



Chave de Acesso da NFS-e
31062002254051300000129000000000000224051606929941

Número da NFS-e
2
Número da DPS
2

Competência da NFS-e
30/04/2024

Data e Hora da emissão da NFS-e
16/05/2024 10:57:41



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

Nome / Nome Empresarial
54.051.300 JULIO STEHLING VIEIRA MARTINS

Endereço
ANIBAL BENEVOLO, 415, SANTA EFIGENIA

Simples Nacional na Data de Competência
Optante - Microempreendedor Individual (MEI)

TOMADOR DO SERVIÇO
CNPJ / CPF / NIF
11.197.128/0001-08

Nome / Nome Empresarial
ASSOCIAÇÃO MOVE CULTURA

Endereço
MONSENHOR BICALHO, 263, ELDORADO

Inscrição Municipal

-

E-mail

-

Município

Belo Horizonte - MG

Telefone

-

CEP
30260-250

Regime de Apuração Tributária pelo SN

-

Inscrição Municipal

-

E-mail

-

Município

Contagem - MG

Telefone

CEP
32310-220

INTERMEDIARIO 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

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 - MG

Regime Especial de Tributação
Nenhum

Tipo de Imunidade

Suspensão da Exigibilidade do ISSQN

Número Processo Suspensão

Benefício Municipal

-

Não

-

Valor do Serviço
R\$ 1.440,00

Desconto Incondicionado
-

Total Deduções/Reduções
-

Cálculo do BM
-

BC ISSQN

Aliquota 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\$ 1.440,00

Desconto Condicionado
R\$

Desconto Incondicionado
R\$

ISSQN Retido
-

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

PIS/COFINS Retidos
-

Valor Líquido da NFS-e
R\$ 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

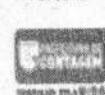
AULA 9

<p>Carga Horária: 2h Tema: Editor de imagem e novo projeto Dia: 02/04/2024</p>	<p>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.</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none">- Estimular a expressão criativa e artística do aluno através da criação de "Sprites" customizadas.- Incentivar o estudo e aprofundamento da engine em casa.	<p>Atividades e Resultados:</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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</p>
---	--	--

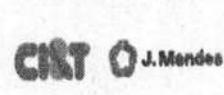
Realização:



Parceria:



Apoio:



A Tecnologia Move o Futuro

			haviam 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: <ul style="list-style-type: none"> - 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 dos 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: <ul style="list-style-type: none"> - 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
--	--	--



A Tecnologia Move o Futuro

	velocidade manipuladas.	podem ser	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.
			Então, expandimos as funcionalidades de movimento do jogo, criando uma variável de gravidade e acrescendo-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. 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.

AULA 12

Carga Horária: 2h Tema: Tilesets Dia: 11/04/2024	<p>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.</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aprender sobre o funcionamento do tipo de asset "tileset". - Compreender a versatilidade e praticidade que esse tipo de asset fornece ao projeto. 	<p>Atividades e Resultados:</p> <p>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.</p> <p>Os conceitos de tamanho de tiles apareceram-se bem compreendidos por toda a classe, que soube responder quase em uníssono os valores de tamanho e largura que o tileset deveria ter.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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 leveis ainda</p>
---	---	--

A Tecnologia Move o Futuro

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: <ul style="list-style-type: none">- 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.
--	---	--

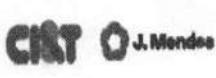
Realização:



Parceria:



Apoio:



A Tecnologia Move o Futuro

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.

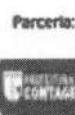
Por esses motivos, toda a aula foi dada com os alunos tendo que acompanhar o conteúdo pela pequena tela do computador do professor, o que prejudicou muito a didática e o fluxo dessa aula, além do tempo perdido tentando em vão configurar os projetores.

Independentemente 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 à intenção por detrás das mudanças no código que estavam sendo aplicadas.

Contudo, devido à 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.





AULA 15

Carga Horária: 2h Tema: Expandindo o sistema de animação. Dia: 23/04/2024	Conteúdo: Transportar 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: <ul style="list-style-type: none"> - Compreender formas de melhorar e expandir o sistema de animação atual. - Revisar Conteúdos. 	Atividades e Resultados: <p>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.</p> <p>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 relembrava o que cada parte do código fazia e o testava com eles.</p> <p>Finalizada essa parte, expandimos o sistema de animação, para que possa comportar animações diferentes a depender da ação do jogador.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
--	---	--

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: <ul style="list-style-type: none"> - 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: <p>Iniciamos a aula conferindo as propriedades da sala do jogo, e como podemos manipula-la para criar uma fase mais horizontal.</p> <p>Imediatamente ao efetuarmos 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.</p>
---	--	--

		<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
--	--	---

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



A Tecnologia
Move o Futuro



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

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

Stormax

COORDENADOR(A)

Helen

INSTRUTOR(A)

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 9

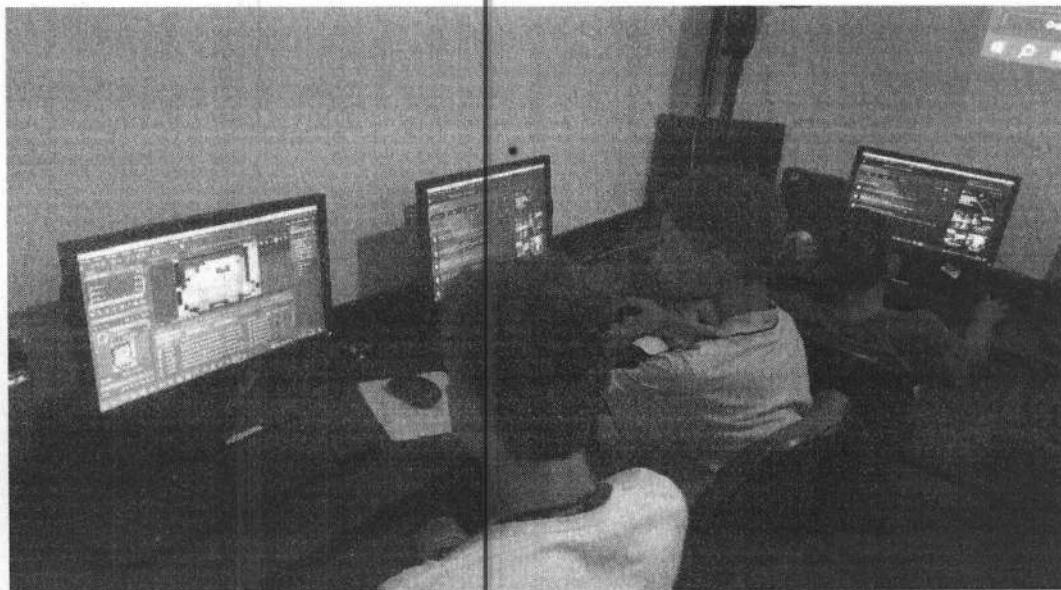


Foto 1: Mostrando aos alunos funcionalidades do editor de imagens para que eles possam importar e editar suas próprias “Sprites”.

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

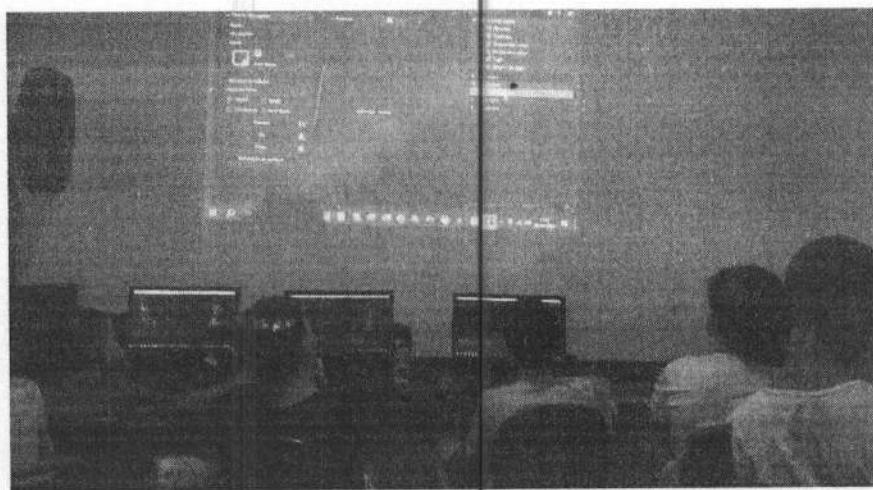


Foto 2: Iniciando um novo projeto em branco com os alunos.

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

A Tecnologia Move o Futuro

AULA 10



gjt

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)



A Tecnologia Move o Futuro

AULA 11



jt

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)

A Tecnologia Move o Futuro

AULA 12

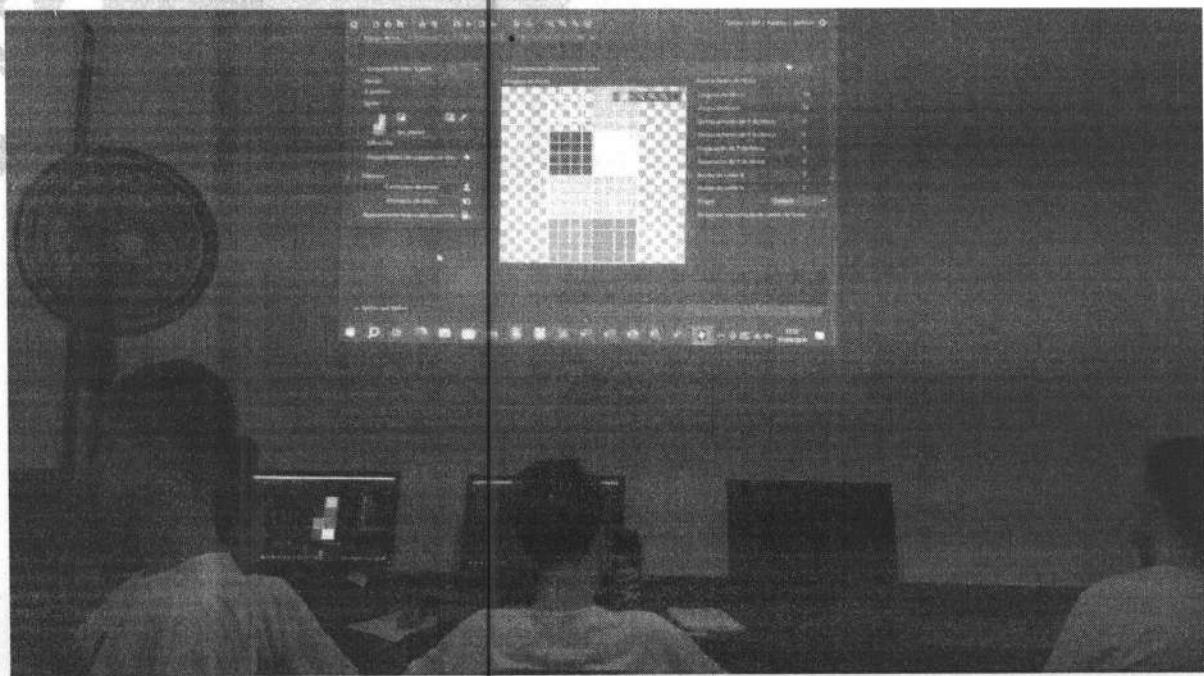


Foto 1: Asset de “tileset” criado pelo professor como exemplo.

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

JT

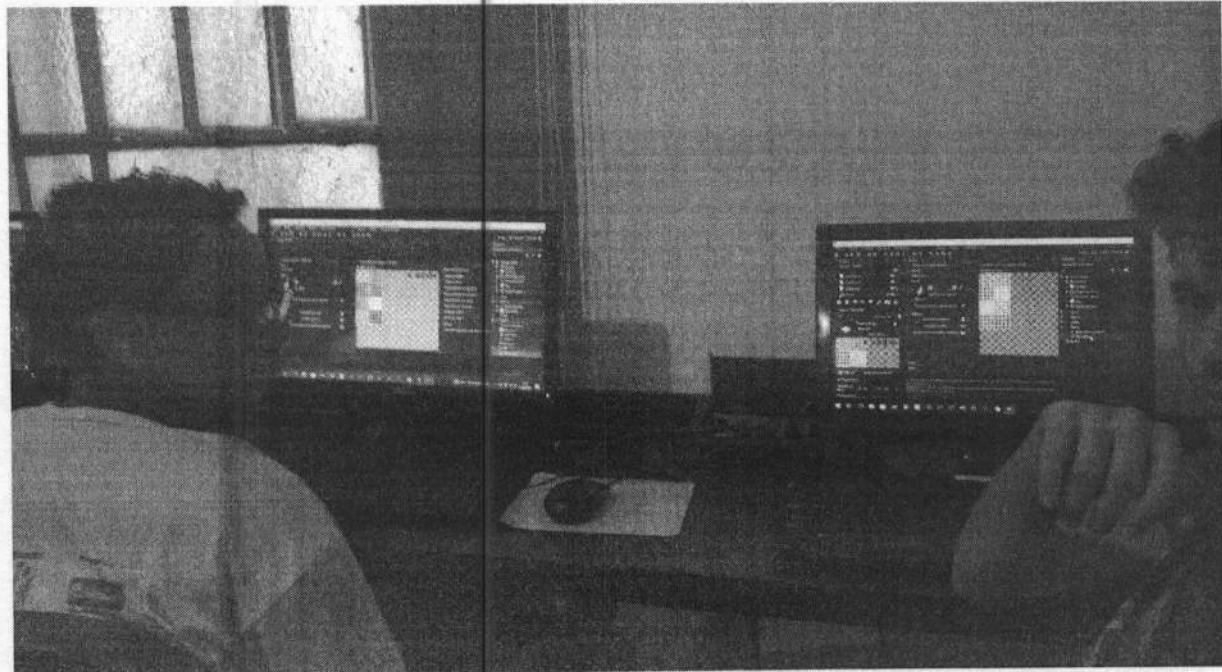
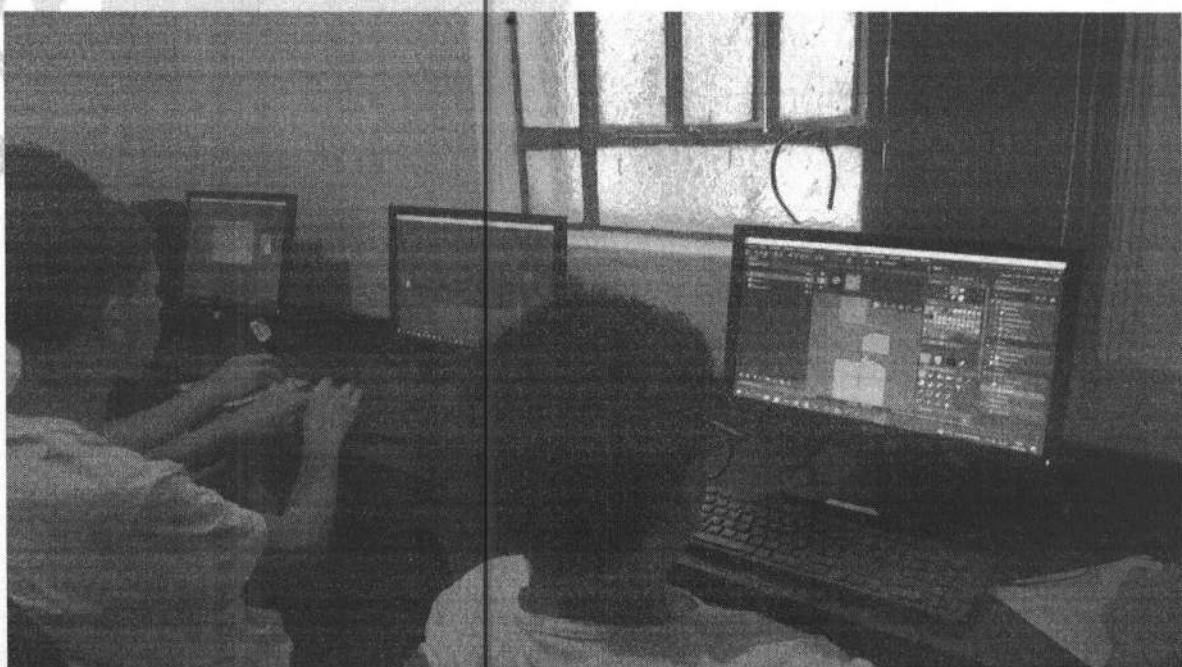


Foto 2: Alunos da oficina replicando os passos de criação do asset de “tileset”.

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

A Tecnologia Move o Futuro

AULA 13



JT

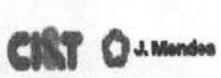
Foto 1: O aluno a direita está editando a sua sprite de tileset para ter 2 tiles de cores distintas e chamativas: um deles será o tile de “espinho”, e o outro de “jumpad”.

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)



A Tecnologia Move o Futuro

AULA 14

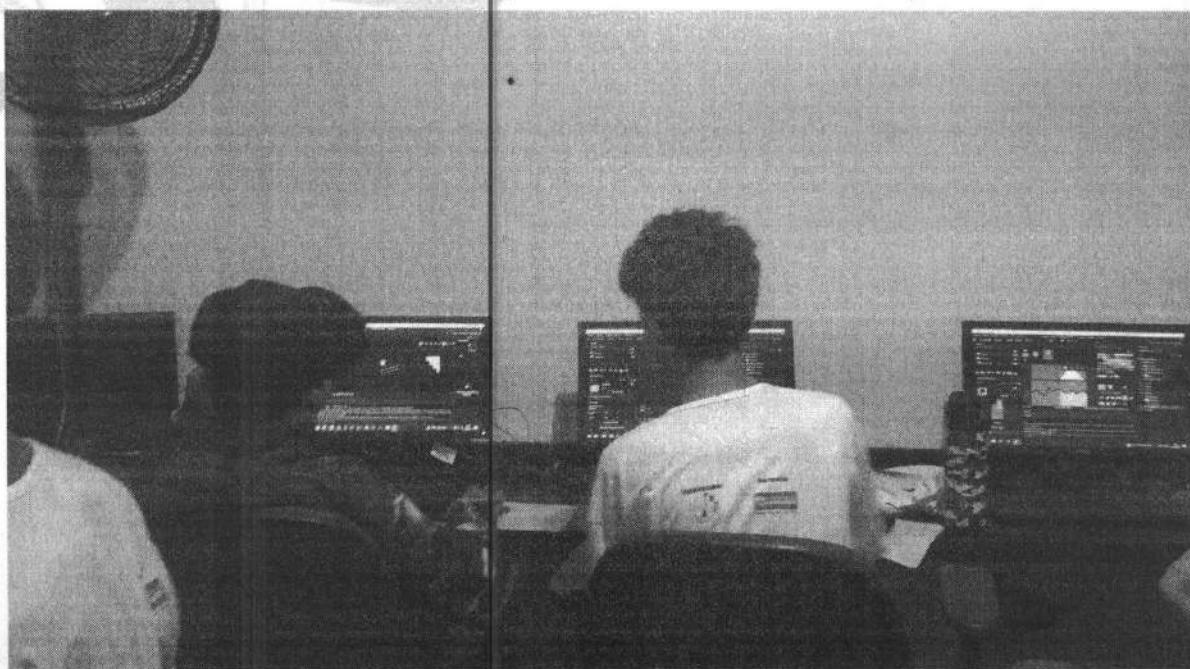


Foto 1: Alunos alterando o código de colisão com tiles do jogador.

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

J.M

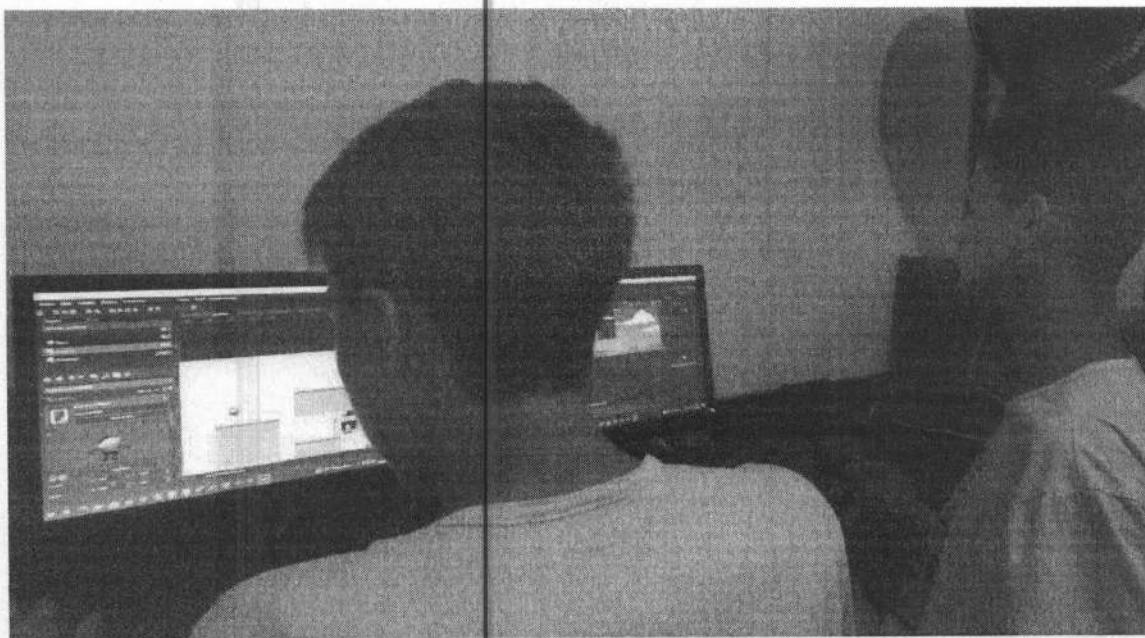
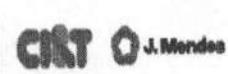


Foto 2: Aluno testando o novo código de colisão com tiles do jogador.

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



A Tecnologia Move o Futuro

AULA 15

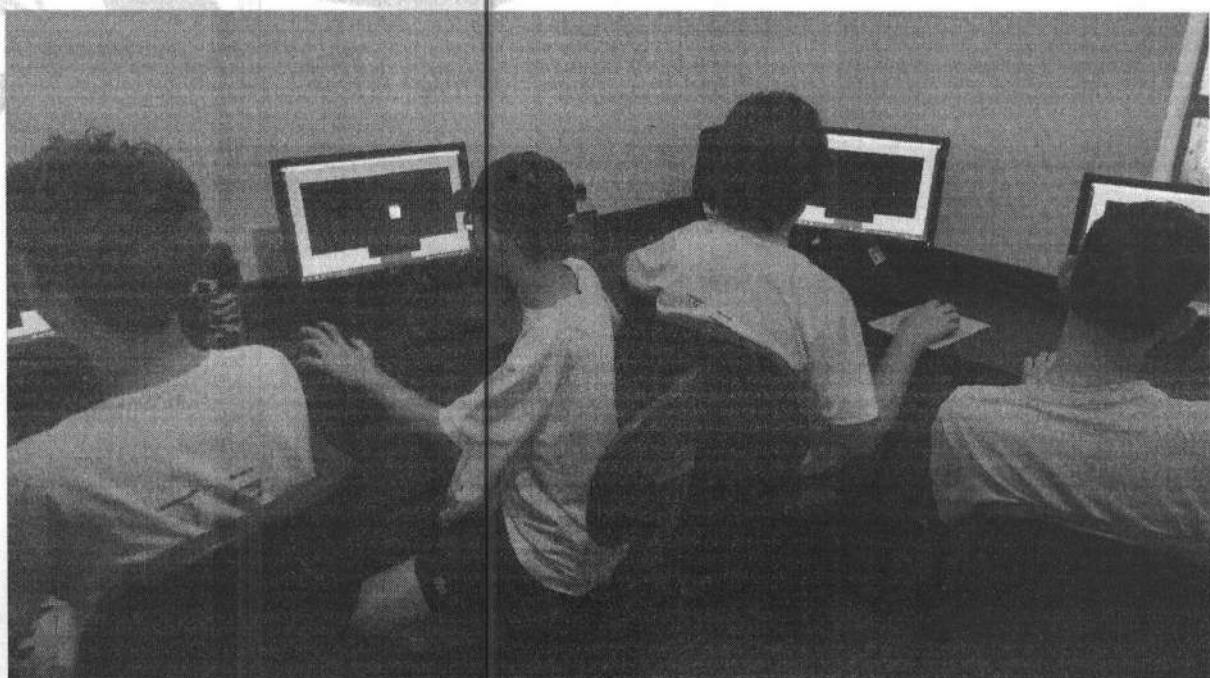


Foto 1: Alunos testam o projeto modelo que foi passado no início da aula.

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

JL

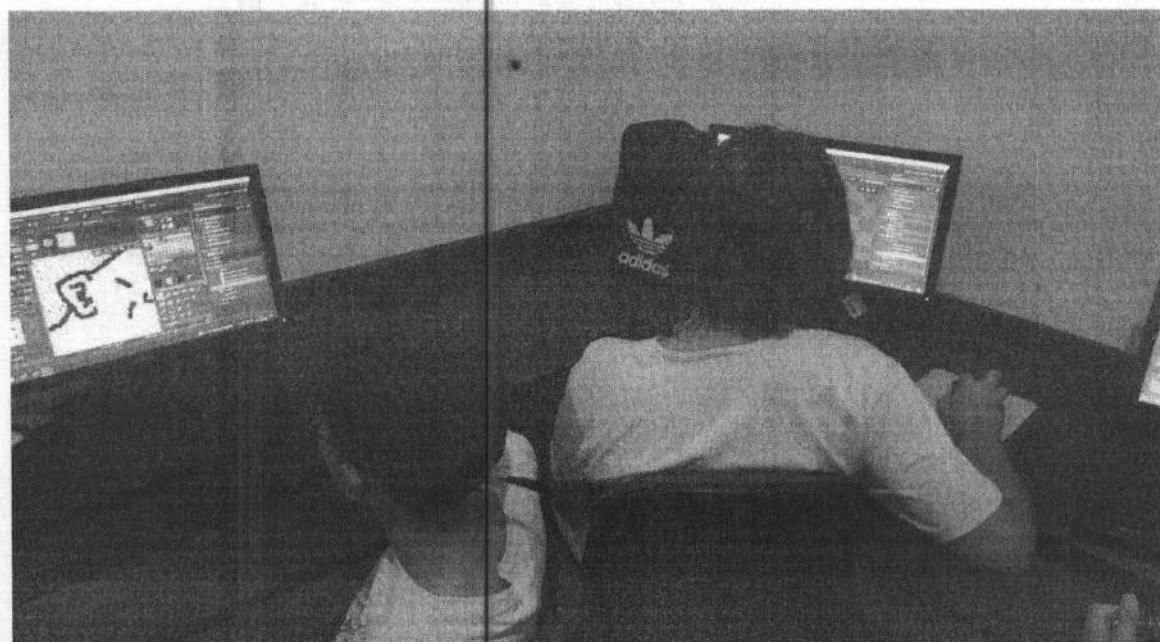


Foto 2: Aluno a esquerda está criando novas animações para o seu novo sistema de animações implementado no seu projeto.

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



Realização:
Move

Parceria:
PROJETO CONTAGEM
MUNICÍPIO PLATEADO

Apóio:
CNH
INDUSTRIAL



CNT J. Mendes

A Tecnologia Move o Futuro

AULA 16

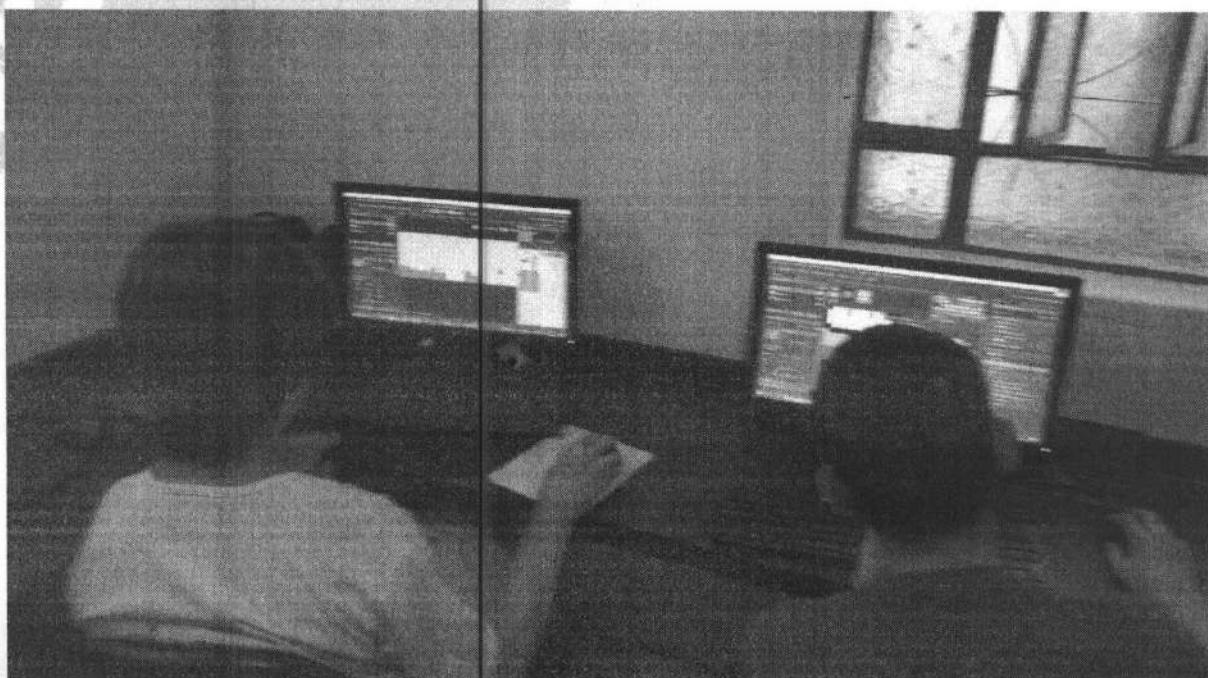


Foto 1: Aluno a esquerda está editando a sala do seu projeto para ser mais larga e possuir uma câmera.

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

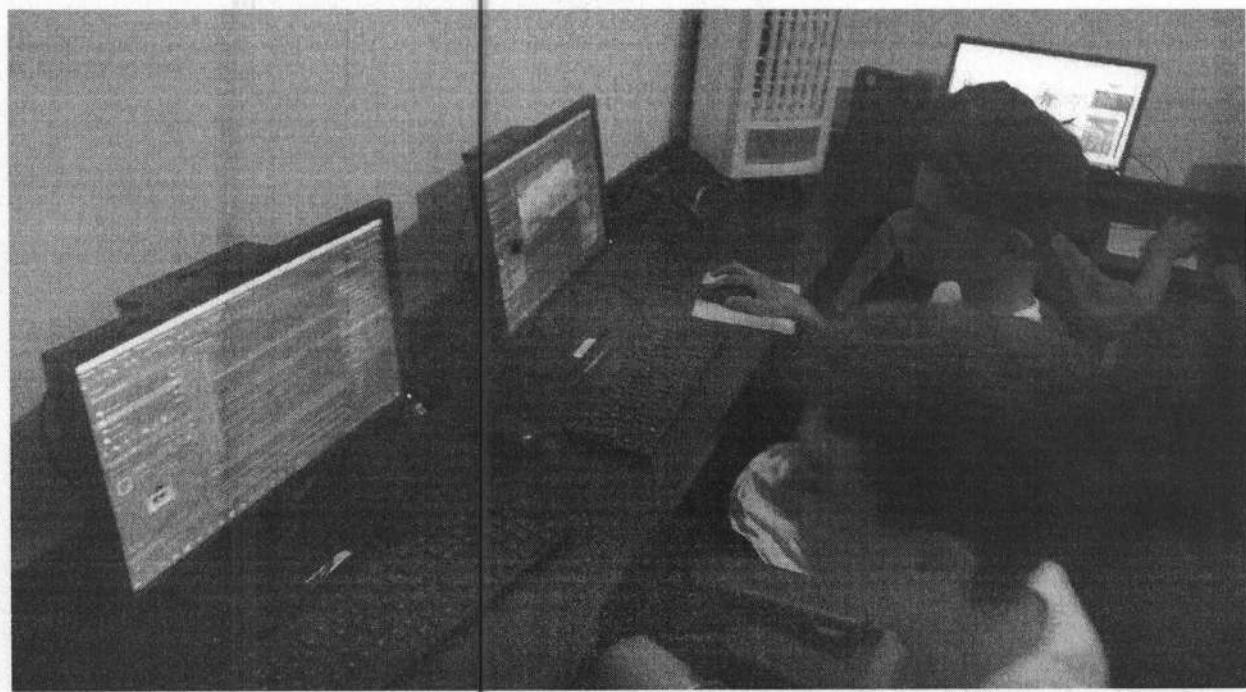
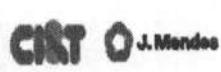


Foto 2: Aqui o aluno no computador de baixo está editando o seu recém criado objeto de “inimigo” para possuir uma sprite diferente da do objeto “jogador”.

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



AULA 17

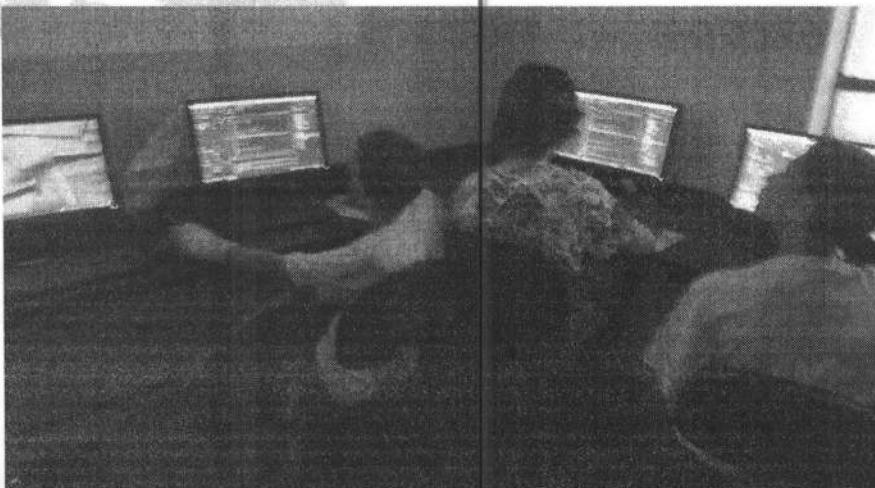


Foto 1: Alunos implementando as novas funcionalidades do inimigo.

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

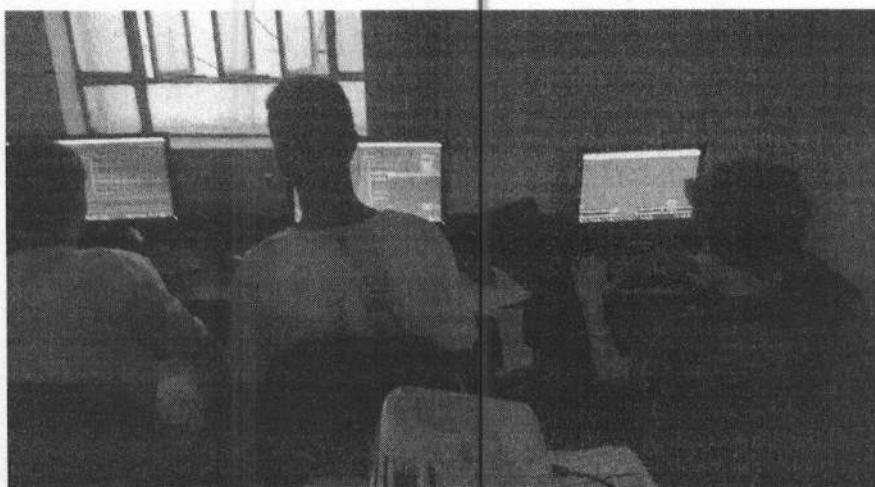
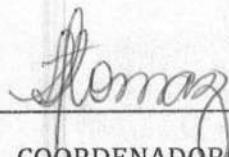


Foto 2: Aluno a direita (Henrique) testa as novas funcionalidades do inimigo em seu projeto.

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

CONTAGEM, 30 DE ABRIL DE 2024



COORDENADOR(A)



INSTRUTOR(A)

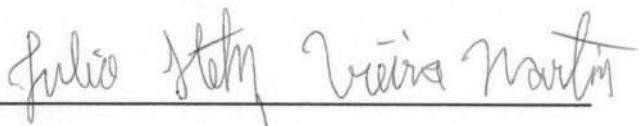
A Tecnologia Move o Futuro

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 Hiscriber 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	Kauã Henrique Moreira do Carmo	Kauã Henrique Moreira do Carmo
14	Pedro Augusto Mendes Barbosa	Pedro Augusto Mendes Barbosa

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:




A Tecnologia Move o Futuro

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 Resende Martins
07	Gabriel Andrade Toledo	Gabriel Andrade Toledo
08	Gabriel Hiscriber 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	Kauã Henrique Moreira do Carmo	
14	Pedro Augusto Mendes Barbosa	Pedro Augusto Mendes Barbosa

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Júlio Stehling



Apoiar

CETIQ J. Mendes

A Tecnologia Move o Futuro

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 Hiscriber 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 Barbosa

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Júlio Stehling



ATESTADO MÉDICO DO PACIENTE		Dt. Atendimento: 08/04/2024 10:25
Data do Registro:	08/04/2024 13:10	Andar/Aia/Leito:
Paciente:	CAIO DARC COELHO	Prontuário /Atendimento: 97338 - 213039
Data Nascimento:	18/07/2010	Idade: 13 Anos, 8 Meses e 21 Dias
Mãe:	GABRIELA DARC DE OLIVEIRA	Sexo: Masculino Convênio: SUS - AMBULATORIO
Médico Assistente:	ISABELLA ALVARENGA ABREU	Especialidade: CLÍNICA 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

, foi atendido nesta Unidade de Saúde para

tratamento médico, classificado com o CID número R509

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



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: ()

A Tecnologia Move o Futuro

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 Hiscriber 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:

Júlio Henrique Ferreira de Matos



CINT J. Mendes

A Tecnologia Move o Futuro

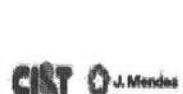
LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

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 Hiscriber 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	Kauã Henrique Moreira do Carmo	Kauã Henrique Moreira do Carmo
14	Pedro Augusto Mendes Barbosa	

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Júlio Stehling Vieira Martin



A Tecnologia Move o Futuro

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 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 Hiscriber 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:

Júlio Stehling Vieira Martin



A Tecnologia Move o Futuro

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 Hiscriber 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	Kauan Henrique Moreira do Carmo	Kauan Henrique Moreira do Carmo
14	Pedro Augusto Mendes Barbosa	Pedro Augusto Mendes Barbosa

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

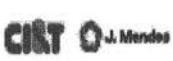
Júlio Stehling Viana Matos



Realização

Parceria:

Apoio:



A Tecnologia Move o Futuro

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 Resende Martins
07	Gabriel Andrade Toledo	Gabriel Andrade Toledo
08	Gabriel Hiscriber 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 Viera Martin



A Tecnologia Move o Futuro

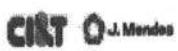
LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

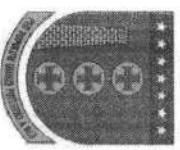
OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES		LOCAL: CASA CRIATIVA
DATA: 30/04/2024	HORÁRIO: 16:00 às 18:00	DIA (S) DA SEMANA: Terças e Quintas
INSTRUTOR: JÚLIO STEHLING		

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 Hiscriber 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:

Júlio Stehling





PREFEITURA MUNICIPAL DE CONTAGEM
SECRETARIA MUNICIPAL DE DIREITOS HUMANOS E CIDADANIA

LISTA DE FREQUÊNCIA

CNPJ: 11.197.128/0001-03

Nº do Termo de (X) Fomento ou () Colaboração: TERMO DE FOMENTO PROFISSIONAL Reconhecível / Professor / Oficineiro: Hélio Stehling

Coordenador de Projetos: Tatiane Fernanda Tomaz

Relação de beneficiários inscritos

Razão Social: Associação Move Cultura

Razão Social: Assoc.

Nome do Projeto: A TECNOLOGIA QUE MOVE O FUTURO

Dia e Horário das atividades: Terça e Quinta, das 16

Relação de benefícios

Dia do mês	TOTAL DE ATENDIMENTOS																												
	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

Eduardo Augusto Resende Martins	P	P	F	P	P	F	P	F	F	5
Gabriel Andrade Toledo	P	P	P	P	P	F	P	P	P	8
Henrique Xavier Lemos	P	P	P	P	P	P	F	F	P	6
Isaque Emanuel de Carvalho	F	P	F	F	F	F	P	F	F	2
João Pedro Lopes Cardoso	P	P	P	P	P	P	P	P	F	8
Kaua Henrique Moreira do Carmo	P	F	P	F	P	P	P	P	P	6
Pedro Augusto Mendes Barbosa	P	P	P	P	F	P	P	F	P	7

Assinatura do Profissional (is) responsável(is):
Assinatura da Coordenadora de Projetos: