

Chave de Acesso da NFS-e
3106200225405130000012900000000000624117209223288Número da NFS-e
6Competência da NFS-e
31/10/2024Data e Hora da emissão da NFS-e
06/11/2024 00:42:09Número da DPS
6Série da DPS
900Data e Hora da emissão da DPS
06/11/2024 00:42:09A autenticidade desta NFS-e pode ser verificada
pela leitura deste código QR ou pela consulta da
chave de acesso no portal nacional da NFS-e

EMITENTE DA NFS-e Prestador do Serviço	CNPJ / CPF / NIF 54.051.300/0001-29	Inscrição Municipal -	Telefone -
Nome / Nome Empresarial 54.051.300 JULIO STEHLING VIEIRA MARTINS		E-mail -	
Endereço ANIBAL BENEVOLO, 415, SANTA EFIGENIA		Município Belo Horizonte - MG	CEP 30260-250
Simples Nacional na Data de Competência Optante - Microempreendedor Individual (MEI)		Regime de Apuração Tributária pelo SN -	
TOMADOR DO SERVIÇO	CNPJ / CPF / NIF 11.197.128/0001-03	Inscrição Municipal -	Telefone -
Nome / Nome Empresarial ASSOCIACAO MOVE CULTURA		E-mail -	
Endereço MONSENHOR BICALHO, 263, ELDORADO		Município Contagem - MG	CEP 32310-220

INTERMEDIÁRIO DO SERVIÇO NÃO IDENTIFICADO NA NFS-e

SERVIÇO PRESTADO

Código de Tributação Nacional 08.02.01 - Instrução, treinamento, orientação pedagógica e educacion...	Código de Tributação Municipal 010 - Cursos de informática	Local da Prestação Contagem - MG	País da Prestação -
Descrição do Serviço 8 horas de serviços de Professor de Desenvolvimento de Games realizados no mês de Outubro/2024, para atendimento ao Projeto "A Tecnologia Move o Futuro - TERMO DE FOMENTO 038/2023, Chamamento Público nº 001/2021 - CMDCAC, P.A 040/2023"; despesa vinculada ao Contrato Nº 017/ATMF/2023.			

TRIBUTAÇÃO MUNICIPAL

Tributação do ISSQN Operação Tributável	País Resultado da Prestação do Serviço -	Município de Incidência do ISSQN Belo Horizonte - MG	Regime Especial de Tributação Nenhum
Tipo de Imunidade -	Suspensão da Exigibilidade do ISSQN Não	Número Processo Suspensão -	Benefício Municipal -
Valor do Serviço R\$ 640,00	Desconto Incondicionado -	Total Deduções/Reduções -	Cálculo do BM -
BC ISSQN -	Alíquota Aplicada -	Retenção do ISSQN Não Retido	ISSQN Apurado -

TRIBUTAÇÃO FEDERAL

IRRF -	CP -	CSLL -	
PIS -	COFINS -	Retenção do PIS/COFINS -	TOTAL TRIBUTAÇÃO FEDERAL -

VALOR TOTAL DA NFS-E

Valor do Serviço R\$ 640,00	Desconto Condicionado R\$	Desconto Incondicionado R\$	ISSQN Retido -
IRRF, CP, CSLL - Retidos R\$ 0,00	PIS/COFINS Retidos -		Valor Líquido da NFS-e R\$ 640,00

TOTAIS APROXIMADOS DOS TRIBUTOS

Federais
-Estaduais
-Municipais
-

INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES

SISBB - SISTEMA DE INFORMACOES BANCO DO BRASIL
06/11/2024 - AUTOATENDIMENTO - 14.03.52
2818502818 0001

Comprovante Pix

CLIENTE: ASSOCIACAO MOVE CULTURA

AGENCIA: 2818-5 CONTA: 56.115-0

=====

SOBRE A TRANSACAO

ID: E0000000020241106170116798049747
CNPJ DO PAGADOR: 11.197.128/0001-03
VALOR: R\$640,00
TARIFA: R\$0,00
DATA: 06/11/2024 - 14:03:31

PAGO PARA: Julio S V Martins

CPF: ***.440.026-**

CHAVE PIX: 14844002678

INSTITUICAO: 00360305 CAIXA ECONOMICA FEDERAL

AGENCIA: 0093 - CONTA: 1288000007731435033

TIPO DE CONTA: Conta Poupanca

Esta transação pode ser tarifada em até 0,99%,
com valor máximo de R\$10,00. O valor definitivo
poderá ser consultado no BBDPJ.

Notificacao enviada em: 06/11/2024 - 14:03:32

DOCUMENTO: 110602
AUTENTICACAO SISBB: E.D3A.84A.A74.93D.F4A

Central de Atendimento BB

4004 0001

Consultas, informacoes e servicos transacionais.

SAC BB

0800 729 0722

Informacoes, reclamacoes, cancelamento de produ-
tos e servicos.

Ouvidoria

0800 729 5678

Reclamacoes nao solucionadas nos canais
habituais agencia, SAC e Demais canais de
atendimento.

Atendimento a deficientes auditivos ou fala

0800 729 0088

Informacoes, reclamacoes, cancelamento de cartao
e outros produtos e servicos de Ouvidoria.-----
Transação efetuada com sucesso por: JG898039 ANA CRISTINA AMANCIO SOARES.

RELATÓRIO DE ATIVIDADES

Turma: Desenvolvimento de Games

Mês: Outubro

Professor: Júlio Stehling

RELATÓRIO DE ATIVIDADES - ATMF

CURSO: DESENVOLVIMENTO DE GAMES
PROFESSOR: JÚLIO STEHLING VIEIRA MARTINS
CARGA HORÁRIA/MÊS: 8H
CONTRATO DE PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS: 017/ATMF/2023-2024
PERÍODO DE EXECUÇÃO: 01/10/2024 A 31/10/2024

AULA 17

Carga	Horária:	Conteúdo:	Atividades:
2h Tema: Condição de Derrota Dia: 01/10/2024		<p>Criar um evento de colisão entre o jogador principal e os inimigos, e códigos adjacentes que resultem em uma "condição de derrota" para o jogo.</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none">- Compreender o que é uma "referência nula", e como evitá-la.- Criar uma condição de derrota para o jogo.	<p>Iniciamos a aula fazendo pequenos acabamentos pendentes em outros sistemas do jogo, como limitar a movimentação do jogador para dentro da tela, ou mudar o disparo de um clique para segurar o botão.</p> <p>Em seguida, passamos a maior parte da aula criando uma "condição de derrota" para o jogo. Após criarmos o devido código que substituiria o objeto do jogador por um de efeito de explosão, como esperado, o jogo começou a apresentar erros de "referência nula". O restante deste momento da aula, então, foi dedicado a explicar o que eles são e como evitá-los, através da função "instance_exists".</p> <p>Os minutos restantes da aula foram gastos dando início a criação do objeto que será responsável por contar e mostrar a pontuação do jogador.</p> <p>Resultados:</p> <p>Os pequenos ajustes no início da aula foram de extrema facilidade para os alunos, conseguindo elaborar a lógica para os ajustes quase inteiramente sozinhos.</p> <p>Eles apresentaram um pouco mais de dificuldade em compreender o erro de referência nula, mas ainda assim conseguiram o absorver bem e implementar sua correção com sucesso em seus projetos.</p>

Realização:



Parceria:



Apoio:



AULA 18

Carga Horária: 2h

Tema: Pontuação

Dia: 03/10/2024

Conteúdo:

Implementar um sistema de pontuação no jogo, com pontuações diferentes para diferentes inimigos e um display de pontuação.

Objetivos:

- Conhecer formas simples e viáveis de se implementar um sistema de pontuação.
- Fixar conteúdos vistos.

Atividades:

Já tendo a base do sistema implementado na aula anterior, seguimos dando continuidade no sistema de pontuação.

Primeiramente, manipulamos o "pai" dos inimigos, para que todos os inimigos possuam uma variável de "pontuação", em seguida criamos scripts e formas de interação entre o objeto de pontuação criado na aula anterior e os inimigos, para que sempre que um seja destruído ele passe seu valor de pontuação a contagem do objeto de pontuação.

Utilizamos do tempo restante desta aula para adiantar as bases do sistema de menu inicial, que será visto de forma aprofundada na aula seguinte.

Resultados:

Essa aula foi constituída inteiramente de conteúdos já vistos previamente: criação e variáveis, de funções, manipulação de texto na tela, etc.

Por esse motivo, não houveram grandes dificuldades por parte dos alunos em absorver este conteúdo, souberam compreender o que estava sendo revisado e recontextualizar este conhecimento para uma nova aplicação, no caso a contagem e amostragem de pontos, sem muita dificuldade.

Realização:



Parceria:



Apoio:



CIST J. Mendes

AULA 19

Carga Horária: 2h

Tema: Menu Inicial

Dia: 08/10/2024

Conteúdo:

Criar uma nova sala no projeto para o menu inicial do jogo, e criar um objeto de "botão" para ser o botão que passará o jogador do menu inicial para o jogo.

Objetivos:

- Conhecer sobre a criação de novas "salas" na engine, e formas de transitar entre salas.
- Conhecer formas simples e eficazes de se fazer um menu inicial.

Atividades:

Iniciamos a aula criando uma nova sala para o jogo, onde ficará o botão de iniciar o jogo. Então, criamos um objeto com um colisor grande e retangular, demos a ele uma sprite com o escrito "jogar" e utilizamos eventos de mouse e funções de transição de sala para dar a funcionalidade do botão. Então, usamos mais eventos de mouse para animar o botão, dando a ele um feedback sonoro e visual dependendo de se o mouse está ou não colidindo com o botão. Utilizamos do restante do tempo da aula para dar início a criação de um sistema de pausa simples.

Resultados:

Ainda que tenha apresentado conteúdos novos nesta aula, em relação a criação e transição de salas, foram conteúdos de baixo grau de dificuldade, e portanto os alunos presentes foram capazes de acompanhar sem muitas dificuldades e criarem seus respectivos menus iniciais facilmente.

Destaque para o aluno Lucas, que foi um passo além e ainda conseguiu elaborar sozinho uma tela de créditos para o seu jogo.

Realização:



Parceria:



Apoio:



CIST O J. Mendes

AULA 20

Carga Horária: 2h

Tema: Sistema de Pausa e fechamento

Dia: 10/10/2024

Conteúdo:

Implementar um sistema de pausa simples, que suspende a camada atual do jogo e habilita uma camada de pausa, e vice versa. Encerrar o projeto.

Objetivos:

- Aprofundar-se nos conhecimentos sobre camadas de salas e como manipulá-las
- Encerrar o projeto atual de jogo.

Atividades:

Iniciamos a aula criando um evento de tecla no objeto de pontuação, que achamos interessante ter como o objeto responsável por manejar o sistema de pausa do jogo.

Neste evento de tecla, vimos sobre funções de habilitar e desabilitar camadas de sala, e como podemos utilizá-las para suspender a camada do jogo e habilitar a camada de pausa.

Então, vimos também o evento de criação de sala, e como utilizá-lo para ter no início do jogo a camada de pausa já suspensa.

Por fim, gastamos o tempo final da aula fazendo pequenos ajustes finais no projeto.

Resultados:

Por se tratar de uma aula com muitos conteúdos novos, e com uma dificuldade um pouco mais elevada, houve uma certa dificuldade dos alunos em assimilar o conteúdo inicialmente.

Tentei passa-lo com cuidado e paciência, até me certificar de que todos conseguiram acompanhá-lo e absorvê-lo.

Durante os momentos finais da aula pude notar muita satisfação e empolgação por parte dos alunos com o produto final do jogo, e acredito que alguns deles certamente irão perseguir a área de games depois do final desta oficina.

CONTAGEM, 10 DE OUTUBRO DE 2024


COORDENADOR(A)

INSTRUTOR(A)

Documento assinado digitalmente
gov.br JULIO STEHLING VIEIRA MARTINS
Data: 21/10/2024 13:03:49-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>



Realização:



Parceria:



Apoio:



RELATÓRIO FOTOGRÁFICO

Turma: Desenvolvimento de Games

Mês: Outubro

Professor: Júlio Stehling

**RELATÓRIO FOTOGRÁFICO REFERENTE AO CONTRATO Nº 017/ATMF/2023-2024 DE PRESTAÇÃO
SERVIÇO DE PROFESSOR DE DESENVOLVIMENTO DE GAMES, PARA O PROJETO "A TECNOLOGIA QUE
MOVE O FUTURO", T.F.038/2023**

AULA 17

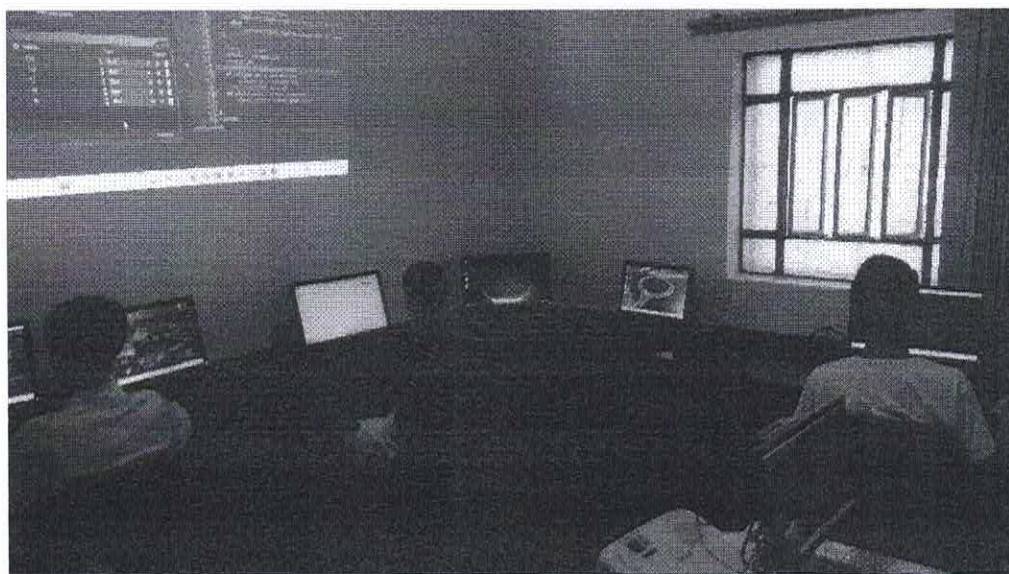


Foto 1: Implementando as pequenas correções nos projetos.

Dia: 01/10/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



Foto 2: Alunos corrigindo o erro de referência nula em seus projetos.

Dia: 01/10/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



Realização:



Parceria:



Apoio:



CIST **J. Mendes**

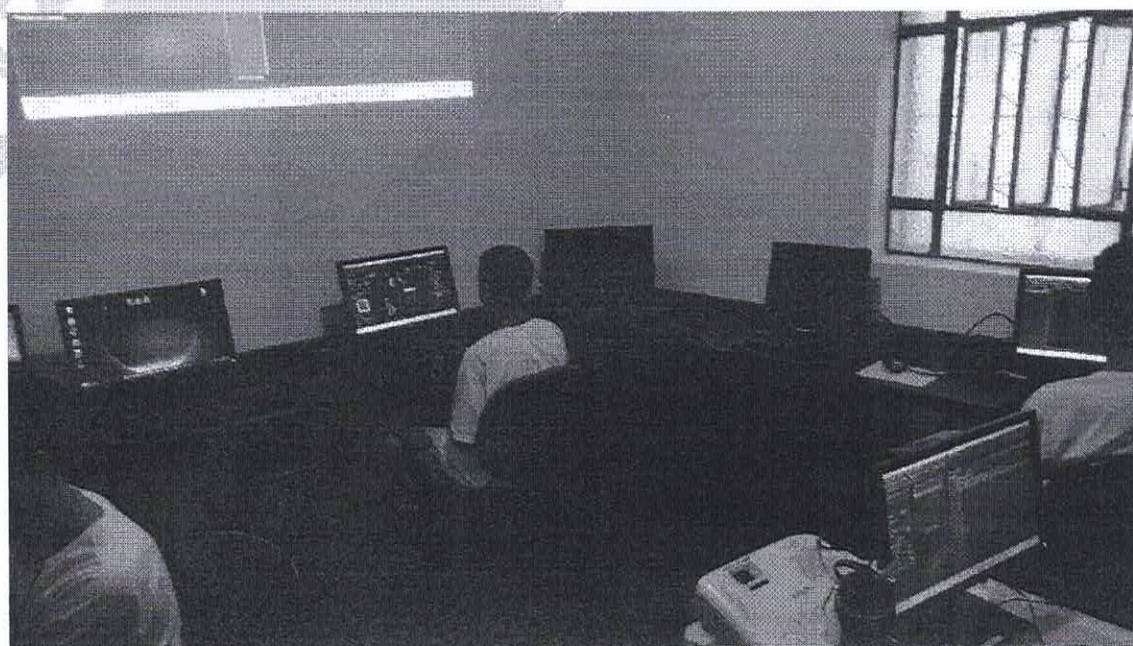


Foto 1: Alunos implementando sistema de pontuação.

Dia: 03/10/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

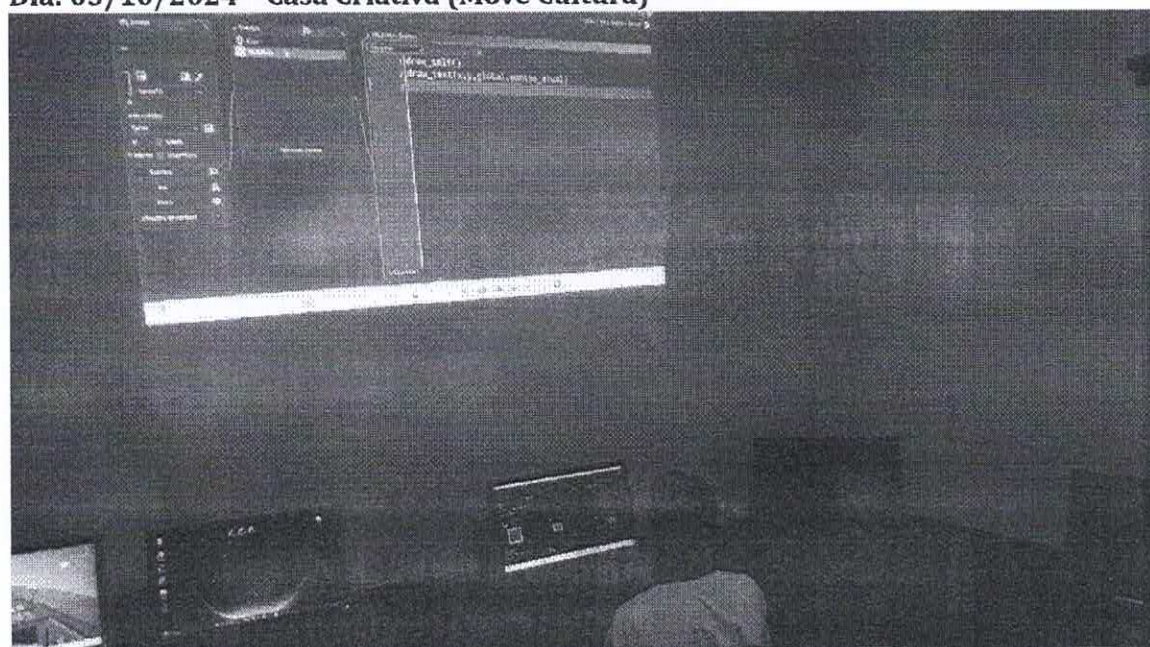


Foto 2: Miguel copiando o código que mostra a pontuação na tela.

Dia: 03/10/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



Realização:



Parceria:



Apoio:



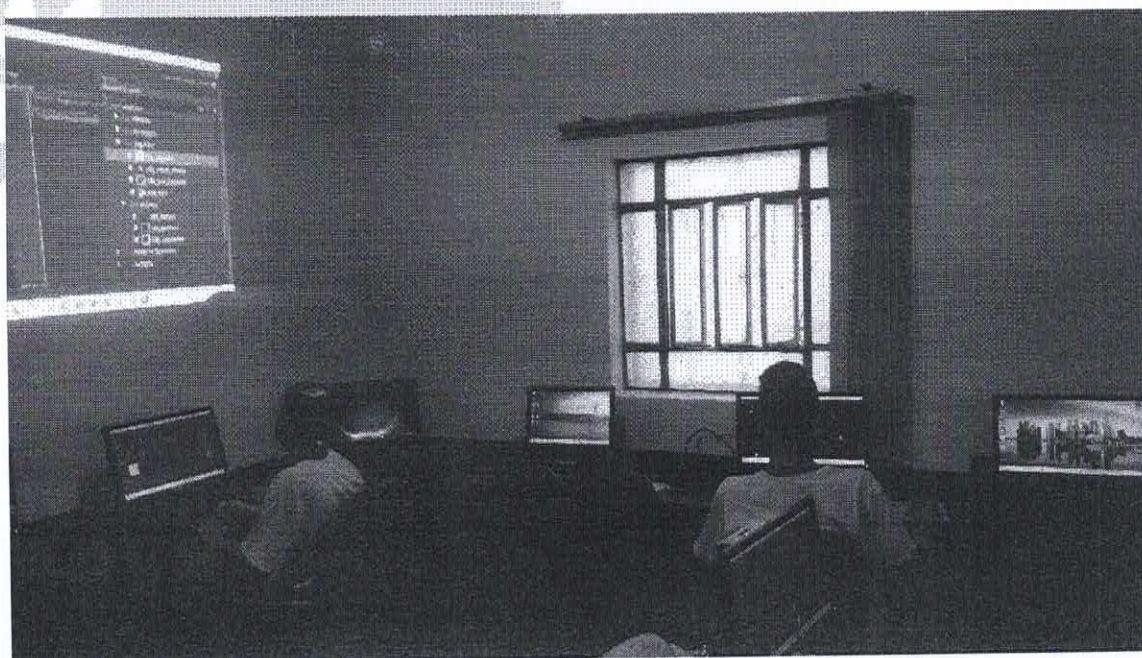


Foto 1: Alunos implementando o menu inicial.

Dia: 08/10/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

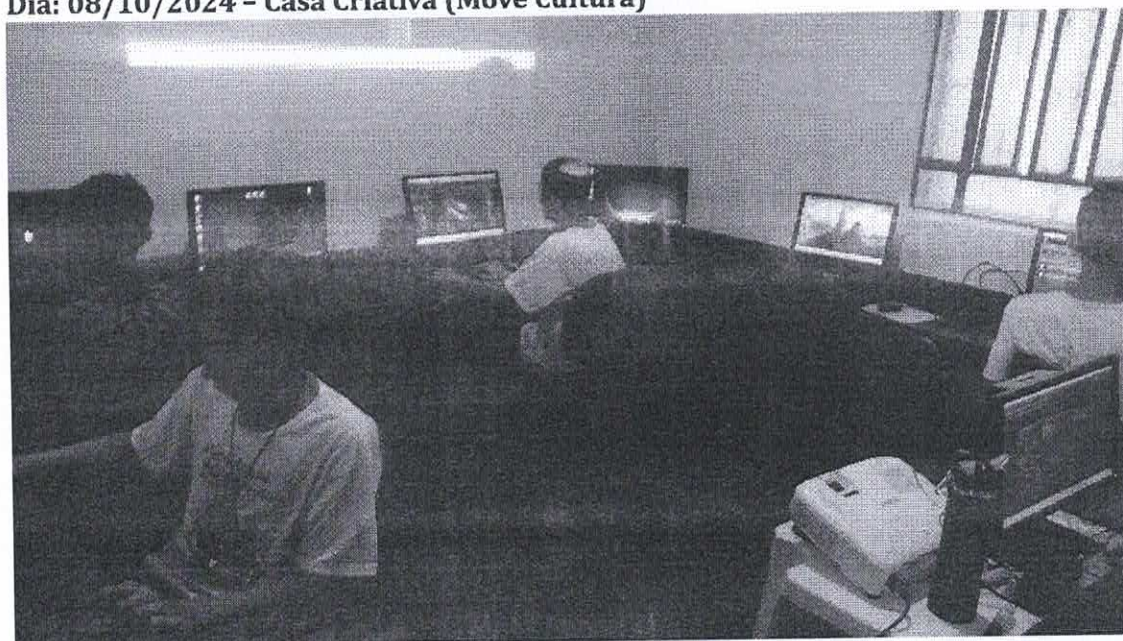


Foto 2: Alunos selecionando imagens na internet para usar como fundo de imagem para seu menu inicial.

Dia: 08/10/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



Realização:



Parceria:



Apoio:



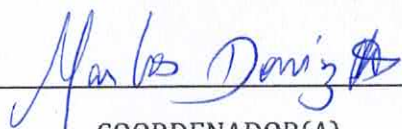
Foto 1: Alunos implementando o sistema de pausa no jogo.

Dia: 10/10/2024 - Casa Criativa (Move Cultura)

Foto 2: Lucas e Miguel vendo o sistema de pausa funcionando na projeção.

Dia: 10/10/2024 - Casa Criativa (Move Cultura)

CONTAGEM, 10 DE OUTUBRO DE 2024


COORDENADOR(A)

gov.br

Documento assinado digitalmente

JULIO STEHLING VIEIRA MARTINS

Data: 21/10/2024 13:03:50 -0300

Verifique em <https://validar.it.gov.br>

INSTRUTOR(A)

Realização:



Parcerias:



Apoio:



J. Mendes

LISTAS DE PRESENÇA

Turma: Desenvolvimento de Games

Mês: Outubro

Professor: Júlio Stehling

LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES

LOCAL: CASA CRIATIVA

DATA: 01/10/2024

HORÁRIO: 16:00 às 18:00

DIA (S) DA SEMANA: Terças e Quintas

INSTRUTOR: JÚLIO STEHLING

N°	Nome	Assinatura
01	Caio Darc Coelho	
02	David Lucas Alves de Souza	
03	Derick William Ferreira Fernandes	
04	Filipe Gabriel Pimenta de Mattos	
05	Gabriel Miguel dos Santos	
06	Julio Cesar Pereira Santos	
07	Kaiki de Abreu Rodrigues	
08	Lucas Ezequiel Gomes Miranda	
09	Mateus de Oliveira Souza	Mateus de Oliveira Souza
10	Miguel Marques Constantino	Miguel Marques Constantino
11	Miguel Otávio Rodrigues Alves	
12	Samuel Gomes de Moura	
13	Sayron Pierry dos Santos Fernandes	
14	Yago Augusto Souza passos	Yago Augusto de Souza

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA: 



Realização:



Parceria:



Apoio:



CIST O J. Mendes

LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES

LOCAL: CASA CRIATIVA

DATA: 03/10/2024

HORÁRIO: 16:00 às 18:00

DIA (S) DA SEMANA: Terças e Quintas

INSTRUTOR: JÚLIO STEHLING

Nº	Nome	Assinatura
01	Caio Darc Coelho	
02	David Lucas Alves de Souza	David Lucas Alves de Souza
03	Derick William Ferreira Fernandes	
04	Filipe Gabriel Pimenta de Mattos	
05	Gabriel Miguel dos Santos	
06	Julio Cesar Pereira Santos	
07	Kaiki de Abreu Rodrigues	
08	Lucas Ezequiel Gomes Miranda	
09	Mateus de Oliveira Souza	Mateus de Oliveira Souza
10	Miguel Marques Constantino	Miguel Marques Constantino
11	Miguel Otávio Rodrigues Alves	
12	Samuel Gomes de Moura	
13	Sayron Pierry dos Santos Fernandes	
14	Yago Augusto Souza passos	

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA: _____

Julio Stehling



Realização:



Parceria:



Apoio:



LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES

LOCAL: CASA CRIATIVA

DATA: 08/10/2024

HORÁRIO: 16:00 às 18:00

DIA (S) DA SEMANA: Terças e Quintas

INSTRUTOR: JÚLIO STEHLING

Nº	Nome	Assinatura
01	Caio Darc Coelho	
02	David Lucas Alves de Souza	David Lucas Alves de Souza
03	Derick William Ferreira Fernandes	
04	Filipe Gabriel Pimenta de Mattos	
05	Gabriel Miguel dos Santos	
06	Julio Cesar Pereira Santos	
07	Kaiki de Abreu Rodrigues	
08	Lucas Ezequiel Gomes Miranda	
09	Mateus de Oliveira Souza	Mateus de Oliveira Souza
10	Miguel Marques Constantino	Miguel Marques Constantino
11	Miguel Otávio Rodrigues Alves	
12	Samuel Gomes de Moura	
13	Sayron Pierry dos Santos Fernandes	
14	Yago Augusto Souza passos	Yago Augusto de Souza

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA: 



Realização:



Parceria:



Apoio:



LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES

LOCAL: CASA CRIATIVA

DATA: 10/10/2024

HORÁRIO: 16:00 às 18:00

DIA (S) DA SEMANA: Terças e Quintas

INSTRUTOR: JÚLIO STEHLING

Nº	Nome	Assinatura
01	Caio Darc Coelho	
02	David Lucas Alves de Souza	
03	Derick William Ferreira Fernandes	
04	Filipe Gabriel Pimenta de Mattos	
05	Gabriel Miguel dos Santos	
06	Julio Cesar Pereira Santos	
07	Kaiki de Abreu Rodrigues	
08	Lucas Ezequiel Gomes Miranda	Lucas Ezequiel Gomes Miranda
09	Mateus de Oliveira Souza	
10	Miguel Marques Constantino	Miguel Marques Constantino
11	Miguel Otávio Rodrigues Alves	Miguel Otávio Rodrigues Alves
12	Samuel Gomes de Moura	
13	Sayron Pierry dos Santos Fernandes	
14	Yago Augusto Souza passos	

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA: _____



Realização:



Parceria:



Apoio:



CIST O J. Mendes

LISTA ATESTADA

Turma: Desenvolvimento de Games

Mês: Outubro

Professor: Júlio Stehling



PREFEITURA MUNICIPAL DE CONTAGEM
SECRETARIA MUNICIPAL DE DIREITOS HUMANOS

LISTA DE FREQUÊNCIA																																		
Dados do Executor		CNPJ: 11.197.128/0001-03																																
Razão Social: Associação Move Cultura																																		
Dados Projeto Social		Nº do Termo de (X) Fomento ou () Colaboração: TERMO DE FOMENTO 038/2023.																																
Nome do Projeto: A TECNOLOGIA QUE MOVE O FUTURO		Profissional Responsável (Professor/Oficineiro): Julio Stehling																																
Atividade: Oficina de Desenvolvimento de Games		Coordenador de Projetos: Marcos Donizetti																																
Dia e Horário das atividades: Terças e Quintas, 16:00 às 18:00																																		
Mês: OUTUBRO/ 2024																																		
Relação de beneficiários inscritos		TOTAL DE ATENDIMENTOS																																
Dia do mês		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		
Dia da Semana		T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	
Nome dos presentes																																		
David Lucas Alves de Souza		F		P					P		F																							2
Gabriel Miguel dos Santos		F		F					F		F																							0
Kaiki de Abreu Rodrigues		F		F					F		F																							0
Lucas Ezequiel Gomes Miranda		F		F					F		P																							1
Mateus de Oliveira Souza		P		P					P		F																							3
Miguel Marques Constantino		P		P					P		P																							4
Miguel Otávio Rodrigues Alves		F		F					F		P																							1

68 anaka (2) xtrava



PREFEITURA MUNICIPAL DE CONTAGEM
SECRETARIA MUNICIPAL DE DIREITOS HUMANOS

[illegible]

Assinatura do Profissional (i) responsável(is): _____

Assinatura da Coordenadora de Projetos: _____