



Chave de Acesso da NFS-e
310620022540513000001290000000000000624117209223288



Número da NFS-e 6 Competência da NFS-e 31/10/2024

Data e Hora da emissão da NFS-e
06/11/2024 00:42:09

Número da DPS 6 Série da DPS 900

Data e Hora da emissão da DPS
06/11/2024 00:42:09

A 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 ASSOCIAÇÃO 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 de 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

Contribuição 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

TOTALS 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: 12880000007731435033
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
habitualis 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.

TERMO DE FOMENTO 038/2023

RELATÓRIO DE ATIVIDADES

Turma: Desenvolvimento de Games

Mês: Outubro

Professor: Júlio Stehling

A Tecnologia Move o Futuro

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>Conteúdo:</p> <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:



A Tecnologia Move o Futuro

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:



A Tecnologia Move o Futuro

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:



Porcenta:



Apoio:



A Tecnologia Move o Futuro

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 manejá-lo 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:

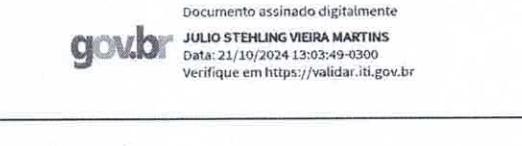
Por se tratar de uma aula com muitos conteúdos novos, e com uma dificuldade um pouco mais elevada, houve uma certa dificuldade dos alunos em assimilar o conteúdo inicialmente.

Tentei passá-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.itd.gov.br>

Realização:



Parceria:



Apoio:



TERMO DE FOMENTO 038/2023

RELATÓRIO FOTOGRÁFICO

Turma: Desenvolvimento de Games

Mês: Outubro

Professor: Júlio Stehling

A Tecnologia Move o Futuro

**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

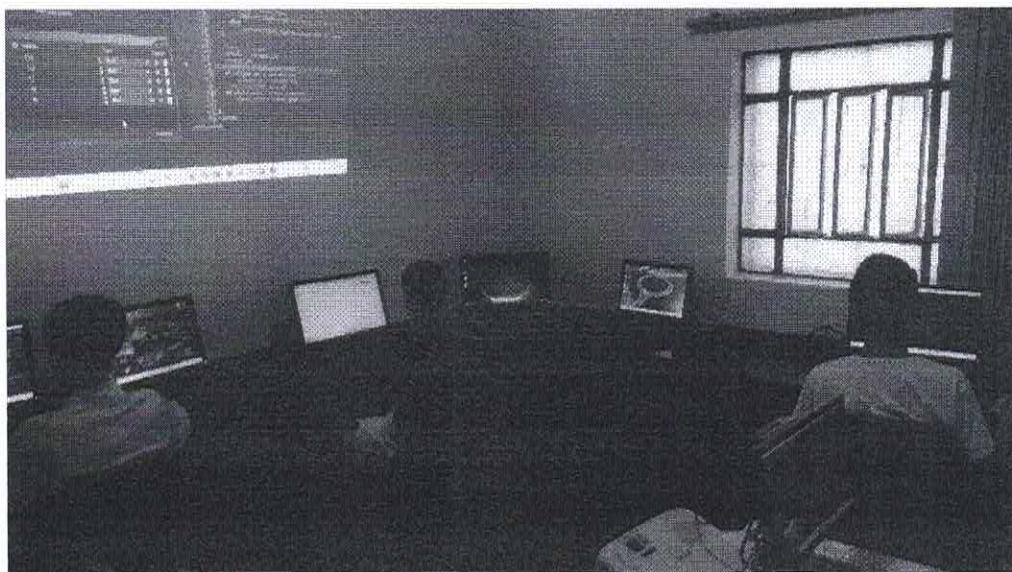


Foto 1: Implementando as pequenas correções nos projetos.

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



Foto 2: Alunos corrigindo o erro de referência nula em suas prejetos.

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

Realização:



Parceria:



Apoio:



A Tecnologia Move o Futuro

AULA 18

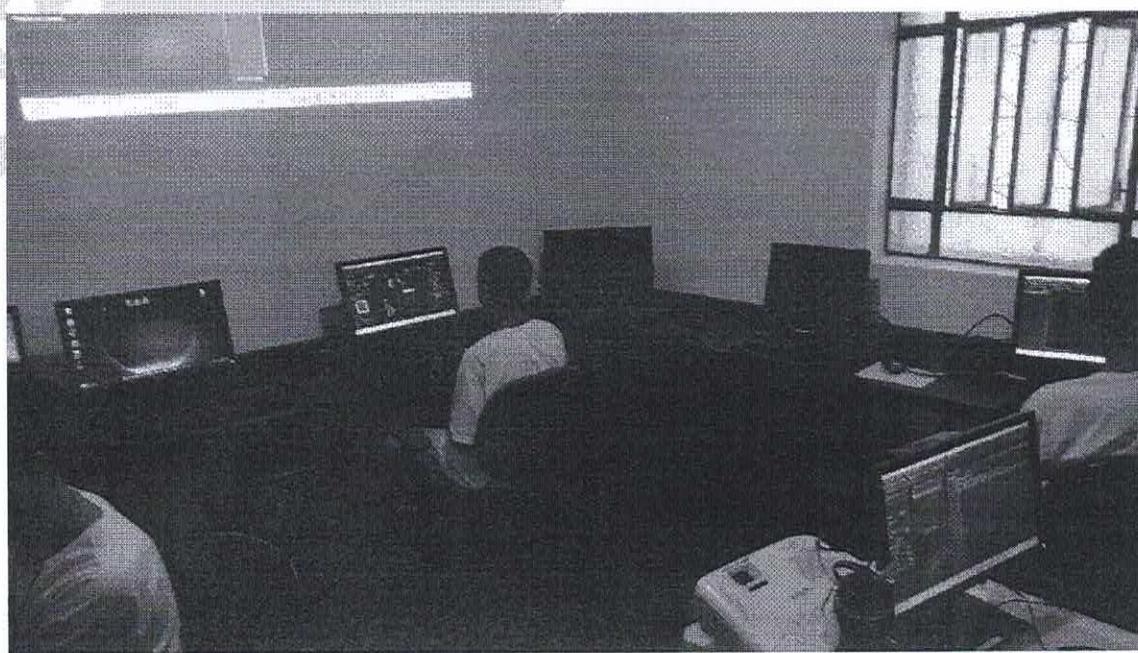


Foto 1: Alunos implementando sistema de pontuação.

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

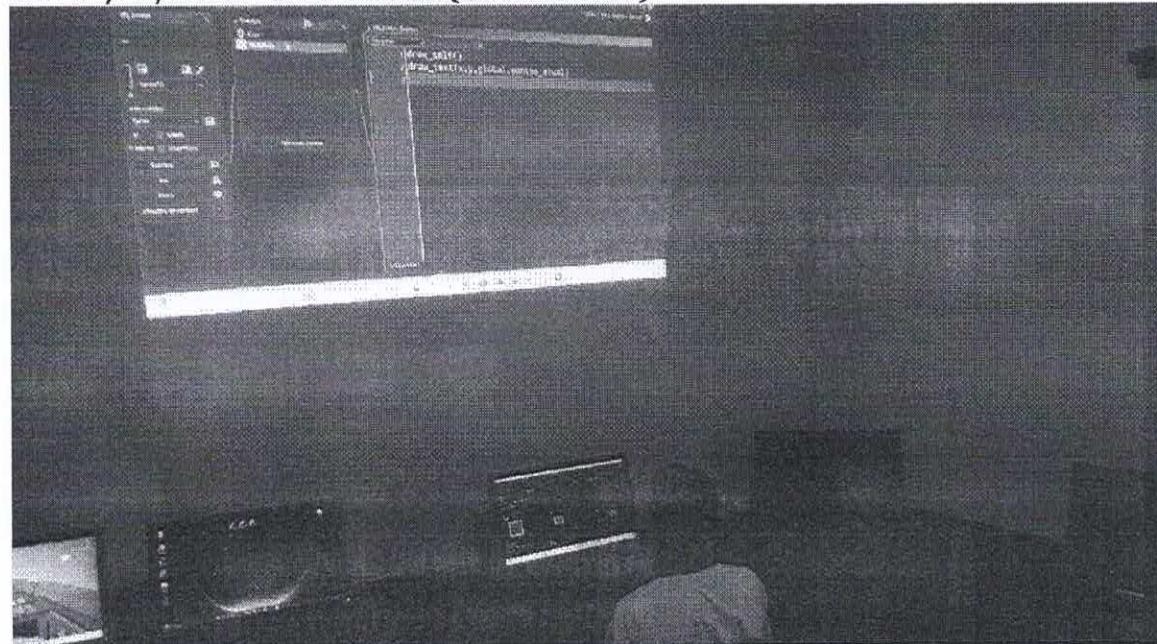


Foto 2: Miguel copiando o código que mostra a pontuação na tela.

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

Realização:



Parceria:



Apoio:



A Tecnologia Move o Futuro

AULA 19

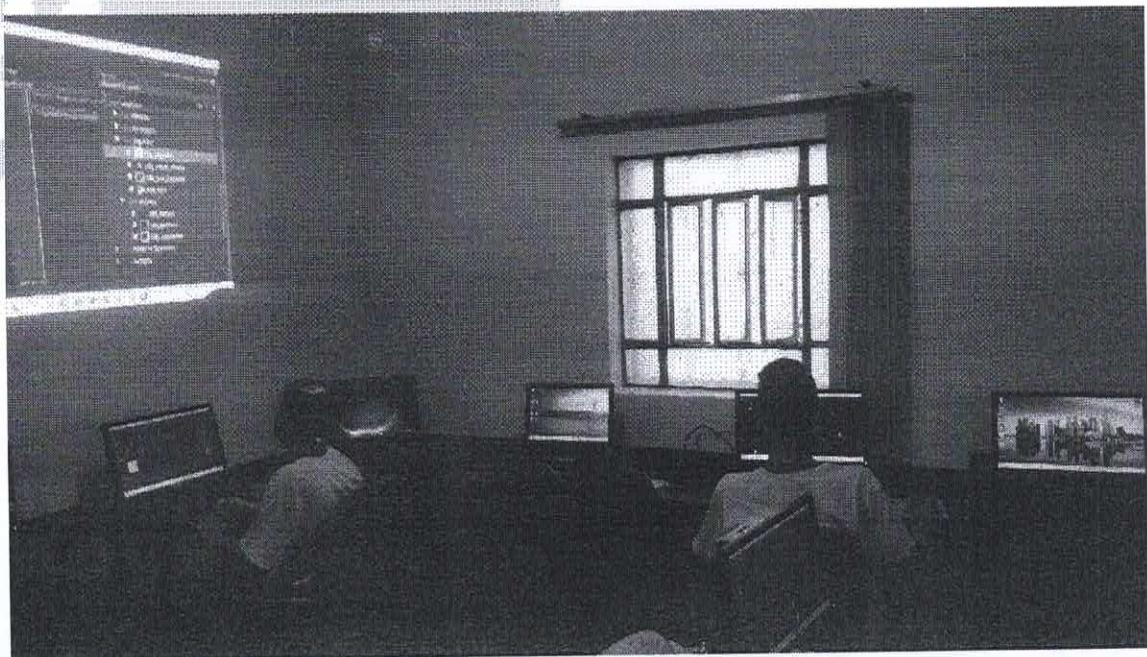


Foto 1: Alunos implementando o menu inicial.

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

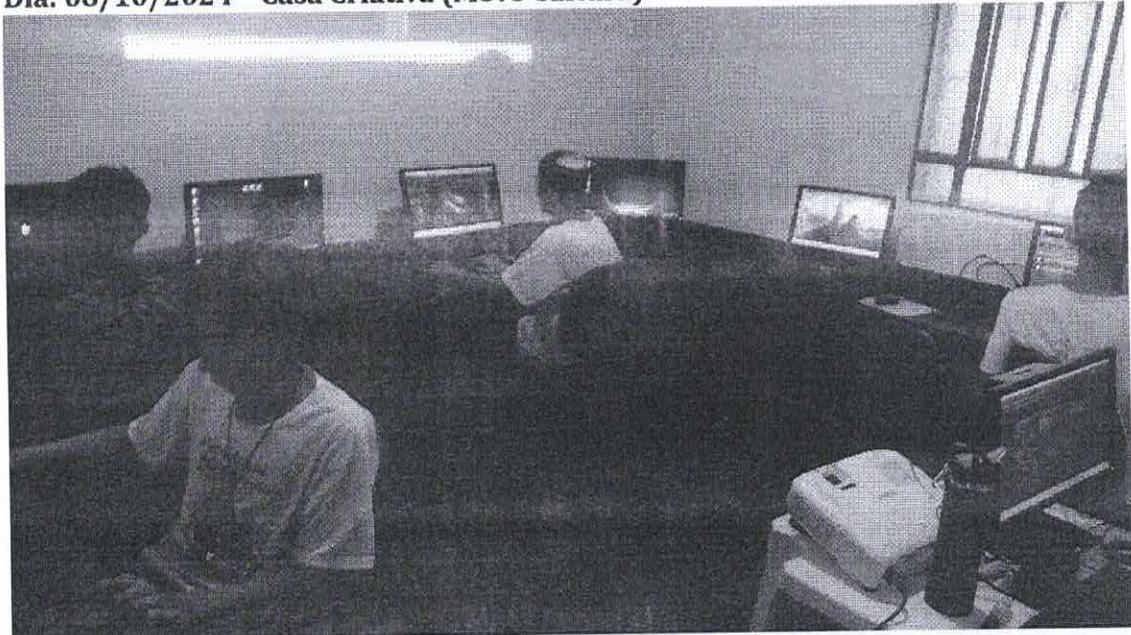


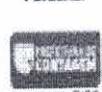
Foto 2: Alunos selecionando imagens na internet para usar como fundo de imagem para seu menu inicial.

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

Realização:



Parceria:



Apoio:



CINTEX J. Mendes

A Tecnologia Move o Futuro

AULA 20

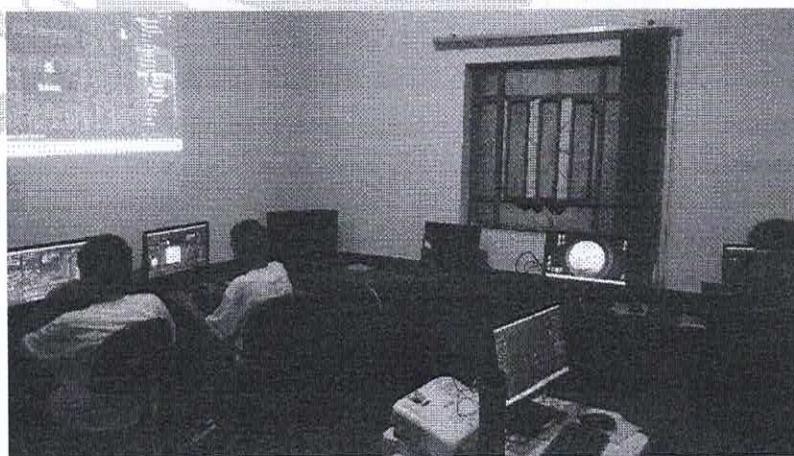


Foto 1: Alunos implementando o sistema de pausa no jogo.

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

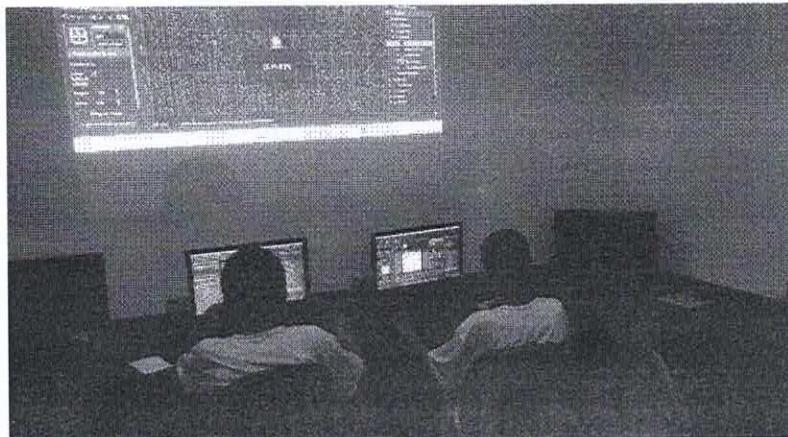
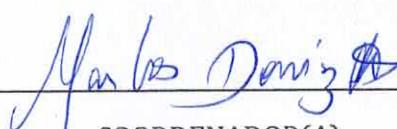


Foto 2: Lucas e Miguel vendo o sistema de pausa funcionando na projeção.

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

CONTAGEM, 10 DE OUTUBRO DE 2024



COORDENADOR(A)

Documento assinado digitalmente
gov.br
JULIO STEHLING VIEIRA MARTINS
Data: 21/10/2024 13:03:50 -0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

INSTRUTOR(A)

Realização:



Parceria:



Apóio:



J. Mendes

LISTAS DE PRESENÇA

Turma: Desenvolvimento de Games

Mês: Outubro

Professor: Júlio Stehling

A Tecnologia Move o Futuro

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		

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	
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 Souza passos

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:



A Tecnologia Move o Futuro

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:

A Tecnologia Move o Futuro

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 Souza passos

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:



A Tecnologia Move o Futuro

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	<i>Lucas Ezequiel Gomes Miranda</i>
09	Mateus de Oliveira Souza	
10	Miguel Marques Constantino	<i>Miguel Marques Constantino</i>
11	Miguel Otávio Rodrigues Alves	<i>Miguel Otávio Rodrigues Alves</i>
12	Samuel Gomes de Moura	
13	Sayron Pierry dos Santos Fernandes	
14	Yago Augusto Souza passos	

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:



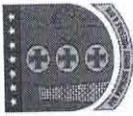
TERMO DE FOMENTO 038/2023

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																																		
Nome do Projeto: A TECNOLOGIA QUE MOVE O FUTURO		Nº do Termo de (X)Fomento ou ()Colaboração: TERMO DE FOMENTO 038/2023.																																
Atividade: Oficina de Desenvolvimento de Games		Profissional Responsável (Professor/Oficineiro): Julio Stehling																																
Dia e Horário das atividades: Terças e Quintas, 16:00 às 18:00		Coordenador de Projetos: Marcos Donizetti																																
Mês: OUTUBRO/2024																																		
Relação de beneficiários inscritos																																		
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	TOTAL DE ATENDIMENTOS		
Dia da Semana	T	Q	S	S	D	S	T	A	Q	S	D	S	T	Q	A	S	D	S	T	Q	A	S	D	S	T	Q	A	Q						
Nome dos presentes																																		
David Lucas Alves de Souza	F	P																															2	
Gabriel Miguel dos Santos	F	F																															0	
Kaliki de Abreu Rodrigues	F	F																															1	
Lucas Ezequiel Gomes Miranda	F	F																															3	
Mateus de Oliveira Souza	P	P																															4	
Miguel Marques Constantino	P	P																															1	
Miguel Otávio Rodrigues Alves	F	F																																1

66 (2) no projeto



PREFEITURA MUNICIPAL DE CONTAGEM
SECRETARIA MUNICIPAL DE DIREITOS HUMANOS

¹ See *Communication* 1993, 10, 1–2, 1–20.

Assinatura do Protissional (Is) responsável: _____