FACULDADE DE TECNOLOGIA DE CARAPICUÍBA

Felipe Vieira Canalle

Gabriel Alexander Pinheiro Bravo

Iori de Souza Leite

Nome completo do(a) autor(a)

Nome completo do(a) autor(a)

**Qyron (não sabemos o nome)**

CARAPICUÍBA

2021

Felipe Vieira Canalle

Gabriel Alexander Pinheiro Bravo

Iori de Souza Leite

Nome completo do(a) autor(a)  
Nome completo do(a) autor(a)

**Qyron**

Relatório técnico de projeto de jogo submetido como Trabalho de Graduação como requisito parcial para a obtenção do título de tecnólogo(a) no Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais da Faculdade de Tecnologia de Carapicuíba, sob a orientação do(a) professor(a) Dr./Dra. | Me./Ma. | Esp. Nome Completo do(a) Orientador(a).

CARAPICUÍBA

2021

A dedicatória é um elemento opcional que, se inserido no trabalho, deve estar logo após a folha do anverso. Caso faça a dedicatória, esta seção do trabalho não leva título conforme definido na norma ABNT NBR 14724:2011.

**AGRADECIMENTOS**

Os agradecimentos constituem um elemento opcional do trabalho. Caso deseje inseri-los, o texto deve ter espaçamento entre linhas de 1,5 tal como este parágrafo de exemplo. O título deve estar centralizado no alto da página como nesta.

*A epígrafe é um elemento opcional, servindo para resumir de forma exemplar o pensamento dos autores do trabalho. A citação vai no final da folha, entre aspas, fonte tamanho 12 em itálico, alinhamento justificado, recuo de 7,5 cm à esquerda e espaçamento de 1,5 entre linhas. O autor da citação deve estar entre parênteses e alinhado à direita. Não há título nesta seção do trabalho.*

*(Nome do(a) autor(a))*

**RESUMO**

Qyron é um jogo Beat and up focado em tentar revolucionar alguns aspectos de um jogo beat and up comum, como por exemplo o sistema de combos baseado em artes marciais reais, um diferencial não muito comum de jogos do mesmo estilo, porém muito atrativo já que o jogador terá uma árvore de golpes para escolher a que combina mais com seu estilo de jogo. Não só isso, mas também terá um sistema de status para fazer a melhor combinação possível de combos e jogabilidade, tudo depende de como o jogador preferir jogar, mas também melhorando o clássico sistema de luta de jogos beat and up muito bons que nos baseamos como streets of rage e castle crashers. Não só isso mas também a arte do jogo tem um carinho muito especial, já que ela é 2.5D feita com desenhos de pixel art mas com muitos objetos 3D na gameplay, baseado no estilo de arte celeste. Nosso jogo é sobre um gato bombado viciado e whey protein, sendo que em um dia qualquer nosso protagonista estava tranquilo em sua varanda tomando sua bebida favorita até que alguns membros da gangue das pombas passam em cima dele e defecam no seu pote de whey, então Qyron fica enfurecido e começa uma guerra contra a gangue das pombas

**Palavras-chave:** Gatos, Brigas, Ruas, Pombos, Whey

**ABSTRACT**

The abstract is mandatory and should outline the purpose, methodology, results and conclusions of the paper. The order and extent of these items depend on the type of summary (informative or indicative) and the treatment they receive every item in the original document. The abstract should be preceded by the reference document, with the exception of the abstract entered in the document itself. The abstract should consist of a sequence of concise, and not affirmative sentences enumeration of topics. The use of single paragraph is recommended. The first sentence should be meaningful, explaining the main theme of the document. Next, you should indicate the information on the category of treatment (memory, case studies, situation analysis etc.). You should use the verb in the active voice and third person singular. The keywords should appear just below the summary, preceded by the expression Keywords:, separated other by point-by-point and also finalized. Should be avoided: a) symbols and contractions that are not in current use; b) formulas, equations, diagrams, etc., that are not absolutely necessary, when your job is essential, set them the first time they appear. As its extension the abstract should be 150-500 words.

**Keywords**: Word 1, Word 2, Word 3, Word 4.

**LISTA DE ILUSTRAÇÕES**

Figura 1 – Um joystick 17

Figura 2 – Uma mesa de som 18

**LISTA DE TABELAS**

Tabela 1 – Especificações de formatos de trabalhos acadêmicos 18

Tabela 2 – Dados quaisquer sobre qualquer coisa 19

**LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

ABNT Associação Brasileira de Normas Técnicas

AI Inteligência Artificial

GDD *Game Design Document*

IBGE Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

NPC *Non-Player Character*

**HISTÓRICO DE REVISÕES**

Inclua nesta seção, por exemplo, datas de publicações e controle de atualizações do material.

**SUMÁRIO**

**1 DEFINIÇÃO DO JOGO** 14

**1.1 Nome do jogo** 14

**1.2 *High concept* do jogo** 14

**1.3 Gênero** 14

**1.4 Público-alvo** 14

**1.5 Estilo estético** 14

**1.6 Pesquisa e fundamentação sobre o tema do jogo** 14

**1.7 Equipe de desenvolvimento** 14

**1.8 Inspirações e referências** 14

**2 *GAMEPLAY* E MECÂNICAS** 16

**2.1 *Gameplay*** 16

**2.2 Progressão do jogo** 16

**2.3 Estrutura de missões/desafios** 16

**2.4 Objetivos do jogo** 16

**2.5 Mecânicas** 16

**2.6 Movimentação dentro do jogo/Física** 16

**2.7 Objetos** 16

**2.8 Ações** 16

**2.9 Combate** 16

**2.10 Economia** 17

**2.11 Opções de jogo** 17

**2.12 Salvar e *Replay*** 17

**2.13 Conteúdo adicional** 17

**3 ARTE DO JOGO** 18

**3.1 Elementos visuais** 18

**3.2 Elementos sonoros** 18

**4 NARRATIVA, AMBIENTAÇÃO E PERSONAGENS** 19

**4.1 História e narrativa** 19

**4.2 Personagens** 19

**4.3 Mundo do jogo** 19

**4.4 Áreas do jogo** 19

**4.5 Fases (níveis)** 19

**4.6 Fase de treino/tutorial** 19

**5 INTERFACE** 21

**5.1 Sistema visual** 21

**5.2 *Screen flow*** 21

**5.3 Tipos de interfaces** 21

**5.4 Sistema de controle** 21

**5.5 Sistema de ajuda** 21

**6 INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL (IA)** 22

**6.1 Oponentes e IA inimiga** 22

**6.2 IAs aliadas ou não inimigas** 22

**6.3 IA de suporte** 22

**7 ASPECTOS TÉCNICOS** 23

**7.1 Plataformas de produção** 23

**7.2 Hardware e software de desenvolvimento** 23

**7.3 Requisitos e uso de rede** 23

**8 MODELO DE NEGÓCIOS** 24

**9 TESTES E VALIDAÇÃO DO JOGO** 25

**10 CONTRIBUIÇÕES DAS DISCIPLINAS** 26

**11 LIÇÕES APRENDIDAS** 27

**REFERÊNCIAS** 28

**GLOSSÁRIO** 29

**APÊNDICE A – Aqui vai o título do apêndice** 30

**APÊNDICE B – Instruções para utilização deste documento** 31

**ANEXO A – Aqui vai o título do anexo** 33

**1 DEFINIÇÃO DO JOGO**

**1.1 Nome do jogo**

Qyron

**1.2 *High concept* do jogo**

Um jogo beat and up de briga de rua entre um gato querendo vingança por causa do ocorrido com as pombas, então ele jura vingança a essa mafia para concluir sua vingança, tendo alguns pontos novos que não são comuns em jogos do mesmo genero, como uma arvore de habilidades e uma tabela de estatus, não so sso mas tambem contamos com pets, e um sistema de fazer shakes para dar buff aos protagonista, nosso jogo tem uma arte 2.5D muito bem trabalhada que da uma imerssão maior ao jogador, mas tambem uma estitca fofa e cartunesca pois ele é totalmente desenhado em pixel arte, o faixa etaria do nosso jogo é de 16 a 18 anos.

**1.3 Gênero**

Descreva e justifique o gênero do jogo, usando bibliografias da área de jogos. Rogers (2012) é um bom exemplo.

**1.4 Público-alvo**

O publico alvo do nosso jogo são jovens entre 16 a 18 anos,

**1.5 Estilo estético**

Escreva um texto, trazendo imagens com referências visuais para ilustrá-lo.

**1.6 Pesquisa e fundamentação sobre o tema do jogo**

Nessa seção deve ser descrito o arcabouço teórico dos conceitos (fundamentação) do tema selecionado para o desenvolvimento do jogo, de forma que se demonstre uma coerência conceitual entre a teoria e a prática, ou seja, o produto entregue. Uma vez que o jogo tem um caráter educacional, essa seção é de suma importância para o trabalho como um todo. Utilize as normas da ABNT quando for citar autores.

**1.7 Equipe de desenvolvimento**

Neste tópico, detalhe quais as funções que cada integrante da equipe desempenhará no desenvolvimento do projeto. Isso pode ser feito textualmente ou através de uma tabela.

**1.8 Inspirações e referências**

Durante o desenvolvimento de um jogo, é comum utilizar referências de outros jogos, seja pela mecânica, pelo gênero, pelo estilo visual, áudio, etc. Nesta seção, detalhe quais foram essas referências e como elas foram utilizadas em seu jogo.

Claro que ao longo do desenvolvimento do projeto podem aparecer novas referências e, assim, a equipe deve atualizar essa seção sempre que necessário.

**2 *GAMEPLAY* E MECÂNICAS**

**2.1 *Gameplay***

Descreva o tipo de gameplay, suas mecânicas básicas e a duração prevista para completar o jogo.

**2.2 Progressão do jogo**

Descreva como o jogo evolui e o que o jogador precisa fazer para progredir no jogo.

**2.3 Estrutura de missões/desafios**

Descreva os desafios micros e macros dentro de cada fase do jogo.

**2.4 Objetivos do jogo**

Descreva os objetivos do jogo num contexto geral; ou seja, o que o(a) personagem principal precisa fazer para finalizar o jogo.

**2.5 Mecânicas**

Descreva as mecânicas específicas do jogo, suas regras (implícitas e explícitas) e como as partes (personagens do jogo) interagem entre si.

**2.6 Movimentação dentro do jogo/Física**

Descreva como funciona as movimentações dos personagens dentro jogo (as limitações e possibilidades) e como é o sistema de física.

**2.7 Objetos**

Descreva os objetos que existem no jogo e como o jogador interage com eles. Sempre é interessante trazer uma tabela contendo os nomes, imagens e descrição da função de cada objeto.

**2.8 Ações**

Descreva como o jogador interage de forma geral (controles, botões, objetos) com o mundo do jogo.

**2.9 Combate**

Descreva como funcionam os combates/conflitos.

**2.10 Economia**

Descreva como funciona o sistema financeiro (moedas) e como elas são utilizadas no mundo do jogo.

**2.11 Opções de jogo**

Descreva quais são as modalidades de jogo e como elas afetam/alteram o jogo.

**2.12 Salvar e *Replay***

Descreva o funcionamento do sistema de *save* ou *autosave*.

**2.13 Conteúdo adicional**

Descreva se o jogo possui conteúdos escondidos, trapaças ou conteúdos extras (roupas, modos, etc.). A Figura 1 a seguir foi mantida apenas para demonstração do uso dos estilos. Utilize na legenda da figura, localizada acima da mesma, o estilo 1-FiguraDescrição e abaixo da figura o estilo 1-FiguraFonte.

Figura 1 – Um joystick



Fonte: Cite a fonte consultada, mesmo que seja produção de autoria própria.

**3 ARTE DO JOGO**

**3.1 Elementos visuais**

Descreva os elementos chave; como estão sendo desenvolvidos; qual o estilo. Inclua detalhes sobre a direção de arte, paleta de cores e inspirações.

A Figura 2 a seguir foi mantida apenas para demonstração de uso dos estilos de legenda.

Figura 2 – Uma mesa de som



Fonte: NOME DA FONTE (ANO).

**3.2 Elementos sonoros**

Descreva os elementos chave; como estão sendo desenvolvidos; qual o estilo musical. Inclua detalhes sobre efeitos sonoros e inspirações.

A Tabela 1 a seguir foi mantida apenas para demonstração de uso dos estilos de tabela. A legenda da tabela, localizada acima da mesma, deve ter o estilo 1-TabelaDescrição. Abaixo da tabela, onde se declara a fonte, deve ser usado o estilo 1-TabelaFonte.

Tabela 1 – Especificações de formatos de trabalhos acadêmicos

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Cor do texto | Formato da folha | Margem superior | Margem esquerda | Margem direita | Margem inferior | Tamanho da fonte |
| Preto | A4 | 3 cm | 3 cm | 2 cm | 2 cm | 12 pt |

Fonte: Norma ABNT NBR 14724 (2011).

**4 NARRATIVA, AMBIENTAÇÃO E PERSONAGENS**

**4.1 História e narrativa**

Descreva a *back story*, trama, progressão do jogo, *cutscenes*, etc.

**4.2 Personagens**

Cite os nomes dos personagens do game, atribuindo o tipo (jogável, aliado, inimigo, Boss, NPC...), sua história (o que o motiva, suas relações interpessoais...) e descrições física e psicológica. Se possível, acrescente imagens, do esboço à arte final dos principais personagens.

**4.3 Mundo do jogo**

Descreva e apresente o mundo geral do jogo, inclusive com a descrição visual.

**4.4 Áreas do jogo**

Descreva cada área com suas características físicas e temáticas. Ex.: fase dentro do vulcão, fase com temática de gelo, fase subaquática etc.

**4.5 Fases (níveis)**

Descreva cada fase incluindo sinopse, objetivos e detalhes dos acontecimentos que se desenrolam em seu percurso. Aqui é recomendável incluir imagens que serviram como base para a criação das fases, seus desafios e recompensas, todas devidamente referenciadas.

**4.6 Fase de treino/tutorial**

Descreva como funciona a fase de treino ou o tutorial do jogo que aparece na tela.

A Tabela 2 foi mantida apenas para demonstrar o uso dos estilos de legendas de tabelas.

Tabela 2 – Dados quaisquer sobre qualquer coisa

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | SP | RJ | MG |
| Estações | 100 | 125 | 165 |
| Impressoras | 20 | 25 | 28 |
| Servidores | 5 | 8 | 10 |
| Scanners | 5 | 5 | 5 |

Fonte: Autoria nossa.

**5 INTERFACE**

**5.1 Sistema visual**

Descreva o conceito e a organização do Head Up Display (HUD) e os menus do jogo. Utilize wireframes para detalhar a organização dos elementos de interface em cada tela.

**5.2 *Screen flow***

Faça um fluxograma que demonstre todas as telas que o jogo tem, da tela inicial com a marca ao game over, e como elas se relacionam. Não esqueça de adicionar a sequência marca da engine, marca da Fatec Carapicuíba, marca do estúdio e marca do jogo.

**5.3 Tipos de interfaces**

Descreva os tipos de interface de acordo com o seu contexto e representação no ambiente do jogo

**5.4 Sistema de controle**

Descreva como o jogador utiliza a interação física para controlar o jogo (gamepad, multitouch, mouse, teclado, óculos de realidade virtual) e como são os comandos específicos.

**5.5 Sistema de ajuda**

Descreva (se houver) o sistema de dicas ou o tutorial para o jogador para que ele entenda como o jogo funciona.

**6 INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL (IA)**

**6.1 Oponentes e IA inimiga**

Descreva o funcionamento e quais são as prioridades dos inimigos que impeçam o avanço do jogador e, portanto, necessitam de ações.

**6.2 IAs aliadas ou não inimigas**

Descreva como outras IAs (NPCs, por exemplo) relacionam-se com o jogador.

**6.3 IA de suporte**

Descreva como funcionam os sistemas de detecção de colisão, *pathfinding* etc.

**7 ASPECTOS TÉCNICOS**

**7.1 Plataformas de produção**

Descreva e justifique para quais telas e sistemas operacionais o jogo está sendo produzido - PC, mobile, consoles, etc.

**7.2 Hardware e software de desenvolvimento**

Liste e justifique o uso de *engines*, linguagens e outros softwares no desenvolvimento do jogo, bem como hardware especial que tenha sido utilizado para alcançar algum resultado específico.

**7.3 Requisitos e uso de rede**

Descreva de que forma o jogo faz uso da Internet, caso utilize.

**8 MODELO DE NEGÓCIOS**

Descreva nessa seção como pretende monetizar o jogo. Se for vendido, por exemplo, informe qual a faixa de preço. Se houver compras dentro do jogo, como serão feitas? Quais serão as estratégias de divulgação para ampliar a comunidade de fãs e possíveis compradores (redes sociais, mídia especializada, demo, *early access* etc.).

Mesmo que o jogo não venha a ser monetizado, é importante preparar para o game pitch o Game Design Canvas (CAREY, 2015) e o Business Model Canvas (OSTERWALDER; PIGNEUR, 2010) detalhando os aspectos do jogo, o Composto de Marketing (também conhecido como Marketing Mix ou 4 P’s), a Análise SWOT (FOFA) e outros que o(a) orientador(a) julgar necessário para que os elementos mercadológicos do jogo fiquem claros para o(a) leitor(a).

A citação direta com mais de três linhas foi deixada neste texto apenas para demonstração do estilo do Word a ser utilizado.

As citações diretas, no texto, com mais de três linhas, devem ser destacadas com recuo de 4 cm da margem esquerda, com letra menor que a do texto utilizado e sem as aspas. No caso de documentos datilografados, deve-se observar apenas o recuo. (ABNT, 2002, p. 2)

**9 TESTES E VALIDAÇÃO DO JOGO**

Uma vez que se propôs o desenvolvimento de um jogo educacional torna-se necessária sua validação desse ponto de vista. Até que ponto o jogo desenvolvido efetivamente contribui para o aprendizado do jogador em relação ao contexto educacional abrangido pelo jogo?

Nessa seção deve-se descrever os procedimentos realizados para a validação do jogo, o público abordado e os resultados obtidos. Sugere-se buscar modelos de validação de jogos educacionais, como por exemplo o MEEGA+ (PETRI; VON WANGENHEIM; BORGATTO, 2011) ou similar.

**10 CONTRIBUIÇÕES DAS DISCIPLINAS**

Nesta seção, a equipe deve discorrer sobre a contribuição das diferentes disciplinas para o desenvolvimento do Trabalho de Graduação. Mais do que um jogo, o Trabalho de Graduação é uma atividade acadêmica do curso de Jogos Digitais da Faculdade de Tecnologia de Carapicuíba e espera-se que os alunos compreendam a conexão desse projeto com as disciplinas que tiveram ao longo do curso. Inspirem-se na proposta interdisciplinar do Sistema Maximizado de Avaliação Unificada em Games (SMAUG), desenvolvido ao longo dos semestres do curso, para fazer estas conexões.

**11 LIÇÕES APRENDIDAS**

O que a equipe aprendeu com o desenvolvimento desse projeto? O que deu certo? O que não deu certo? O que fariam diferente? Quais foram os principais desafios e como a equipe lidou com eles? Qual o aprendizado de cada integrante da equipe?

Essas são algumas perguntas que podem ser respondidas nesta seção. O objetivo é provocar uma reflexão e permitir que os eventuais leitores aprendam com o aprendizado do grupo.

**REFERÊNCIAS**

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **ABNT** **NBR 6024**: Informação e documentação – Numeração progressiva das seções de um documento – Apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, 2012.

\_\_\_\_\_\_. **NBR 14724**: Informação e documentação – Trabalhos acadêmicos – Apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, 2011.

\_\_\_\_\_\_. **NBR 10520**: Informação e documentação – Citações em documentos – Apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, 2002.

CAREY. **Game Design Canvas**. In: Serious Play Conference, Pittsburgh, PA, 2015.

Guia Prático Classificação Indicativa. In: **MINISTÉRIO DA JUSTIÇA**. Disponível em: <<http://www.justica.gov.br/seusdireitos/classificacao/guia-pratico/guia-pratico.pdf>>. Acesso em: 12 jun. 2016.

NEVES, Eduardo Borba; DOMINGUES, Clayton Amaral (Orgs.). **Manual de metodologia da pesquisa científica**. Rio de Janeiro: EB/CEP, 2007.

OSTERWALDER, A.; PIGNEUR, Y. **Business model generation**: handbook for visionaries, game changers, and challengers. Hoboken: Wiley, 2010.

PETRI, Giani; VON WANGENHEIM, Christiane Gresse; BORGATTO, Adriano Ferretti. **MEEGA+: An Evolution of a Model for the Evaluation of Educational Games**. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2011. Disponível em: <<http://www.incod.ufsc.br/wp-content/uploads/2016/07/Relatorio-Tecnico-INCoD_GQ>  
S\_03\_2016\_Ev11.pdf>. Acesso em: 07 fev. 2018.

ROGERS, Scott. **Level Up**: um guia para o design de grandes jogos. São Paulo: Blucher, 2012.

**GLOSSÁRIO**

O glossário é um elemento opcional, que é elaborado em ordem alfabética. Caso queira inserir o glossário, recomenda-se usar o mesmo padrão de formatação da Lista de Abreviaturas e Siglas e remover este parágrafo explicativo. Veja os exemplos de termos de um glossário a seguir.

**Avião:** Qualquer aeronave que necessita de asas fixas para se sustentar no ar.

**Melancia:** Planta da família *Cucurbitaceae* originária da África.

**APÊNDICE A – Aqui vai o título do apêndice**

O apêndice é um elemento opcional do trabalho, sendo um texto ou documento elaborado pelo(s) autor(es), necessário para completar sua argumentação sem prejuízo da unidade do trabalho.

Se os apêndices esgotarem as letras do alfabeto no título, devem ser usadas letras na sequência maiúsculas dobradas (AA, AB, AC...).

**APÊNDICE B – Instruções para utilização deste documento**

Esse documento do Word foi formatado de acordo com as normas da ABNT aplicáveis à elaboração de trabalhos acadêmicos e o projeto desenvolvido no âmbito do Trabalho de Graduação não deixa de ser um trabalho acadêmico.

Os itens que compõem a parte textual do trabalho foram baseados no modelo do Edital nº 10/2016/Spcine – Produção de Games – 2016, disponível na URL <http://spcine.com.br/wp-content/uploads/Edital_de_Games_2016.pdf>, cuja data de acesso é 09/06/2020.

A geração dos sumários (lista de ilustrações, de tabelas e o sumário propriamente dito) será muito facilitada caso o aluno utilize adequadamente os estilos preparados para marcação dos títulos e demais elementos do texto.

Nos **títulos de primeiro nível** (1 DEFINIÇÃO DO JOGO, 2 GAMEPLAY E MECÂNICAS e assim sucessivamente) deve ser utilizado o estilo **1-Título**. Isso fará com que esses títulos sempre sejam iniciados em uma nova página.

Nos **títulos de segundo nível e subsequentes** (1.1 Nome do jogo, 1.2 *High concept* do jogo e assim por diante) deve ser utilizado o estilo **1.1-Título**.

Nos **parágrafos** de texto deverá ser utilizado o estilo **1-Parágrafo**.

Nas **figuras e tabelas** utilize os estilos conforme explicação nas páginas 16 a 18.

Nesse trabalho, os elementos **opcionais** são a dedicatória, a página de agradecimentos, a epígrafe, o glossário e, dependendo da necessidade e definição do professor orientador, os apêndices e anexos.

São elementos **obrigatórios** a capa, a folha de rosto, o resumo, o abstract, a lista de ilustrações (caso haja ilustrações), a lista de tabelas (caso haja tabelas), a lista de abreviaturas e siglas (caso haja abreviaturas e siglas), o histórico de revisões, o sumário, o texto propriamente dito e as referências.

Os itens do texto, atualmente divididos em oito seções, são **obrigatórios**. Caso algum deles não se aplique ao jogo desenvolvido, deve ser indicado no texto com a devida **justificativa**.

As referências utilizadas devem ser listadas no trabalho de acordo com a respectiva **norma da ABNT**. Consulte um livro de Metodologia Científica, o(a) docente de Projeto de Trabalho de Graduação (PTG) e o(a) orientador(a) para obter informações a respeito.

A utilização de obras para justificar as escolhas e definições do jogo é necessária e esse **embasamento teórico** deve constar nas seções em que se apliquem ao longo do trabalho, com as necessárias **citações** nos formatos definidos na norma ABNT aplicável. Consulte um livro de Metodologia Científica, o(a) docente de Projeto de Trabalho de Graduação (PTG) e o(a) orientador(a) para obter informações a respeito.

**ANEXO A – Aqui vai o título do anexo**

O anexo é um texto ou documento não elaborado pelo grupo que serve de fundamentação, comprovação ou ilustração. Trata-se de um elemento opcional do trabalho.

Se os anexos esgotarem as letras do alfabeto no título, devem ser usadas letras na sequência maiúsculas dobradas (AA, AB, AC...).