Para Jogos Digitais	Felipe Barros	C102	Física Para Jogos	Marcos	C101	TCP VI	Andre	B104
		08:15 – 09:00																Interoperabilidade Aplicada a Jogos	João	B104
		09:00 – 09:45																		
		10:00 – 10:45	Programação de Jogos 2D	Andre	C105	Modelagem de Cenários 3D	Jesse	C105	Jogos em Rede Multiplayer	Edney	B105	Inteligência Artificial Aplicada a Jogos Digitais	Fabio	C106						
		10:45 – 11:30							Jogos para Redes Sociais	João	B105				Gestão de Projetos IV - Riscos	Filipe	D101	Física para Jogos Digitais II	Marcos	C101
Quinta	M	07:30 – 08:15	Game Design e Roteirização	Fabio	C106	???			Jogos para Redes Sociais	João	B105	Jogos para Dispositivos Móveis	Jos é Ricardo	C105	Serious Games	Edival	C104	Jogos Para TV Digital	Andre	B104
		08:15 – 09:00																		
		09:00 – 09:45	TCP I - Jogo 2D	Andre	C105	Jogos 3D com Engines	Fabio	C106				Comunicação e Informação	Maria Emilia	D101	Jogos para Consoles	Jos é Ricardo	C102	Acessibilidade em Jogos	Lindnei	B104
		10:00 – 10:45																		
		11:30 – 12:15	Programação de Jogos 2D	Andre	C105	Jogos 3D com Engines	Fabio	C106	Banco de Dados Aplicados a Jogos	Edival	B105	Metodologia Científica	Gabriela	D101	Jogos para Consoles	Jos é Ricardo	C102	Interoperabilidade Aplicada a Jogos	João	B104
Sexta	M	07:30 – 08:15	???			Animação de Personagens 3D	Gabriel	C105	Jogos em Rede Multiplayer	Edney	B105	Cálculo II	Nilton	C101	Serious Games	Edival	C102	TCP VI	Andre	B104
		08:15 – 09:00																		
		09:00 – 09:45	Informática I	Wagner Izzo	C106				Jogos em Rede Multiplayer	Edney	B105	Cálculo II	Nilton	C101				Jogos Para TV Digital	Andre	B104
		10:00 – 10:45																		
		10:45 – 11:30	Aula Adicional (a definir)	Gabriel	C106	Criação de Personagens 3D	Erivelton	C102	Banco de Dados Aplicados a Jogos	Edival	B105	TCP IV - Jogo Dispositivos Móveis	Ricardo e Luiza	C101	Física Para Jogos	Marcos	C101	Jogos Para TV Digital	Andre	B104
Sábado	M	07:30 – 08:15				Animação de Personagens 3D	Gabriel	C105												
		08:15 – 09:00																		
		09:00 – 09:45																		
		10:00 – 10:45																		
		10:45 – 11:30	Aula Adicional (a definir)	Gabriel	C106															
		11:30 – 12:15																		

## Horário do CST em Jogos Digitais – 2018.1

Intervalo 9:45 - 10:00			1º PERÍODO			2º PERÍODO			3º PERÍODO			4º PERÍODO			5º PERÍODO			6º PERÍODO		
Segunda	M	07:30 – 08:15																		
		08:15 – 09:00	Edição Digital de Imagens	Erivelton	C105	???			Interfaces para Jogos	Rodrigo Brito	C102	Gestão de Projetos III - Custos	Daniel	B105	Jogos para Consoles	Jos é Ricardo	C105	Jogos de Entretenimento Educativo	Vanesa	B104
		09:00 – 09:45							Calculo Vetorial e Geometria Analitica	Nilton	C101	Jogos para Dispositivos Móveis	Jos é Ricardo	C106	TCP V - Jogos Para Consoles	F. Barros e Isabella	B105	Acessibilidade em Jogos	Lindnei	B104
		10:00 – 10:45	Animação 2D	Rodrigo Brito	C102	Criação de Personagens 3D	Erivelton	C106	Calculo Vetorial e Geometria Analitica	Nilton	C101	Jogos para Dispositivos Móveis	Jos é Ricardo	C106	Edição de Vídeos	Erivelton	B105	Análise de Editais	Rodrigo Borges	B104
		10:45 – 11:30	Animação 2D	Rodrigo Brito	C102	Inglês para fins específicos	Maria Cristina	D101												
Terça	M	07:30 – 08:15	Edição Digital de Imagens	Erivelton	C105	Modelagem de Cenários 3D	Jesse	C102	Interfaces para Jogos	Rodrigo Brito	B105	Inteligência Artificial Aplicada a Jogos Digitais	Fabio	C106	Gestão de Projetos V - Qualidade	Daniel	B104	Marketing Digital	Filipe	D101
		08:15 – 09:00							Gestão de Projetos II - Tempo	Daniel	B104	Audio Para Jogos Digitais	Felipe Barros	C102	Edição de Vídeos	Erivelton	B105			
		09:00 – 09:45	Criação de Personagens	Rodrigo Brito	C105	Jogos 3D com Engines	Fabio	C106	TCP III - Jogo em Rede Multiplayer	Fabio	C106	Audio Para Jogos Digitais	Felipe Barros	C102	Edição de Vídeos	Erivelton	B105	Física para Jogos Digitais II	Marcos	C101
		10:00 – 10:45	Criação de Personagens	Rodrigo Brito	C105	Gestão de Projetos I - Escopo	Filipe	D101												
		10:45 – 11:30																		
Quarta	M	07:30 – 08:15	Cultura, Indústria e Mercado de Jogos	Filipe	C104	TCP II - Jogo 3D	Fabio	C106	Empreendedorismo	Ricardo	C101	Audio Para Jogos Digitais	Felipe Barros	C102	Física Para Jogos	Marcos	C101	TCP VI	Andre	B104
		08:15 – 09:00							Jogos em Rede Multiplayer	Edney	B105							Interoperabilidade Aplicada a Jogos	João	B104
		09:00 – 09:45							Jogos para Redes Sociais	João	B105	Inteligência Artificial Aplicada a Jogos Digitais	Fabio	C106						
		10:00 – 10:45	Programação de Jogos 2D	Andre	C105	Modelagem de Cenários 3D	Jesse	C105							Gestão de Projetos IV - Riscos	Filipe	D101	Física para Jogos Digitais II	Marcos	C101
		10:45 – 11:30																		
Quinta	M	07:30 – 08:15	Game Design e Roteirização	Fabio	C106	Direitos Humanos	Marcela	D101	Jogos para Redes Sociais	João	B105	Jogos para Dispositivos Móveis	Jos é Ricardo	C105	Serious Games	Edival	C104	Jogos Para TV Digital	Andre	B104
		08:15 – 09:00										Comunicação e Informação	Maria Emilia	D101	Jogos para Consoles	Jos é Ricardo	C102	Jogos de Entretenimento Educativo	Marcela	B104
		09:00 – 09:45	TCP I - Jogo 2D	Andre	C105	Jogos 3D com Engines	Fabio	C106	Banco de Dados Aplicados a Jogos	Edival	B105	Metodologia Científica	Gabriela	D101	Jogos para Consoles	Jos é Ricardo	C102	Interoperabilidade Aplicada a Jogos	João	B104
		10:00 – 10:45	Programação de Jogos 2D	Andre	C105	Jogos 3D com Engines	Fabio	C106												
		11:30 – 12:15																		
Sexta	M	07:30 – 08:15							Jogos em Rede Multiplayer	Edney	B105	Calculo II	Nilton	C101	Serious Games	Edival	C102	TCP VI	Andre	B104
		08:15 – 09:00				Animação de Personagens 3D	Gabriel	C105	Jogos em Rede Multiplayer	Edney	B105	Calculo II	Nilton	C101				Jogos Para TV Digital	Andre	B104
		09:00 – 09:45	Informática I	Wagner Izzo	C106				Banco de Dados Aplicados a Jogos	Edival	B105	TCP IV - Jogo Dispositivos Móveis	Ricardo e Luiza	C101	Física Para Jogos	Marcos	C101	Jogos Para TV Digital	Andre	B104
		10:00 – 10:45				Criação de Personagens 3D	Erivelton	C102												
		10:45 – 11:30	Aula Adicional (a definir)	Gabriel	C106															
Sábado	M	07:30 – 08:15				Animação de Personagens 3D	Gabriel	C105												
		08:15 – 09:00																		
		09:00 – 09:45																		
		10:00 – 10:45																		
		10:45 – 11:30	Aula Adicional (a definir)	Gabriel	C106															
		11:30 – 12:15																		

# Leitura do Regulamento de TCP

# Regulamento de TCP

- Não temos Estágio, Atividade Complementar, TCC
- O TCP é a convergência do resultado do curso, e deve ser:
  - Sériio
  - Regulado
  - Disciplinado
- Regulamento cruza a regras de TCC com TCP para criar uma base sólida que será respeitada em todo o escopo acadêmico.

# Regulamento TCP: Principais Novidades

- Atas de encontro
- Sistema de Entregas
- Generalização dos critérios de avaliação
- Alinhamento com diretrizes curriculares
- Formalização de apresentações, encontros de avaliação e apresentação final.
- Consideração da íntegra dos dias agendados para os encontros.
- Descrição da Missão do TCP em um escopo mais amplo

# Manuscrito do Regulamento

- Disponível em repositório aberto em formato MD e TEX.
- Possível migração de futuros manuscritos do curso para esses formatos, com a finalidade de desprender o texto da formatação.

# Temas discentes