

Chave de Acesso da NFS-e
3106200225405130000012900000000000224051606929941Número da NFS-e
2Competência da NFS-e
30/04/2024Data e Hora da emissão da NFS-e
16/05/2024 10:57:41Número da DPS
2Série da DPS
900Data e Hora da emissão da DPS
16/05/2024 10:57:41A autenticidade desta NFS-e pode ser verificada
pela leitura deste código QR ou pela consulta da
chave de acesso no portal nacional da NFS-eEMITENTE DA NFS-e
Prestador do Serviço
CNPJ / CPF / NIF
54.051.300/0001-29Nome / Nome Empresarial
54.051.300 JULIO STEHLING VIEIRA MARTINSEndereço
ANIBAL BENEVOLO, 415, SANTA EFIGENIASimples Nacional na Data de Competência
Optante - Microempreendedor Individual (MEI)

Inscrição Municipal

-

Telefone

-

E-mail

-

Município
Belo Horizonte - MGCEP
30260-250

Regime de Apuração Tributária pelo SN

-

TOMADOR DO SERVIÇO
CNPJ / CPF / NIF
11.197.128/0001-03Nome / Nome Empresarial
ASSOCIACAO MOVE CULTURAEndereço
MONSENHOR BICALHO, 263, ELDORADO

Inscrição Municipal

-

Telefone

-

E-mail

-

Município
Contagem - MGCEP
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 informáticaLocal da Prestação
Contagem - MG

País da Prestação

-

Descrição do Serviço
18 horas de serviços de Professor de Desenvolvimento de Games realizados no mês de abril/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 - MGRegime Especial de Tributação
Nenhum

Tipo de Imunidade

Suspensão da Exigibilidade do ISSQN
Não

Número Processo Suspensão

-

Benefício Municipal

-

Valor do Serviço
R\$ 1.440,00

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\$ 1.440,00Desconto Condicionado
R\$Desconto Incondicionado
R\$

ISSQN Retido

-

IRRF, CP,CSLL - Retidos
R\$ 0,00

PIS/COFINS Retidos

-

Valor Líquido da NFS-e
R\$ 1.440,00

TOTAIS APROXIMADOS DOS TRIBUTOS

Federais

Estaduais

Municipais

INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES

O contrato e os 3 orçamentos
estão apensados na prestação
de contas do mês 04/2023.

SISBB - SISTEMA DE INFORMACOES BANCO DO BRASIL
16/05/2024 - AUTOATENDIMENTO - 17.47 09
2818502818 0001

Comprovante Pix

CLIENTE: ASSOCIACAO MOVE CULTURA
AGENCIA: 2818-5 CONTA: 56.115-0

=====

SOBRE A TRANSACAO

ID: E0000000020240516204359072270407
CNPJ DO PAGADOR: 11.197.128/0001-03
VALOR: R\$1.440,00
TARIFA: R\$10,00
DATA: 16/05/2024 - 17:46:37

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: 16/05/2024 - 17:46:38

=====

DOCUMENTO: 051602
AUTENTICACAO SISBB: F.240.971.4C8.4C0.DA3

=====

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 – ATMF

CURSO: DESENVOLVIMENTO DE GAMES

PROFESSOR: JÚLIO STEHLING VIEIRA MARTINS

CARGA HORÁRIA/MÊS: 18H

CONTRATO DE PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS: 017/ATMF/2023-2024

PERÍODO DE EXECUÇÃO: 01/04/2024 A 30/04/2024

AULA 9

Carga Horária: 2h

Tema: Editor de
imagem e novo projeto

Dia: 02/04/2024

Conteúdo:

Mostrar funcionalidades do editor de imagem do GM, como se enviar o projeto por e-mail, e dar início ao novo projeto de jogo.

Objetivos:

- Estimular a expressão criativa e artística do aluno através da criação de "Sprites" customizadas.
- Incentivar o estudo e aprofundamento da engine em casa.

Atividades e Resultados:

Após finalizado a construção do primeiro projeto de jogo da oficina na aula passada, dedicamos a maior parte desta aula à exposição de algumas funcionalidades e técnicas de desenho no editor de "Sprites" da engine, como a utilização de "Layers" na imagem, criação de novos frames e "Onion skinning" para animação, e ferramentas de edição de imagem como o recorte, a linha e as formas geométricas.

Os alunos expressaram grande interesse nessa parte da engine, desta vez tendo perguntas vindas até mesmo dos alunos mais quietos da sala, como o Pedro ou o Caio. Foi um momento altamente participativo em que os alunos demonstraram muita criatividade.

Então, brevemente mostrei-os como localizar a pasta do projeto no diretório do Windows, para que pudessem "zipar" o arquivo do jogo e enviá-lo a si mesmos por e-mail, para que pudessem abrir os projetos em suas casas, caso tenham um PC.

Infelizmente a maior parte dos alunos ou não possuía um e-mail e/ou um PC em casa, então nem todos puderam acompanhar essa parte, mas os que o fizeram, receberam um maior incentivo a dar continuidade nos seus estudos de GameMaker2 fora das aulas.

Finalmente, damos início a criação de um novo projeto, que desta vez será um jogo de plataforma. Este momento da aula foi usado também como oportunidade de revisão dos conteúdos básicos para os alunos que não

Realização:



Parceria:



Apoio:



havam entrado no começo da oficina.

AULA 10

Carga Horária: 2h

Tema: Variáveis e

Funções avançadas

Dia: 04/04/2024

Conteúdo:

Implementar as funcionalidades de captação de input do jogador, e ver como implementar movimento e colisão pela função `move_and_colide`.

Objetivos:

- Aprofundar o conhecimento em conceitos de programação básicos como "funções" e "variáveis".
- Demonstrar formas alternativas de se implementar colisão e movimento no jogo.

Atividades e Resultados:

Já com os objetos "jogador" e "parede" criados na aula passada, utilizamos do processo de captação de input para rever os conceitos básicos de programação já vistos na oficina, e juntamente explicar alguns conceitos um pouco mais avançados, como o check lógico "else", o que é um valor "booleano" e a relevância deste tipo de dado em um check de "if" e "else".

No geral, foi notado um pouco de dificuldade na compreensão desses conceitos mais avançados, salvo os alunos com maior aptidão, como Henrique, Gabriel e João. Como esses conceitos seriam revistos muitas vezes ao longo das próximas etapas do jogo, achei razoável dar continuidade no conteúdo, mas de forma a sempre tomar cuidado para explicá-los novamente quando necessário.

Então, dei início ao processo de implementação do movimento e colisões do jogador, mas desta vez, mostrei como podemos converter os valores booleanos captados em um valor de direção no eixo X, para então usar esse valor na função `move_and_colide`.

A maioria os alunos foram capazes de replicar esses passos em seus projetos, e puderam testar as colisões do seu jogador. Alguns ficaram com pequenos bugs em seus projetos, que foram deixados para ser ajustados na próxima aula.

AULA 11

Carga Horária: 2h

Tema: animação básica e Gravidade

Dia: 09/04/2024

Conteúdo:

Implementar um sistema básico de animação reativa a input do jogador, e então trabalhar na implementação de um sistema de gravidade e de pulo.

Objetivos:

- Compreender como manipular as escalas de tamanho de um objeto.
- Aprofundar o conhecimento das formas com que os valores de

Atividades e Resultados:

Após corrigir os projetos com bugs da aula anterior, foi exposto a funcionalidade das variáveis "image_xscale" e "image_yscale", para então vermos como podemos manipular a primeira para criar um sistema que capta a atual direção em que o jogador está andando e o faz "olhar" para essa direção.

Já nesta aula e nas anteriores, havia um grau maior de agitação entre os alunos João e especialmente o Eduardo, o que estava



	velocidade manipuladas.	podem ser	<p>dificultando o processo didático da aula. Tenho tomado uma atenção especial para conter e redirecionar a agitação de ambos para o processo de criação do jogo, de forma a não dispersar a aula e a ajudar no seu fluxo.</p> <p>Então, expandimos as funcionalidades de movimento do jogo, criando uma variável de gravidade e acrescentando-a a velocidade vertical do jogador em todo "step", para que então pudéssemos criar uma função de salto, que apenas funciona caso o jogador esteja no chão.</p> <p>Pôde-se notar já neste momento um forte interesse pela arte do "Level design" por parte dos alunos, que imediatamente começaram a criar plataformas com saltos mirabolantes em seus projetos, com destaque especial ao aluno Cauã, que apresenta grande afinidade pela área.</p>
--	-------------------------	-----------	---

AULA 12

Carga Horária: 2h
Tema: Tilesets
Dia: 11/04/2024

Conteúdo:

Criar um asset de tileset, sua sprite e camada, para então pintar a sala com o novo asset e substituí-lo no código como as novas "paredes" do jogo.

Objetivos:

- Aprender sobre o funcionamento do tipo de asset "tileset".
- Compreender a versatilidade e praticidade que esse tipo de asset fornece ao projeto.

Atividades e Resultados:

Iniciamos a aula criando um objeto de tileset e vinculando-o a uma sprite vazia. Então, foi explicado como a divisão de tiles funciona no editor do tileset e a importância de ter valores divisíveis pelo tamanho dos tiles no asset de "sprite" vinculado.

Os conceitos de tamanho de tiles aparentaram-se bem compreendidos por toda a classe, que soube responder quase em uníssono os valores de tamanho e largura que o tileset deveria ter.

Em seguida pintamos a "sprite" vinculada, de forma que cada tile da imagem tivesse uma cor distinta e que o formato da imagem em si fosse vertical, para melhor encaixar no editor de salas.

Por fim, criamos a "Layer de tiles" na sala do jogo, e a vinculamos ao novo "tileset", para que então os alunos pudessem pintar essa layer com os seus tiles.

Após explicar as funcionalidades de desenho de "tileset", e como se assemelham as do editor de imagem, ficou claro para os alunos por que este é um sistema de colisão preferível ao anterior, e eles imediatamente começaram a elaborar níveis ainda

Realização:



Parceria:



Apoio:



mais complexos e bem pensados.

AULA 13

Carga Horária: 2h

Tema: Colisões com Tiles específicos.

Dia: 16/04/2024

Conteúdo:

Expandir no sistema atual de colisão, e criar condicionais que verificam qual o "tile" nos pés do jogador, cada um retornando um resultado diferente.

Objetivos:

- Expandir o conhecimento dos alunos sobre tilesets.
- Compreender algumas das possibilidades de game design que esse conhecimento de tilesets traz.

Atividades e Resultados:

Dando continuidade à aula anterior, expandimos o código de colisão dos tiles, trocando a função anteriormente usada por outra que reconhece exatamente qual o tipo de tile de um "tileset" que está colidindo com o jogador, e então dando funcionalidades a esses tiles.

Durante esse processo os alunos demonstraram alguma dificuldade ao editar a imagem do "tileset", mas todos conseguiram acompanhar com tranquilidade.

Então, criamos duas condicionais: uma que verifica se o tile em questão é um tile de "espinho"; e uma que verifica se é um tile de "jumpad". Caso seja o primeiro, o jogo é reiniciado, e caso seja o segundo, a velocidade de salto aumenta.

Ao criar a segunda condicional os alunos foram desafiados a descrever como seria a linha de código para a mesma, com o objetivo de testar seus conhecimentos. Arthur e Eduardo sugeriram linhas muito próximas da correta, mas que estavam incorretas em termo de sintaxe, demonstrando um conhecimento razoável quanto a teoria da elaboração de um "if statement". Em seguida João, novamente apresentando um ótimo domínio em programação, elaborou a linha de código correta.

Realização:



Parceria:



Apoio:



AULA 14

Carga Horária: 2h

Tema: Mais colisões em tiles e "sprite_index".

Dia: 18/04/2024

Conteúdo:

Aprimorar as colisões de tiles específicas, para ficarem ainda mais precisas, e expandir o sistema de animações, para mudar dinamicamente qual animação está rodando no jogador.

Objetivos:

- Compreender de forma mais profunda as colisões de tiles específicos.
- Entender como funciona a variável "sprite_index" e aplicar seu funcionamento.

Atividades e Resultados:

Outro professor do projeto estava utilizando o projetor em sua aula, por isso tentei utilizar um projetor reserva, mas sem sucesso, pois esse não era compatível com os computadores da sala de informática. No meio da aula o outro projetor foi retornado, mas estava desconfigurado e também não pude usá-lo.

Por esses motivos, toda a aula foi dada com os alunos tendo que acompanhar o conteúdo pela pequena tela do computador do professor, o que prejudicou muito a didática e o fluxo dessa aula, além do tempo perdido tentando em vão configurar os projetores.

Independente disso, foi possível ao menos explicar um funcionamento mais avançado das funções de checagem de tiles específicos ao longo da aula, e passar o código correspondente, e os alunos demonstraram entendimento quanto a intenção por detrás das mudanças no código que estavam sendo aplicadas.

Contudo, devido a limitação da tela, a maioria dos alunos não conseguiu copiar o código da maneira correta e acabaram "estragando" seus respectivos códigos de colisão. Por causa desses contratempos, também não foi possível explicar a parte sobre a "sprite_index" que preparei para esta aula.

Para recuperar o tempo perdido nessa aula, optei por passar o meu projeto aos alunos na aula que vêm, com o código da "sprite_index" já implementado, e partir da sua explicação.

Aproveitarei a oportunidade também para demonstrar como criar "pacotes" na engine, uma ferramenta poderosíssima para o desenvolvimento conjunto de projetos, e que auxiliará os alunos na transposição de suas Sprites originais para o novo projeto, caso queiram.

Realização:



Parceria:



Apoio:



AULA 15

Carga Horária: 2h

Tema: Expandindo o sistema de animação.

Dia: 23/04/2024

Conteúdo:

Transpor o código do projeto modelo para repor os erros e tempo perdido da aula passada, em seguida expandir o sistema de animação para contemplar outras animações.

Objetivos:

- Compreender formas de melhorar e expandir o sistema de animação atual.
- Revisar Conteúdos.

Atividades e Resultados:

Devido aos contratempos da aula anterior, trouxe para essa aula uma cópia do projeto modelo que criei para a oficina, e a passei para os computadores dos alunos.

Aproveitei o momento para revisar os conteúdos passados até então, e a medida que eles iam transpondo o código do projeto modelo para os seus projetos individuais, eu explicava e lembrava o que cada parte do código fazia e o testava com eles.

Finalizada essa parte, expandimos o sistema de animação, para que possa comportar animações diferentes a depender da ação do jogador.

Por ser uma parte que envolvia criação de "Sprites" e desenhos, a turma demonstrou forte envolvimento e empenho nesse momento, e no geral todos acompanharam bem os conteúdos dados.

Por fim, usei os últimos minutos da aula para introduzir o conteúdo da aula seguinte, falando um pouco sobre edição de propriedades de câmera na sala do jogo.

AULA 16

Carga Horária: 2h

Tema: Câmeras e Inimigos

Dia: 25/04/2024

Conteúdo:

Editar as propriedades de câmera na sala do jogo, para que haja uma câmera seguindo o jogador.

Em seguida, iniciar a implementação do objeto "inimigo".

Objetivos:

- Compreender como se manipula a câmera de uma sala no GameMaker2.
- Compreender algumas diferenças e semelhanças entre o funcionamento de um objeto "jogador" e um "inimigo".

Atividades e Resultados:

Iniciamos a aula conferindo as propriedades da sala do jogo, e como podemos manipular para criar uma fase mais horizontal.

Imediatamente ao efetivarmos essa mudança, surgiu-se o problema de ter que se criar uma câmera no jogo, para captar apenas uma parte da fase por vez. Nesse momento, o aluno João descobriu corretamente a grande maioria dos passos que deveriam ser dados para essa tarefa, e as implementou em seu jogo antes dos demais alunos, demonstrando forte envolvimento, iniciativa e compreensão e internalização da UI da engine.

Realização:



Parceria:



Apoio:



Após implementarmos o sistema de câmera, partimos para a criação de um objeto "inimigo", que seria essencialmente uma duplicata do objeto jogador, porém com algumas funcionalidades alteradas ou cortadas.

Ao longo dessa implementação, o aluno Arthur, que normalmente é mais quieto e reservado, demonstrou-se altamente proativo e participativo, dando uma série de palpites corretos sobre como seriam os passos dessa implementação e como o jogador de diferenciava do inimigo.

Ao final da aula, dei algum tempo para os alunos expandirem e aprimorarem seus "level designs", com as novas mudanças agora em efeito, e o engajamento com esse momento da aula foi tamanho que alguns alunos até queriam continuar na sala além do tempo da aula, para mexer mais em suas fases.

AULA 17

Carga Horária: 2h

Tema: Expandindo funcionalidades do inimigo

Dia: 30/04/2024

Conteúdo:

Alterar as propriedades do objeto "inimigo" criado na aula anterior, para que ele possa se movimentar sozinho e evitar paredes e precipícios

Objetivos:

- Compreender como implementar uma IA básica de inimigo.
- Expandir o conhecimento dos alunos quanto a funções de colisão na engine.

Atividades e Resultados:

Inicialmente, alteramos as funções já existentes no objeto "inimigo", remanescentes das funções do objeto "jogador", para que o inimigo andasse infinitamente na direção em que está olhando.

Expliquei a funcionalidade a ser implementada de fazer o inimigo virar, dependendo do que estivesse em sua frente, tornando-o um inimigo mais fácil e básico, ideal para um primeiro inimigo de um plataformer.

Os alunos demonstraram compreender as necessidades de game design por detrás das escolhas feitas no comportamento do inimigo, e até mesmo traçaram comparações a inimigos iniciais famosos com comportamentos semelhantes, como os "goombas" em "Super Mario Bros".

Em seguida, alteramos as funções de colisão presentes no objeto para que ele expresse os comportamentos previamente descritos, e os alunos o fizeram sem muitas dificuldades.

Após implementadas essas alterações, eles

Realização:



Parceria:



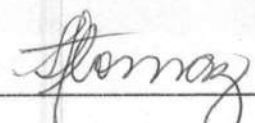
Apoio:



testaram seus inimigos em seus projetos, e demonstraram muita empolgação com os resultados, imediatamente acrescentando os inimigos em seus níveis.

Ao final da aula, usamos o restante do tempo para que os alunos pudessem preencher o questionário de satisfação da oficina.

CONTAGEM, 30 DE ABRIL DE 2024



COORDENADOR(A)



INSTRUTOR(A)

Realização:



Parceria:



Apoio:



**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 9

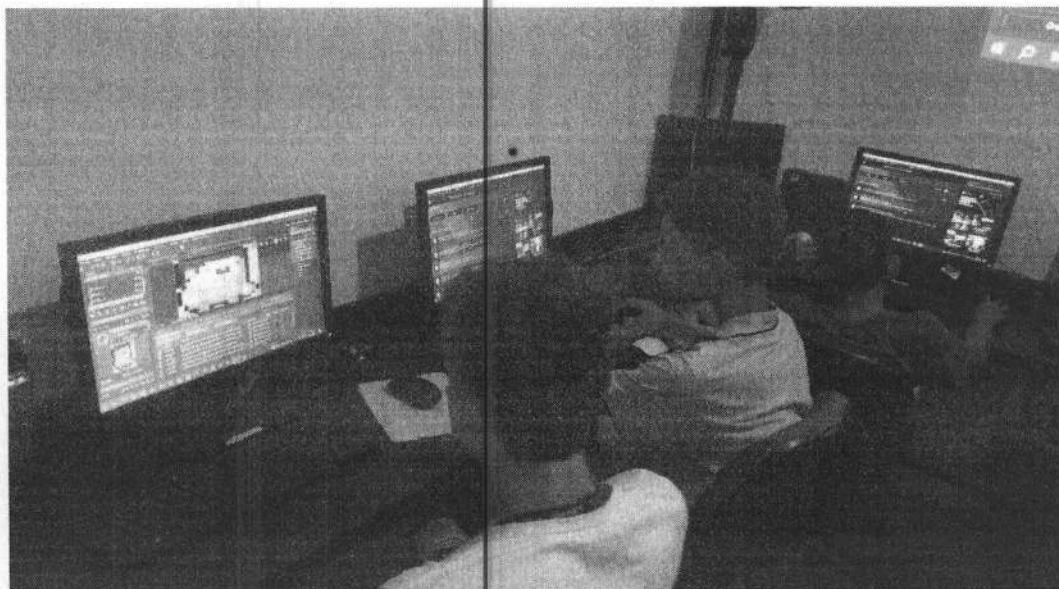


Foto 1: Mostrando aos alunos funcionalidades do editor de imagens para que eles possam importar e editar suas próprias "Sprites".

Dia: 02/04/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

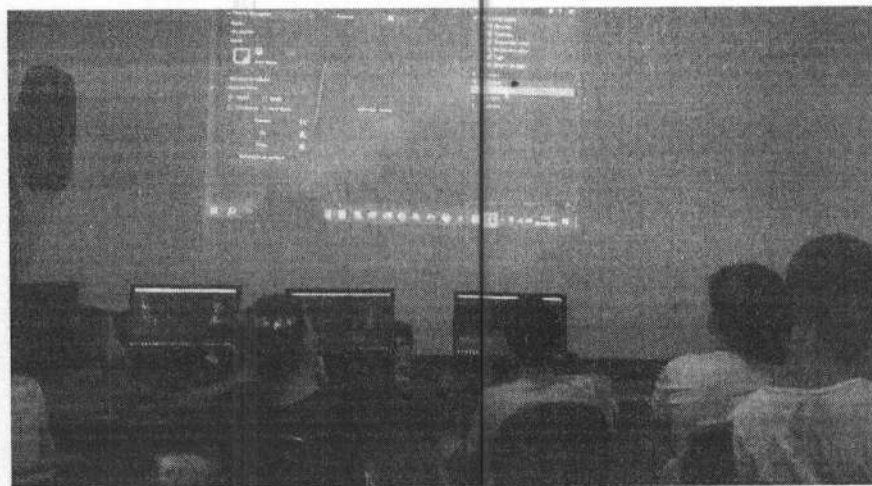


Foto 2: Iniciando um novo projeto em branco com os alunos.

Dia: 02/04/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



Realização:



Parceria:



Apoio:



CIST J. Mendes

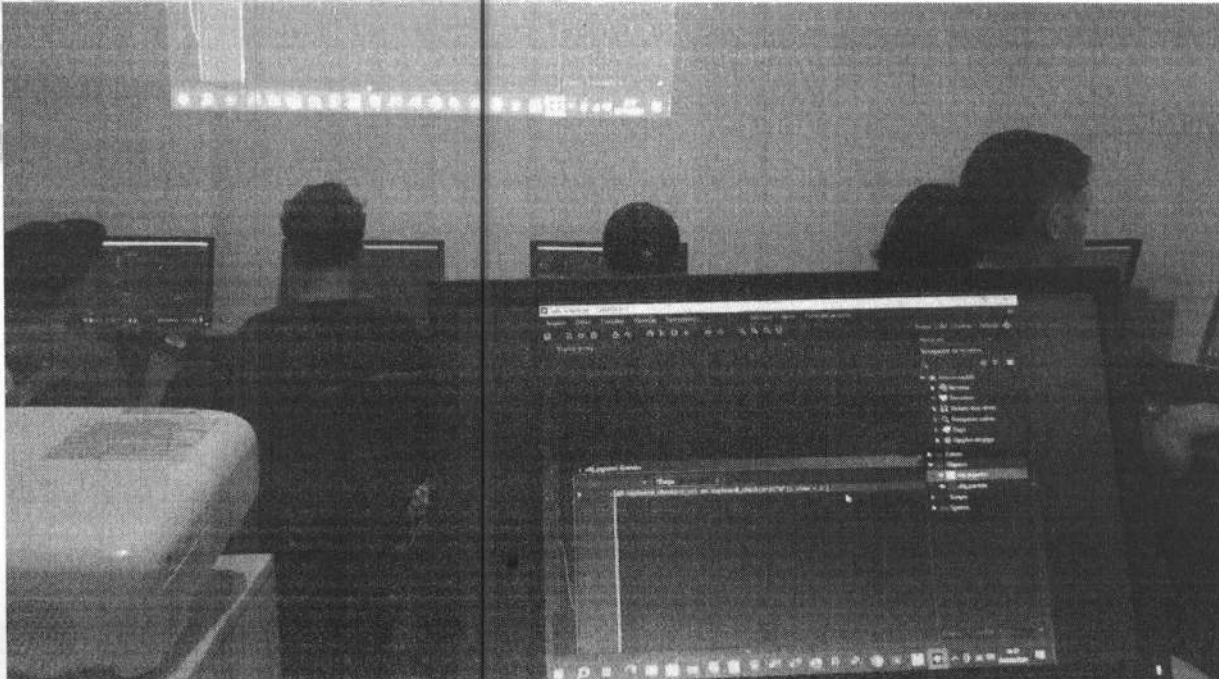


Foto 1: Implementando a captação de input no objeto do jogador.

Dia: 04/04/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



Foto 2: Nesta foto, um dos alunos importou imagens da internet para usar como assets visuais do novo projeto.

Dia: 04/04/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



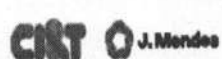
Realização:



Parceria:



Apoio:



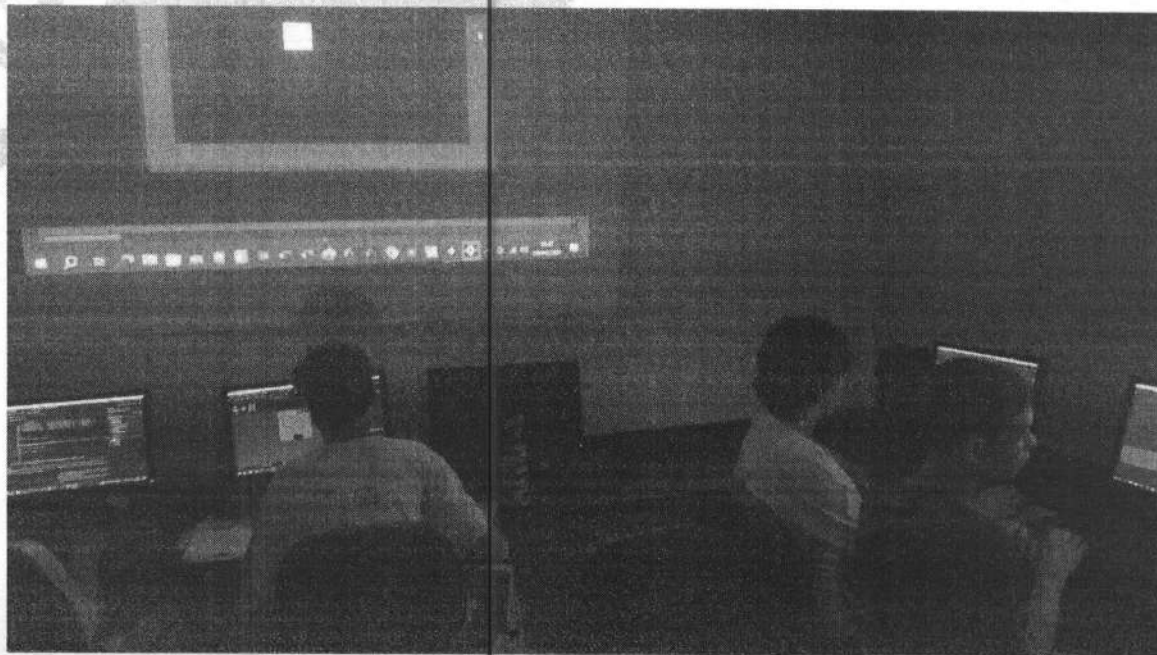


Foto 1: Alunos testando o código de animação de seus projetos para ver se seus jogadores viram p/ a direita e esquerda como o do projetor.

Dia: 09/04/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

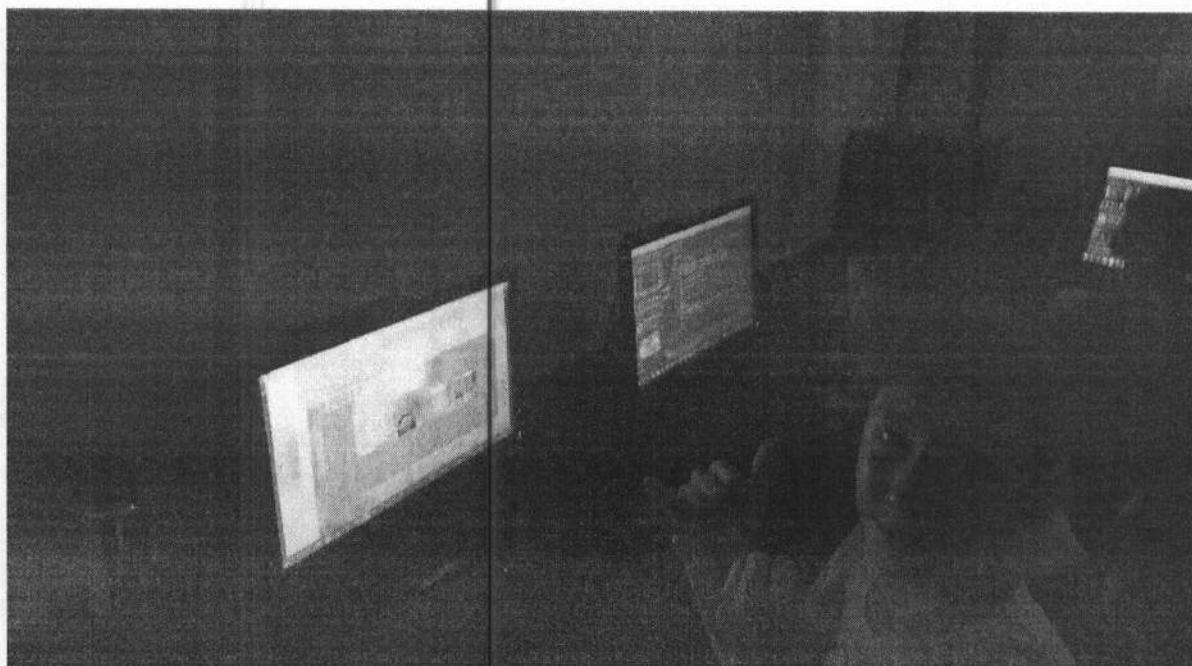


Foto 2: Um dos alunos mostrando o salto do jogador do seu projeto funcionando.

Dia: 09/04/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



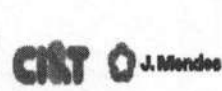
Realização:



Parceria:



Apoio:



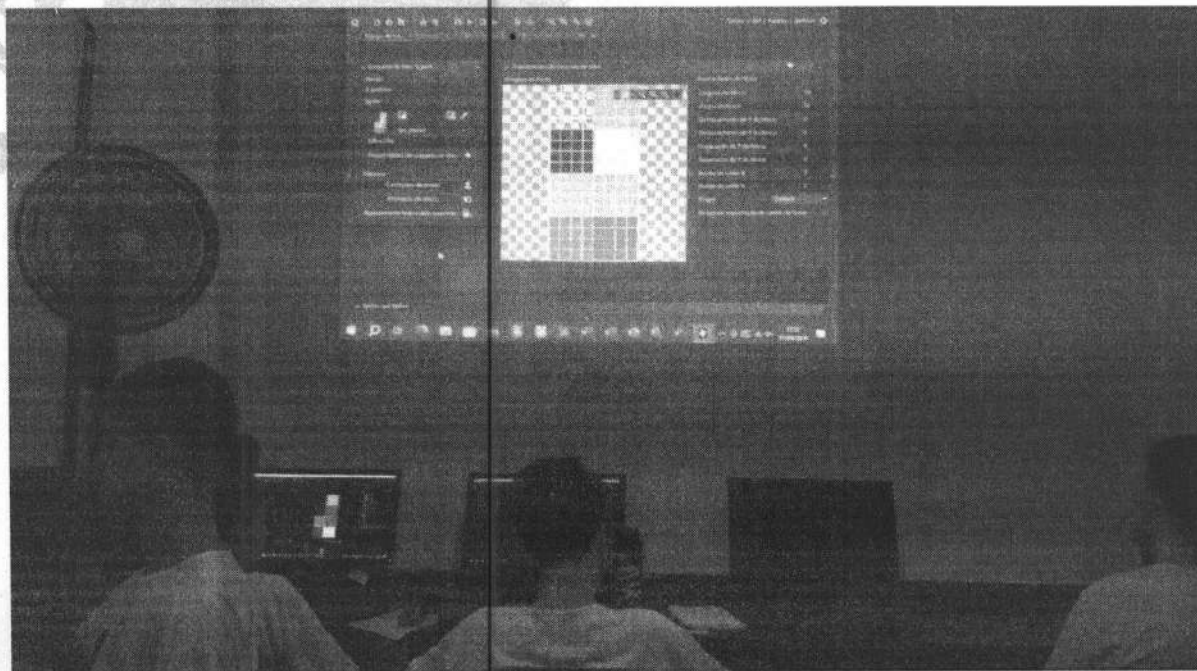


Foto 1: Asset de "tileset" criado pelo professor como exemplo.

Dia: 11/04/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

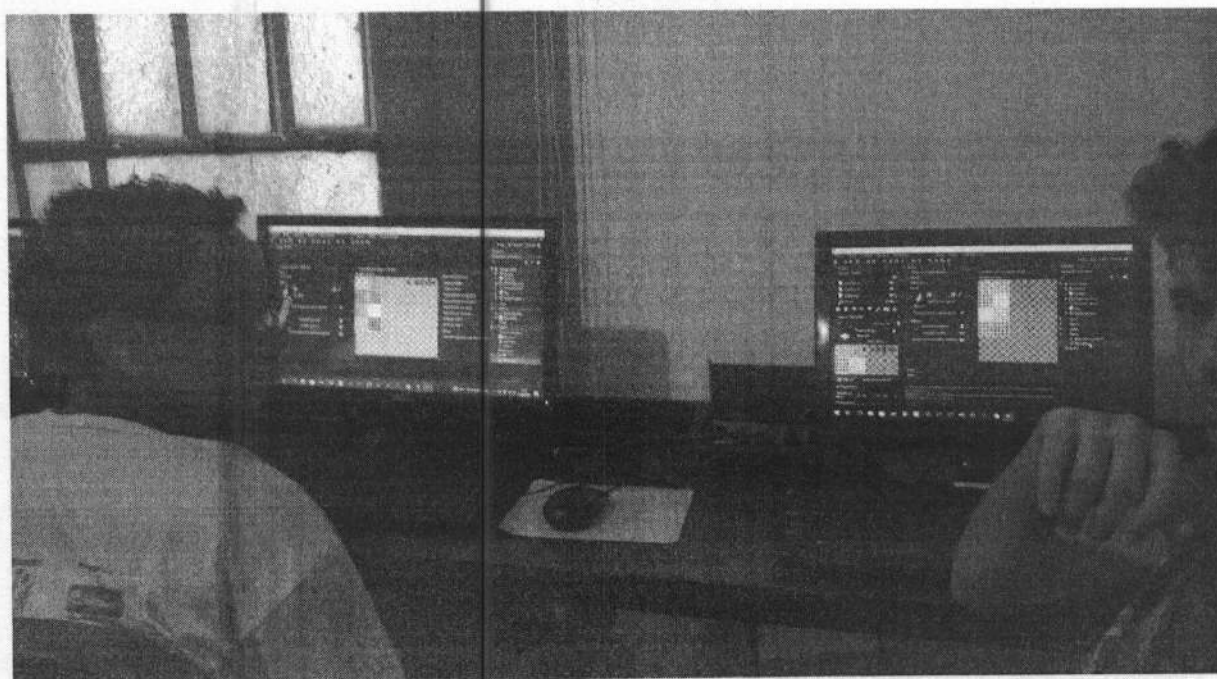


Foto 2: Alunos da oficina replicando os passos de criação do asset de "tileset".

Dia: 11/04/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

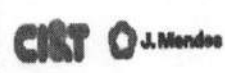
Realização:



Parceria:



Apoio:



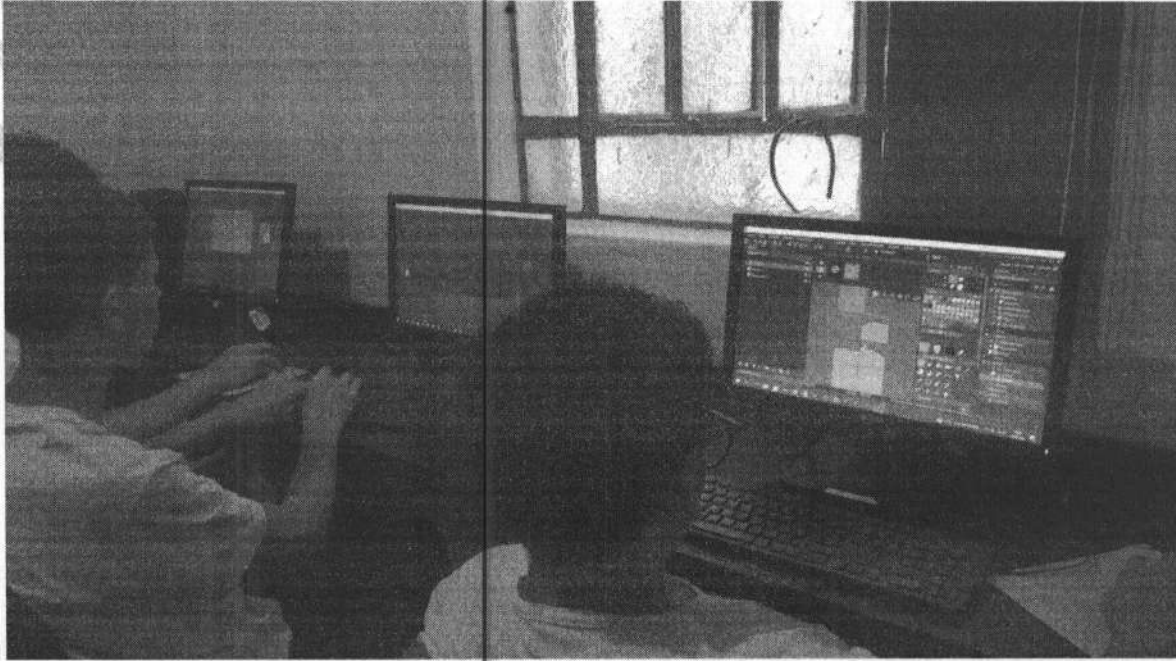


Foto 1: O aluno a direita está editando a sua sprite de tileset para ter 2 tiles de cores distintas e chamativas: um deles será o tile de “espinho”, e o outro de “jumpad”.

Dia: 16/04/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



Foto 2: Já ao final da aula, o mesmo aluno agora testa o seu projeto com os tiles de “espinho” e “jumpad” devidamente implementados e funcionais.

Dia: 16/04/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



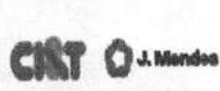
Realização:



Parceria:



Apoio:



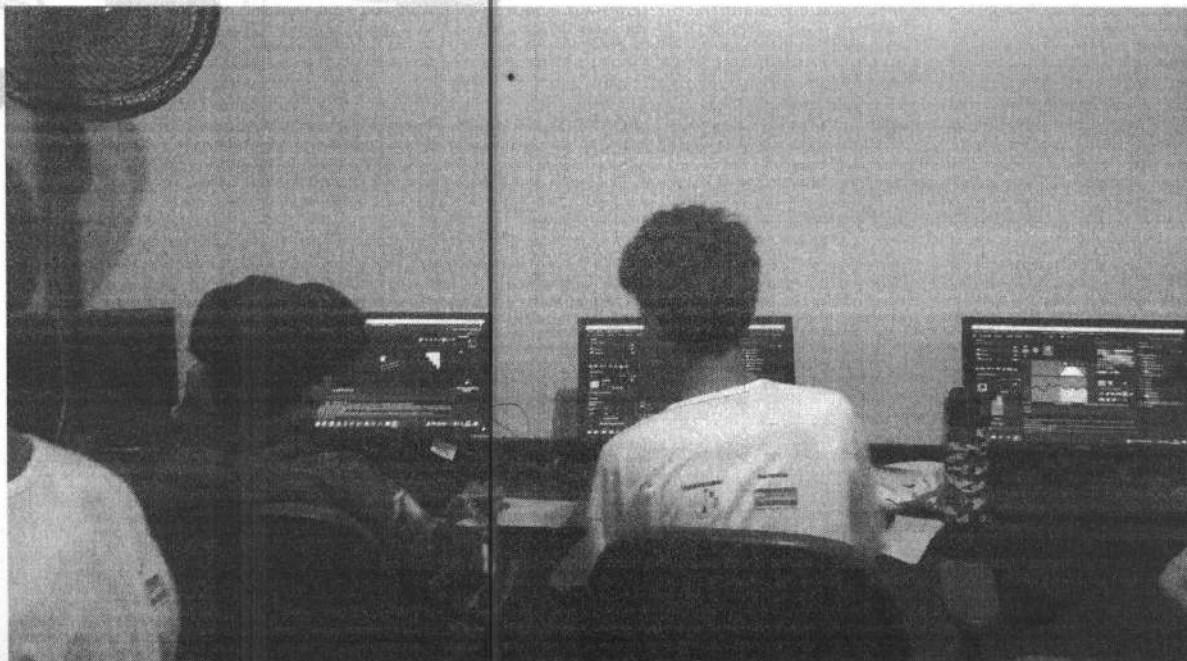


Foto 1: Alunos alterando o código de colisão com tiles do jogador.

Dia: 18/04/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

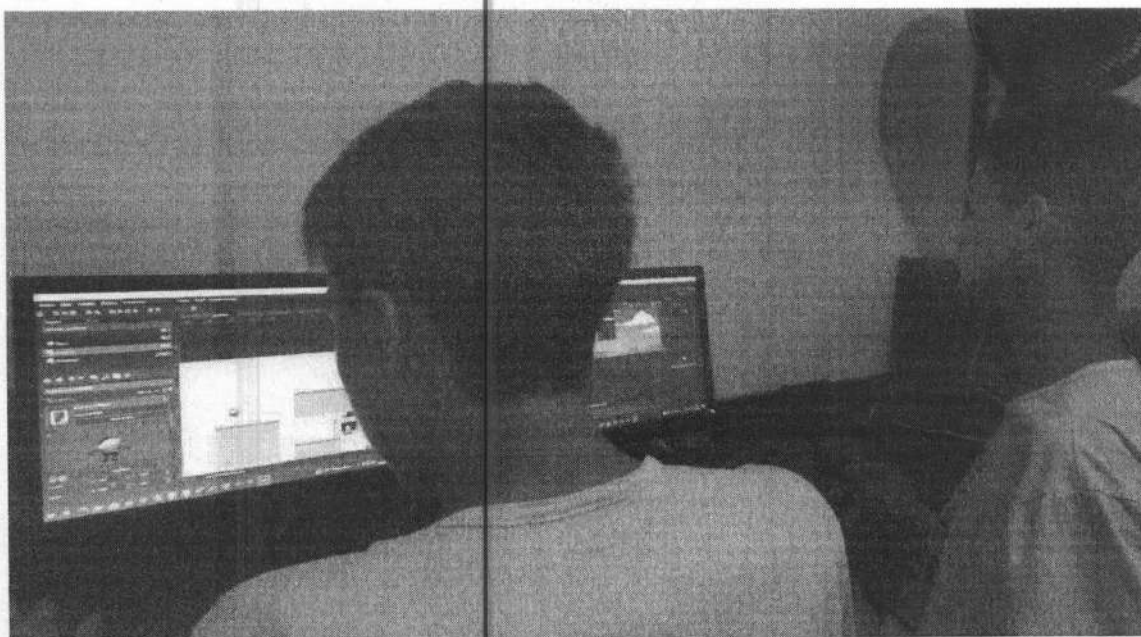


Foto 2: Aluno testando o novo código de colisão com tiles do jogador.

Dia: 18/04/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



Realização:



Parceria:



Apoio:



AULA 15

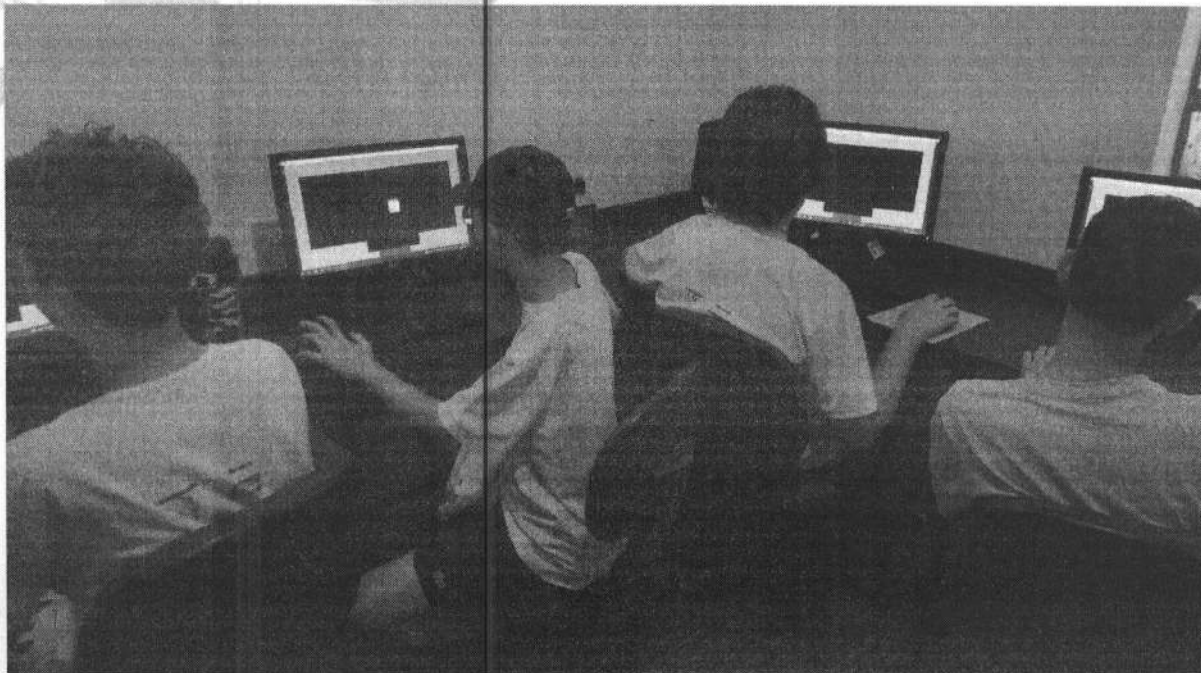


Foto 1: Alunos testam o projeto modelo que foi passado no início da aula.

Dia: 23/04/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

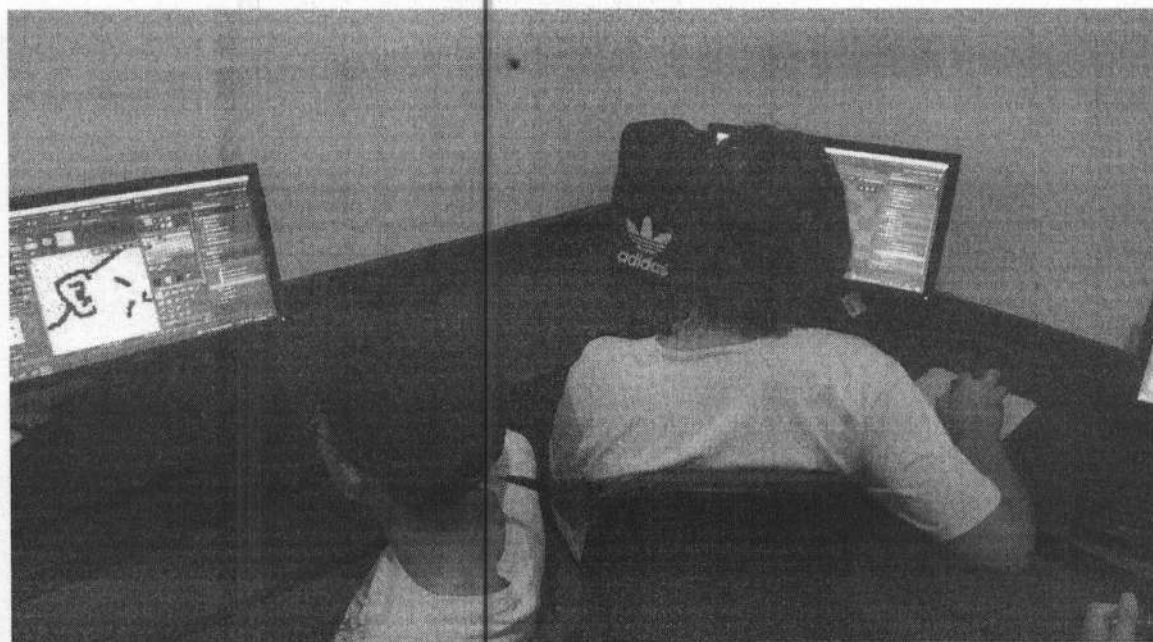


Foto 2: Aluno a esquerda está criando novas animações para o seu novo sistema de animações implementado no seu projeto.

Dia: 23/04/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



Realização:



Parceria:



Apoio:



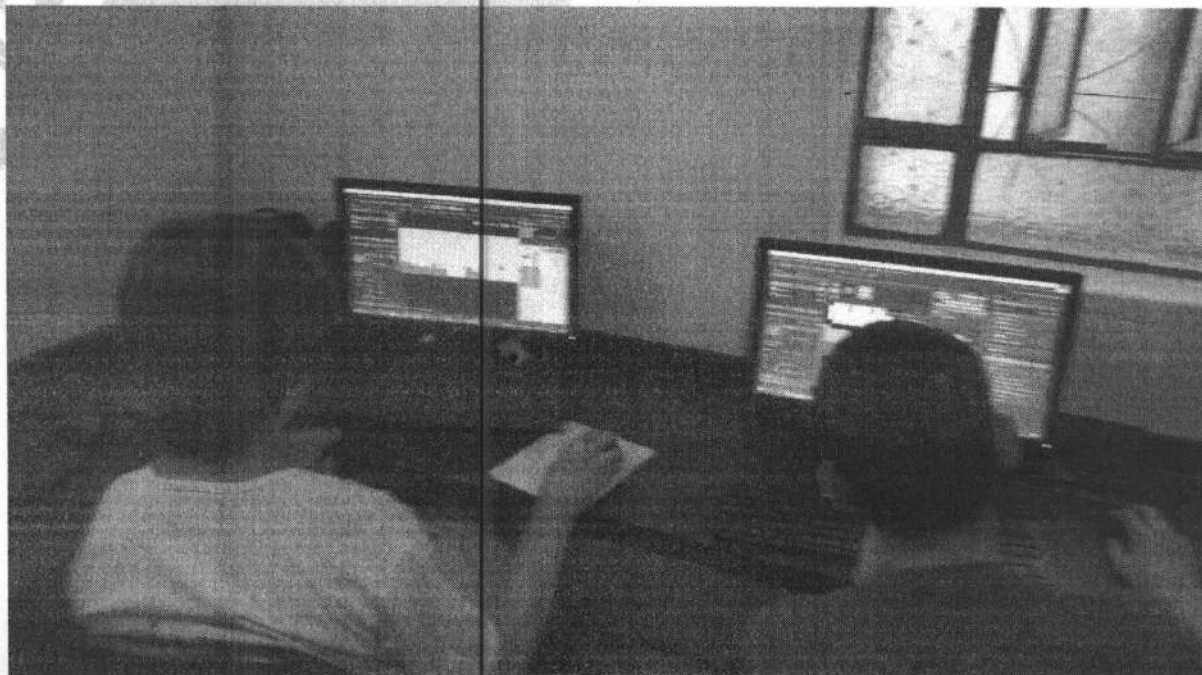


Foto 1: Aluno a esquerda está editando a sala do seu projeto para ser mais larga e possuir uma câmera.

Dia: 25/04/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

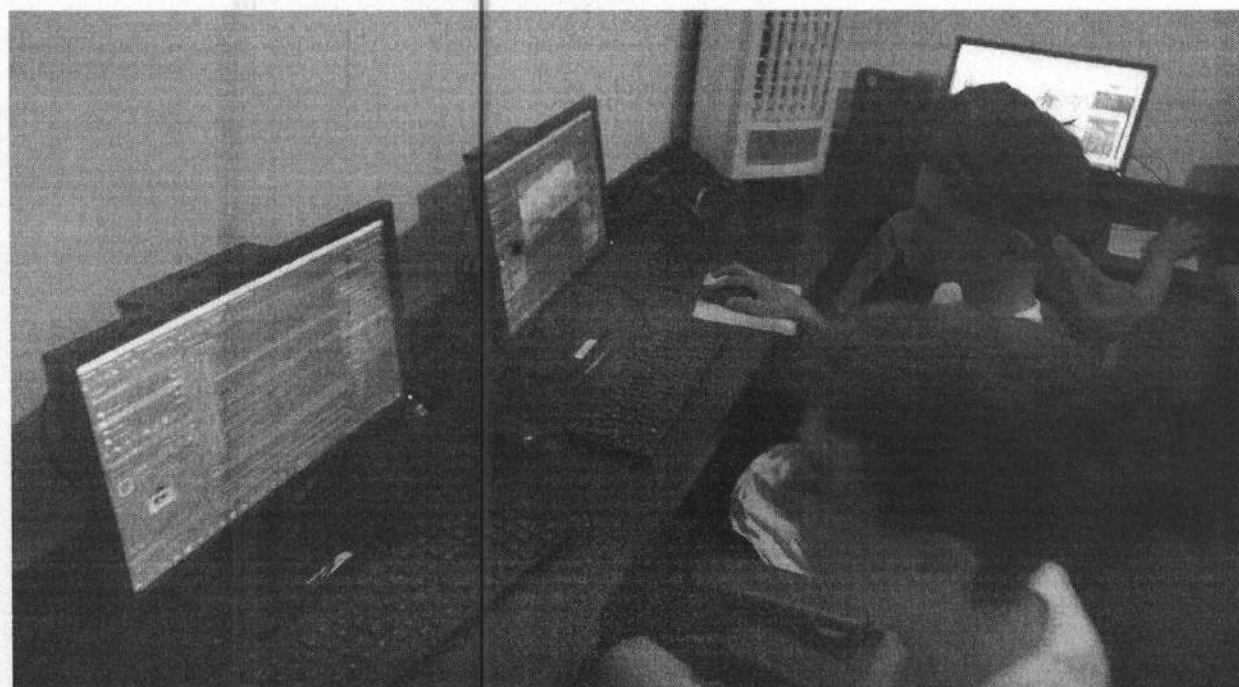


Foto 2: Aqui o aluno no computador de baixo está editando o seu recém criado objeto de “inimigo” para possuir uma sprite diferente da do objeto “jogador”.

Dia: 25/04/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



Realização:



Parceria:



Apoio:



AULA 17

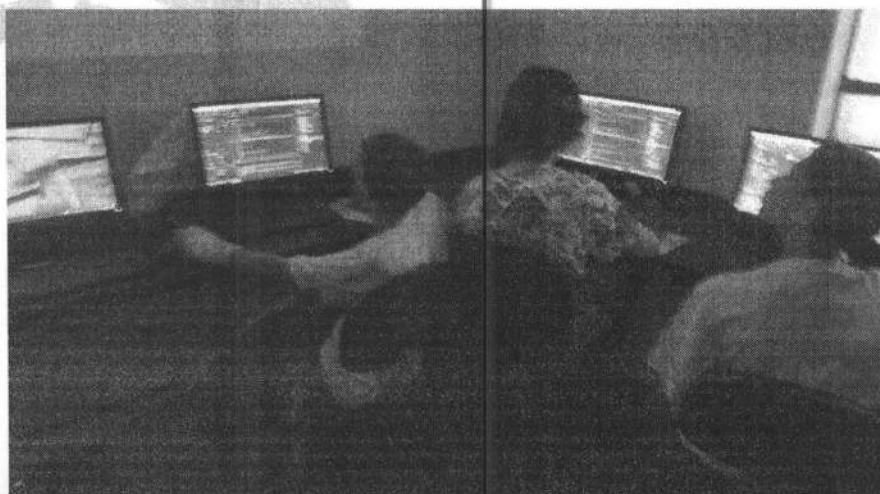


Foto 1: Alunos implementando as novas funcionalidades do inimigo.

Dia: 30/04/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

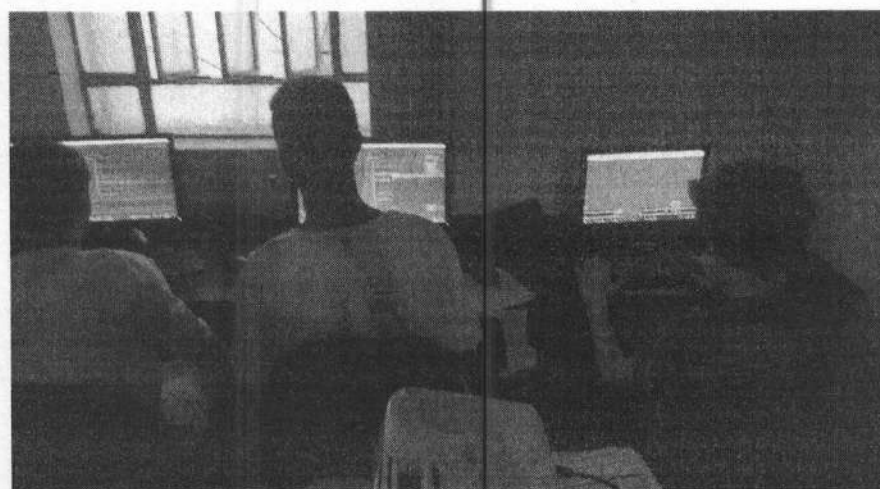


Foto 2: Aluno a direita (Henrique) testa as novas funcionalidades do inimigo em seu projeto.

Dia: 30/04/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

CONTAGEM, 30 DE ABRIL DE 2024

COORDENADOR(A)

INSTRUTOR(A)

Realização:



Parceria:



Apoio:



CIST J. Mendes

LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES

LOCAL: CASA CRIATIVA

DATA: 02/04/2024

HORÁRIO: 16:00 às 18:00

DIA (S) DA SEMANA: Terças e Quintas

INSTRUTOR: JÚLIO STEHLING

Nº	Nome	Assinatura
01	Ana Luiza Bordoni Guerra	
02	Arthur Henrique Ferreira de Matos	Arthur Henrique Ferreira de Matos
03	Caio D'arc Coelho	Caio D'arc Coelho
04	Cauã Richard Camargos Santos	Cauã Richard Camargos Santos
05	Davi Zangerolane Cantoni Silva	
06	Eduardo Augusto Resende Martins	Eduardo Augusto R. Martins
07	Gabriel Andrade Toledo	Gabriel Andrade Toledo
08	Gabriel Hisciber Alves Silva	
09	Henrique Xavier Lemos	Henrique Xavier Lemos
10	Isaque Emanuel de Carvalho	
11	João Victor Sanches Freitas	
12	João Pedro Lopes Cardoso	João Pedro Lopes Cardoso
13	Kaua Henrique Moreira do Carmo	Kaua Henrique Moreira do Carmo
14	Pedro Augusto Mendes Barbosa	Pedro Augusto Mendes

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Julio Steh Vieira Martins



Realização:



Parceria:



Apoio:



CIST O J. Mendes

LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES

LOCAL: CASA CRIATIVA

DATA: 04/04/2024

HORÁRIO: 16:00 às 18:00

DIA (S) DA SEMANA: Terças e Quintas

INSTRUTOR: JÚLIO STEHLING

Nº	Nome	Assinatura
01	Ana Luiza Bordoni Guerra	
02	Arthur Henrique Ferreira de Matos	Arthur Henrique Ferreira de Matos
03	Caio D'arc Coelho	Caio D'arc Coelho
04	Cauã Richard Camargos Santos	Cauã Richard Camargos Santos
05	Davi Zangerolane Cantoni Silva	Davi Zangerolane Cantoni Silva
06	Eduardo Augusto Resende Martins	Eduardo Augusto R. Martins
07	Gabriel Andrade Toledo	Gabriel Andrade Toledo
08	Gabriel Hisciber Alves Silva	
09	Henrique Xavier Lemos	Henrique Xavier Lemos
10	Isaque Emanuel de Carvalho	Isaque Emanuel de Carvalho
11	João Victor Sanches Freitas	
12	João Pedro Lopes Cardoso	João Pedro Lopes Cardoso
13	Kaua Henrique Moreira do Carmo	
14	Pedro Augusto Mendes Barbosa	Pedro Augusto Mendes Barbosa

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Julio Stehling



Apoio:



LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES		LOCAL: CASA CRIATIVA
DATA: 09/04/2024	HORÁRIO: 16:00 às 18:00	DIA (S) DA SEMANA: Terças e Quintas
INSTRUTOR: JÚLIO STEHLING		

Nº	Nome	Assinatura
01	Ana Luiza Bordoni Guerra	
02	Arthur Henrique Ferreira de Matos	Arthur Henrique Ferreira de Matos
03	Caio D'arc Coelho	
04	Cauã Richard Camargos Santos	Cauã Richard Camargos Santos
05	Davi Zangerolane Cantoni Silva	Davi Zangerolane Cantoni Silva
06	Eduardo Augusto Resende Martins	
07	Gabriel Andrade Toledo	Gabriel Andrade Toledo
08	Gabriel Hisciber Alves Silva	
09	Henrique Xavier Lemos	Henrique Xavier Lemos
10	Isaque Emanuel de Carvalho	
11	João Victor Sanches Freitas	
12	João Pedro Lopes Cardoso	João Pedro Lopes Cardoso
13	Kaua Henrique Moreira do Carmo	Kaua Henrique Moreira do Carmo
14	Pedro Augusto Mendes Barbosa	Pedro Augusto Mendes

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Julio Stehling Martins



Paciente: CAIO DARC COELHO

Data Nascimento: 18/07/2010

Idade: 13 Anos, 8 Meses e 21 Dias

Sexo: Masculino

Convênio: SUS - AMBULATORIO

Mãe: GABRIELA DARC DE OLIVEIRA

Médico Assistente: ISABELLA ALVARENGA ABREU

Especialidade: CLINICA MEDICA

ATESTADO MÉDICO

De acordo com a Lei Nº 605, de 5 de Janeiro de 1949, Art. 6º letra f), atestamos que o Sr.(a):

CAIO DARC COELHO

, carteira de identidade número ---

Orgão Emissor ---

, CPF número 14124848633

tratamento médico, classificado com o CID número R509

, foi atendido nesta Unidade de Saúde para

e, de acordo com o quadro clínico, deverá

ficar afastado de suas atividades diárias durante 03 (tres) dias, a partir de 08/04/2024

CONTAGEM

, SEGUNDA-FEIRA, 08 DE ABRIL DE 2024

Eu, CAIO DARC COELHO

, autorizo a divulgação do CID.

Ass.: _____

NOVA UPA JK
AV. JOÃO CÉSAR DE
OLIVEIRA, 780
BAIRRO ELDORADO
CONTAGEM/MG

Dra. Isabella Alvarenga Abreu
CRM-MG 94007
CONTROLE 2414252

Assinatura/Carimbo

MEDICO(A): ISABELLA ALVARENGA ABREU - CRM - 94007 - Impressão: 08/04/2024 13:10 - Registro: 08/04/2024 13:10

AVENIDA JOAO CESAR DE OLIVEIRA, 780- ELDORADO - CEP: 32310000, Fone: ()

LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES		LOCAL: CASA CRIATIVA
DATA: 11/04/2024	HORÁRIO: 16:00 às 18:00	DIA (S) DA SEMANA: Terças e Quintas
INSTRUTOR: JÚLIO STEHLING		

Nº	Nome	Assinatura
01	Ana Luiza Bordoni Guerra	
02	Arthur Henrique Ferreira de Matos	Arthur Henrique Ferreira de Matos
03	Caio D'arc Coelho	
04	Cauã Richard Camargos Santos	Cauã Richard Camargos Santos
05	Davi Zangerolane Cantoni Silva	Davi Zangerolane Cantoni Silva
06	Eduardo Augusto Resende Martins	Eduardo Augusto R. Martins
07	Gabriel Andrade Toledo	Gabriel Andrade Toledo
08	Gabriel Hisciber Alves Silva	
09	Henrique Xavier Lemos	Henrique Xavier Lemos
10	Isaque Emanuel de Carvalho	
11	João Victor Sanches Freitas	
12	João Pedro Lopes Cardoso	João Pedro Lopes Cardoso
13	Kaua Henrique Moreira do Carmo	
14	Pedro Augusto Mendes Barbosa	Pedro Augusto Mendes Barbosa

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Julio Stehling Vieira Martins



Apoio:



LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES

LOCAL: CASA CRIATIVA

DATA: 16/04/2024

HORÁRIO: 16:00 às 18:00

DIA (S) DA SEMANA: Terças e Quintas

INSTRUTOR: JÚLIO STEHLING

Nº	Nome	Assinatura
01	Ana Luiza Bordoni Guerra	
02	Arthur Henrique Ferreira de Matos	Arthur Henrique Ferreira de Matos
03	Caio D'arc Coelho	Caio D'arc Coelho
04	Cauã Richard Camargos Santos	Cauã Richard Camargos Santos
05	Davi Zangerolane Cantoni Silva	Davi Zangerolane Cantoni Silva
06	Eduardo Augusto Resende Martins	Eduardo Augusto
07	Gabriel Andrade Toledo	Gabriel Andrade Toledo
08	Gabriel Hisciber Alves Silva	
09	Henrique Xavier Lemos	Henrique Xavier Lemos
10	Isaque Emanuel de Carvalho	
11	João Victor Sanches Freitas	
12	João Pedro Lopes Cardoso	João Pedro Lopes Cardoso
13	Kaua Henrique Moreira do Carmo	Kaua Henrique Moreira do Carmo
14	Pedro Augusto Mendes Barbosa	

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Julio Stehling Vieira Martins



Apoiar:



LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES

LOCAL: CASA CRIATIVA

DATA: 18/04/2024

HORÁRIO: 16:00 às 18:00

DIA (S) DA SEMANA: Terças e Quintas

INSTRUTOR: JÚLIO STEHLING

Nº	Nome	Assinatura
01	Ana Luiza Bordoni Guerra	
02	Arthur Henrique Ferreira de Matos	Arthur Henrique F de matos
03	Caio D'arc Coelho	Caio D'arc Coelho
04	Cauã Richard Camargos Santos	Cauã Richard Camargos Santos
05	Davi Zangerolane Cantoni Silva	Davi Zangerolane Cantoni Silva
06	Eduardo Augusto Resende Martins	
07	Gabriel Andrade Toledo	Gabriel Andrade Toledo
08	Gabriel Hisciber Alves Silva	
09	Henrique Xavier Lemos	
10	Isaque Emanuel de Carvalho	
11	João Victor Sanches Freitas	
12	João Pedro Lopes Cardoso	João Pedro Lopes Cardoso
13	Kaua Henrique Moreira do Carmo	
14	Pedro Augusto Mendes Barbosa	Pedro Augusto Mendes Barbosa

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Julio Stehling Vieira Martins



Apoio:



CINT O J. Mendes

LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES		LOCAL: CASA CRIATIVA
DATA: 23/04/2024	HORÁRIO: 16:00 às 18:00	DIA (S) DA SEMANA: Terças e Quintas
INSTRUTOR: JÚLIO STEHLING		

Nº	Nome	Assinatura
01	Ana Luiza Bordoni Guerra	
02	Arthur Henrique Ferreira de Matos	Arthur Henrique Ferreira de Matos
03	Caio D'arc Coelho	Caio D'arc Coelho
04	Cauã Richard Camargos Santos	Cauã Richard Camargos Santos
05	Davi Zangerolane Cantoni Silva	Davi Zangerolane Cantoni Silva
06	Eduardo Augusto Resende Martins	
07	Gabriel Andrade Toledo	Gabriel Andrade Toledo
08	Gabriel Hisciber Alves Silva	
09	Henrique Xavier Lemos	
10	Isaque Emanuel de Carvalho	
11	João Victor Sanches Freitas	
12	João Pedro Lopes Cardoso	João Pedro Lopes Cardoso
13	Kaua Henrique Moreira do Carmo	Kaua Henrique Moreira do Carmo
14	Pedro Augusto Mendes Barbosa	Pedro Augusto Mendes Barbosa

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Julio Stehling Vieira Martins



LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES

LOCAL: CASA CRIATIVA

DATA: 25/04/2024

HORÁRIO: 16:00 às 18:00

DIA (S) DA SEMANA: Terças e Quintas

INSTRUTOR: JÚLIO STEHLING

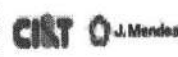
Nº	Nome	Assinatura
01	Ana Luiza Bordoni Guerra	
02	Arthur Henrique Ferreira de Matos	Arthur Henrique Ferreira de Matos
03	Caio D'arc Coelho	
04	Cauã Richard Camargos Santos	Cauã Richard Camargos Santos
05	Davi Zangerolane Cantoni Silva	Davi Zangerolane Cantoni Silva
06	Eduardo Augusto Resende Martins	Eduardo Augusto R. Martins
07	Gabriel Andrade Toledo	Gabriel Andrade Toledo
08	Gabriel Hisciber Alves Silva	
09	Henrique Xavier Lemos	
10	Isaque Emanuel de Carvalho	Isaque Emanuel de Carvalho
11	João Victor Sanches Freitas	
12	João Pedro Lopes Cardoso	João Pedro Lopes Cardoso
13	Kaua Henrique Moreira do Carmo	Kaua Henrique Moreira do Carmo
14	Pedro Augusto Mendes Barbosa	

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Júlio Stehling Vieira Martins



Apoiar:



LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES

LOCAL: CASA CRIATIVA

DATA: 30/04/2024

HORÁRIO: 16:00 às 18:00

DIA (S) DA SEMANA: Terças e Quintas

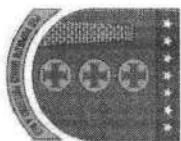
INSTRUTOR: JÚLIO STEHLING

Nº	Nome	Assinatura
01	Ana Luiza Bordoni Guerra	
02	Arthur Henrique Ferreira de Matos	Arthur Henrique Ferreira de Matos
03	Caio D'arc Coelho	Caio D'arc Coelho
04	Cauã Richard Camargos Santos	Cauã Richard Camargos Santos
05	Davi Zangerolane Cantoni Silva	Davi Zangerolane Cantoni Silva
06	Eduardo Augusto Resende Martins	
07	Gabriel Andrade Toledo	Gabriel Andrade Toledo
08	Gabriel Hisciber Alves Silva	
09	Henrique Xavier Lemos	Henrique Xavier Lemos
10	Isaque Emanuel de Carvalho	
11	João Victor Sanches Freitas	
12	João Pedro Lopes Cardoso	
13	Kaua Henrique Moreira do Carmo	Kaua Henrique Moreira do Carmo
14	Pedro Augusto Mendes Barbosa	Pedro Augusto Mendes Barbosa

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Julio Stehling





PREFEITURA MUNICIPAL DE CONTAGEM
SECRETARIA MUNICIPAL DE DIREITOS HUMANOS E CIDADANIA

LISTA DE FREQUÊNCIA

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): Júlio Stehling																																																		
Dia e Horário das atividades: Terça e Quinta, das 16h às 18h													Coordenador de Projetos: Tatiane Fernanda Tomaz																																																		
Mês: ABRIL / 2024																																																															
Relação de beneficiários inscritos																																																															
		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		TOTAL DE ATENDIMENTOS	
		Dia da Semana		S		T		Q		Q		S		S		D		S		T		Q		Q		S		S		D		S		T		Q		Q		S		S		D		S		T															
		Nome dos presentes																																																													
		Ana Luiza Bordini Guerra		F				F										F				F												F				F												DESISTENTE													
		Arthur Henrique Ferreira de Matos				P				P								P				P												P				P												9													
		Caio D'arc Coelho				P				P								J				J												P				P										6															
		Cauã Richard Camargos Santos				P				P								P				P												P				P										9															
		Davi Zangerolane Cantoni Silva				F				P								P				P												P				P										8															

