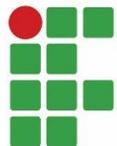


Reunião Colegiado

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 um 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
Estudantes Ingressantes			
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
Início do Semestre Letivo	29/03/2017	23/08/2017	
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
Término do Semestre Letivo	29/07/2017	03/01/2018	
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
Férias Escolares	08 a 22/08/2017	13/01 a 11/02/2018	
Eventos			
→ 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 ser inscrever no Google Classroom: Entrega de TCP 2017 S2

- O grupo deve possuir um líder ou representante
- O representante deve acessar 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

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

1

Google Classroom

Aula Experimental 001
Gabriel Aprigliano Fernandes

Animação de Persona...
CST em Jogos Digitais (Eng. Paulo...
Gabriel Aprigliano Fernandes

Join class

Ask your teacher for the class code, then enter it here.

Class code

zb753s

CANCEL JOIN

Entrega de TCP 2017 S2 CST em Jogos Digitais (Eng. Paulo de Frontin)

STREAM CLASSMATES ABOUT

Entrega de TCP 2017 S2 CST em Jogos Digitais (Eng. Paulo de Frontin)

Gabriel Aprigliano Fernandes

Ficha de registro da Coordenação

Gabriel Aprigliano Fernandes 09:47 (Edited 09:57) Add class comment

Preencher o formulário em anexo e entregar pelo Classroom

Entrega de TCP 2017 S2.docx
Word

Your work NOT DONE

Files that you add or create can be viewed and edited by your teacher

Mark as done, or attach work to be given in

4

ADD CREATE

MARK AS DONE 5

Google Drive
Link
File

Woohoo, no work due in soon!

VIEW ALL

TOPICS

No topics

Gabriel Aprigliano Fernandes 10:01 NOT DONE

Build Final OPEN 3

Entregue aqui a Build do jogo utilizada na apresentação final da disciplina de TCP!

Add class comment...

Gabriel Aprigliano Fernandes 10:00 NOT DONE

Entrega de Documentação do Jogo OPEN

Entregue no classroom toda documentação do jogo: GDD, Game Bible ou qualquer outra cobrada pelo professor responsável.

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	José Ricardo	C105	Jogos de Entretenimento Educativo	Vanessa	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	José Ricardo	C106	TCP V - Jogos Para Consoles	Felipe Barros e Isabella	B105	Jogos de Entretenimento Educativo	Marcela	B104
		10:00 – 10:45	Animação 2D	Rodrigo Brito	C102	Direitos Humanos	Marcela	D101	Cálculo Vetorial e Geometria Analítica	Nilton	C101	Jogos para Dispositivos Móveis	José Ricardo	C106	Edição de Vídeos	Erivelton	B105	Análise de Editais	Rodrigo Borges	B104
		10:45 – 11:30	Animação 2D	Rodrigo Brito	C102															
	11:30 – 12:15	Animação 2D	Rodrigo Brito	C102																
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	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
		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	Edição de Vídeos	Erivelton	B105
		10:00 – 10:45	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	Edição de Vídeos	Erivelton	B105
		10:45 – 11:30	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	Edição de Vídeos	Erivelton	B105
	11:30 – 12:15	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	Edição de Vídeos	Erivelton	B105	
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	Fisica Para Jogos	Marcos	C101	TCP VI	Andre	B104
		08:15 – 09:00	Cultura, Indústria e Mercado de Jogos	Filipe	C104	TCP II - Jogo 3D	Fabio	C106	Empreendedorismo	Ricardo	C101	Audio Para Jogos Digitais	Felipe Barros	C102	Fisica Para Jogos	Marcos	C101	TCP VI	Andre	B104
		09:00 – 09:45																Interoperabilidade Aplicada a Jogos	João	B104
		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				Fisica para Jogos Digitais II	Marcos	C101
		10:45 – 11:30	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	Gestão de Projetos IV - Riscos	Filipe	D101	Fisica para Jogos Digitais II	Marcos	C101
	11:30 – 12:15	Programação de Jogos 2D	Andre	C105	Modelagem de Cenários 3D	Jesse	C105	Jogos para Redes Sociais	João	B105	Inteligência Artificial Aplicada a Jogos Digitais	Fabio	C106	Gestão de Projetos IV - Riscos	Filipe	D101	Fisica 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	José Ricardo	C105	Serious Games	Edival	C104	Jogos Para TV Digital	Andre	B104
		08:15 – 09:00	Game Design e Roteirização	Fabio	C106	???			Jogos para Redes Sociais	João	B105	Jogos para Dispositivos Móveis	José Ricardo	C105	Serious Games	Edival	C104	Jogos Para TV Digital	Andre	B104
		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	José Ricardo	C102	Acessibilidade em Jogos	Lindnei	B104
		10:00 – 10:45	TCP I - Jogo 2D	Andre	C105	Jogos 3D com Engines	Fabio	C106				Comunicação e Informação	Maria Emilia	D101	Jogos para Consoles	José Ricardo	C102	Acessibilidade em Jogos	Lindnei	B104
		10:45 – 11:30	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	José Ricardo	C102	Interoperabilidade Aplicada a Jogos	João	B104
	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	José 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	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	Serious Games	Edival	C102	TCP VI	Andre	B104
		09:00 – 09:45	Informática I	Wagner Izzo	C106	Animação de Personagens 3D	Gabriel	C105	Jogos em Rede Multiplayer	Edney	B105	Calculo II	Nilton	C101	Serious Games	Edival	C102	Jogos Para TV Digital	Andre	B104
		10:00 – 10:45	Informática I	Wagner Izzo	C106	Animação de Personagens 3D	Gabriel	C105	Jogos em Rede Multiplayer	Edney	B105	Calculo II	Nilton	C101	Serious Games	Edival	C102	Jogos Para TV Digital	Andre	B104
		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	Fisica Para Jogos	Marcos	C101	Jogos Para TV Digital	Andre	B104
	11:30 – 12:15	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	Fisica 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				Animação de Personagens 3D	Gabriel	C105												
		09:00 – 09:45																		
		10:00 – 10:45	Aula Adicional (a definir)	Gabriel	C106															
		10:45 – 11:30	Aula Adicional (a definir)	Gabriel	C106															
	11:30 – 12:15	Aula Adicional (a definir)	Gabriel	C106																

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																		
		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	TCP V - Jogos Para Consoles	F. Barros e Isabella	B105	Acessibilidade em Jogos	Lindnei	B104
		10:45 – 11:30	Animação 2D	Rodrigo Brito	C102	Inglês para fins específicos	Maria Cristina	D101	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
11:30 – 12:15																				
Terça	M	07:30 – 08:15																		
		08:15 – 09:00	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
		09:00 – 09:45																		
		10:00 – 10:45	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			
		10:45 – 11:30	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	Fisica para Jogos Digitais II	Marcos	C101
11:30 – 12:15																				
Quarta	M	07:30 – 08:15																		
		08:15 – 09:00	Cultura, Indústria e Mercado de Jogos	Filipe	C104	TCP II - Jogo 3D	Fabio	C106	Empreendedorismo	Ricardo	C101	Audio Para Jogos Digitais	Felipe Barros	C102	Fisica Para Jogos	Marcos	C101	TCP VI	Andre	B104
		09:00 – 09:45																		
		10:00 – 10:45																		
		10:45 – 11:30	Programação de Jogos 2D	Andre	C105	Modelagem de Cenários 3D	Jesse	C105	Jogos em Rede Multiplayer	Edney	B105	Jogos para Redes Sociais	João	B105	Inteligência Artificial Aplicada a Jogos Digitais	Fabio	C106	Interoperabilidade Aplicada a Jogos	João	B104
11:30 – 12:15																				
Quinta	M	07:30 – 08:15																		
		08:15 – 09:00	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
		09:00 – 09:45																		
		10:00 – 10:45	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	Jogos de Entretenimento Educativo	Marcela	B104
		10:45 – 11:30	Programação de Jogos 2D	Andre	C105	Jogos 3D com Engines	Fabio	C106	Banco de Dados Aplicados a Jogos	Edival	B105	Metodologia Cientifica	Gabriela	D101	Jogos para Consoles	Jos é Ricardo	C102	Interoperabilidade Aplicada a Jogos	João	B104
11:30 – 12:15																				
Sexta	M	07:30 – 08:15																		
		08:15 – 09:00																		
		09:00 – 09:45																		
		10:00 – 10:45	Informática I	Wagner Izzo	C106	Animação de Personagens 3D	Gabriel	C105	Jogos em Rede Multiplayer	Edney	B105	Calculo II	Nilton	C101	Serious Games	Edival	C102	TCP VI	Andre	B104
		10:45 – 11:30	Aula Adicional (a definir)	Gabriel	C106	Criação de Personagens 3D	Erivelton	C102	Jogos em Rede Multiplayer	Edney	B105	Calculo II	Nilton	C101						
11:30 – 12:15																				
Sábado	M	07:30 – 08:15																		
		08:15 – 09:00																		
		09:00 – 09:45																		
		10:00 – 10:45																		
		10:45 – 11:30	Aula Adicional (a definir)	Gabriel	C106	Animação de Personagens 3D	Gabriel	C105												
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:
 - Sério
 - 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 e defesa final
- Descrição da Missão do TCP em um escopo mais amplo

Regulamento TCP: Semana TCP

- Todo semestre agendar 2 dias durante a semana exclusivamente para apresentação de TCP.
- Um evento para toda a comunidade acadêmica, com interrupção de aulas para que todos possam participar das apresentações.
- Sendo um evento do curso, seria mais fácil de articular bancas para as defesas e garantir uma repercussão positiva entre os alunos.

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