

Chave de Acesso da NFS-e
31062002254051300000129000000000000324063677261185Número da NFS-e
3Competência da NFS-e
31/05/2024Data e Hora da emissão da NFS-e
12/06/2024 22:47:14Número da DPS
3Série da DPS
900Data e Hora da emissão da DPS
12/06/2024 22:47:14

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 - Microempendedor Individual (MEI)		Regime de Apuração Tributária pelo SN -	
TOMADOR DO SERVIÇO	CNPJ / CPF / NIF 11.197.128/0001-03	Inscrição Municipal -	Telefone -
Nome / Nome Empresarial ASSOCIACAO MOVE CULTURA		E-mail -	
Endereço MONSENHOR BICALHO, 263, ELDOorado		Município Contagem - MG	CEP 32310-220

INTERMEDIÁRIO DO SERVIÇO NÃO IDENTIFICADO NA NFS-e

SERVIÇO PRESTADO			
Código de Tributação Nacional 08.02.01 - Instrução, treinamento, orientação pedagógica e educacion...	Código de Tributação Municipal 010 - Cursos de informática	Local da Prestação Contagem - MG	País da Prestação -
Descrição do Serviço 6 horas de serviços de Professor de Desenvolvimento de Games realizados no mês de maio/2024, para atendimento ao Projeto "A Tecnologia Move o Futuro - TERMO DE FOMENTO 038/2023, Chamamento Público nº 001/2021 - CMDCAC, P.A 040/2023"; despesa vinculada ao Contrato Nº 017/ATMF/2023.			

TRIBUTAÇÃO MUNICIPAL			
Tributação do ISSQN Operação Tributável	País Resultado da Prestação do Serviço -	Município de Incidência do ISSQN Belo Horizonte - MG	Regime Especial de Tributação Nenhum
Tipo de Imunidade -	Suspensão da Exigibilidade do ISSQN Não	Número Processo Suspensão -	Benefício Municipal -
Valor do Serviço R\$ 480,00	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\$ 480,00	Desconto Condicionado R\$	Desconto Incondicionado R\$	ISSQN Retido -
IRRF, CP,CSLL - Retidos R\$ 0,00	PIS/COFINS Retidos -		Valor Líquido da NFS-e R\$ 480,00

TOTAIS APROXIMADOS DOS TRIBUTOS			
Federais -	Estaduais -	Municipais -	

INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES

O contrato e os 3 orçamentos
estão apensados na prestação
de contas do mês 04/2024

TERMO DE FOMENTO 038/2023

RELATÓRIO DE ATIVIDADE

Turma: Desenvolvimento de Games

Mês: Maio

Professor: Júlio Stehling

RELATÓRIO DE ATIVIDADES – ATMF

CURSO: DESENVOLVIMENTO DE GAMES

PROFESSOR: JÚLIO STEHLING VIEIRA MARTINS

CARGA HORÁRIA/MÊS: 6H

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

PERÍODO DE EXECUÇÃO: 01/05/2024 A 09/05/2024

AULA 18

Carga Horária: 2h

Tema: Interação

inimigo - jogador

Dia: 02/05/2024

Conteúdo:

Criar um evento de colisão do jogador com o inimigo para que o jogador o derrote caso salte na cabeça do inimigo, e o inimigo derrote o jogador caso a colisão ocorra de qualquer outra forma.

Objetivos:

- Expandir o conhecimento dos alunos sobre eventos de colisão.
- Incentivar novas práticas de level design.

Atividades e Resultados:

Essa aula foi inteiramente voltada para finalizar as propriedades do objeto "inimigo".

Implementamos um evento de colisão entre o inimigo e o jogador. Ao longo dessa implementação testei o conhecimento dos alunos quanto ao funcionamento dos checks lógicos a serem utilizados, e eles conseguiram deduzir corretamente em quais pontos do código deveríamos colocar as funções que fariam o inimigo ser destruído, e em quais pontos a linha que reiniciariam o jogo, mostrando um bom domínio de programação por parte deles.

Os alunos passaram então o restante do tempo dessa aula testando as novas funcionalidades dos inimigos, implementando novos designs de fase e testando os níveis uns dos outros, enquanto eu os ajudava em questões de level design, dando dicas e sugestões de possibilidades de level design possíveis no estado atual do projeto.

Tendo a implementação do inimigo finalizada, o aluno Gabriel, demonstrando forte iniciativa e curiosidade no projeto, conseguiu identificar um bug enquanto testava valores de velocidade diferentes para o inimigo, em que quando a velocidade de movimento do mesmo ficava baixa o suficiente, seu movimento parava por completo.

Passei alguns instantes tentando identificar esse bug, e então percebi que estava presente em todos os projetos. Level o projeto para casa para tentar identificar o problema e trazer uma solução na aula seguinte.

Realização:



Parceria:



Apoio:



J. Mendes

A Tecnologia Move o Futuro

		RESULTADOS:	
AULA 19			
Carga Horária: 2h Tema: Novas fases e transição de fases Dia: 07/05/2024	Conteúdo: Corrigir o bug de movimento do inimigo, e em seguida implementar um colisor que nos permite passar para novos níveis. Objetivos: - Testar os conhecimentos dos alunos sobre programação até então adquiridos. - Expandir ainda mais as possibilidades e noções de level design.	Atividades e Resultados: Tendo encontrado o erro no código do inimigo, passei o primeiro momento dessa aula explicando qual era o problema até me certificar que os alunos haviam compreendido da melhor forma possível. Em seguida, fomos construindo de forma conjunta uma solução para esse bug, e fui guiando os alunos a pensarem uma forma de evitar que o problema se repetisse no código do inimigo. Então, partimos para a implementação do objeto colisor que nos permitirá passar de um level para outro. Sua implementação e funcionalidade são extremamente simples e intuitivos, portanto os alunos não apresentaram grandes dificuldades, e logo em seguida partimos para a criação de novos níveis que sucederiam o primeiro level que eles criaram ao longo da oficina. RESULTADOS:	
AULA 20			
Carga Horária: 2h Tema: Chefe e toques finais. Dia: 09/05/2024	Conteúdo: Duplicar o objeto inimigo para criar uma versão "chefe", que tem vidas e é maior. Usar o restante do tempo da oficina para polir o level design e os demais aspectos do jogo. Objetivos: - Demonstrar formas de se aproveitar o comportamento de objetos existentes na criação de novos objetos. - Finalizar o projeto do jogo.	Atividades e Resultados: Iniciamos a aula duplicando o objeto "jogador" para criar uma versão mais forte dele, "chefe", que possui pontos de vida que são drenados ao invés de morrer instantaneamente, e é maior. Ao longo dessa implementação alguns alunos demonstraram alto domínio de programação, sugerindo as linhas de código apropriadas nos lugares corretos. Em especial o aluno João, que elaborou boa parte de como seria o comportamento e funcionalidade desse objeto. Finalizada essa etapa, usei do restante do tempo para ajudar os alunos a deixarem seus projetos o mais finalizados possíveis, ajudando-os a finalizar as suas novas fases, terminar algumas de suas animações inacabadas, aplicar filtros de efeitos ao	

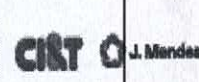
Realização:



Parceria:



Apoio:



A Tecnologia Move o Futuro

fundo de suas fases, entre outras funcionalidades.

Todos alunos a esse ponto demonstravam já um bom domínio de game design, e um domínio razoável de programação, e foram capazes de criar projetos funcionais e divertidos.

Ao final da aula distribuí bombons aos alunos, como gesto de agradecimento, os cumprimentei individualmente e, finalmente, finalizamos a oficina.

RESULTADOS:

Foi notável uma forte satisfação dos alunos quanto a oficina, todos demonstraram terem gostado muito do processo e no geral pode-se dizer que foi uma experiência extremamente frutífera e satisfatória, tanto para os alunos quanto para o professor.

Em especial houveram alguns alunos que demonstraram uma forte aptidão para a área, como o João, o Henrique, Gabriel, Kauã e Arthur, e imagino que alguns deles provavelmente irão continuar seus estudos de GameMaker2 em casa.

CONTAGEM, 09 DE MAIO DE 2024

Documento assinado digitalmente
gov.br JULIO STEHLING VIEIRA MARTINS
Data: 06/06/2024 17:51:45-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Marlo Danyel

COORDENADOR(A)

INSTRUTOR(A)



Realização:



Parceria:



Apoio:



J. Mendes

TERMO DE FOMENTO 038/2023

RELATÓRIO FOTOGRÁFICO

Turma: Desenvolvimento de Games

Mês: Maio

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**

PERÍODO DE EXECUÇÃO: 01/05/2024 A 09/05/2024

AULA 18

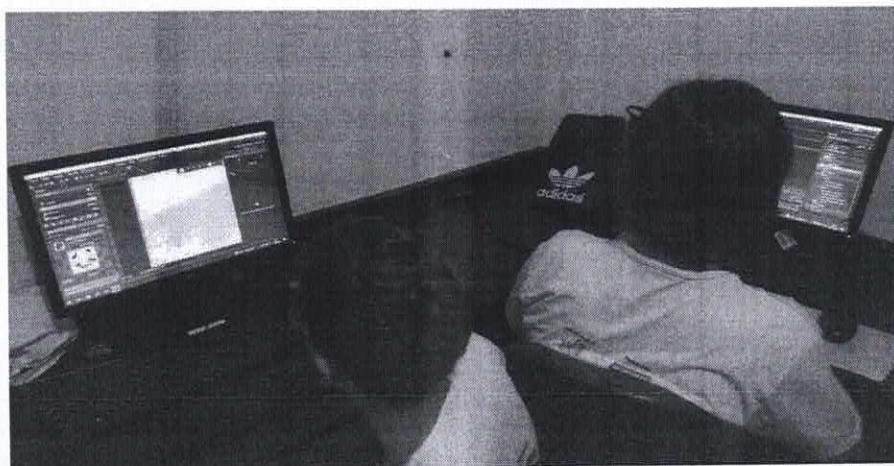


Foto 1: Alunos finalizando a implementação da interação jogador-inimigo. Dia: 02/05/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

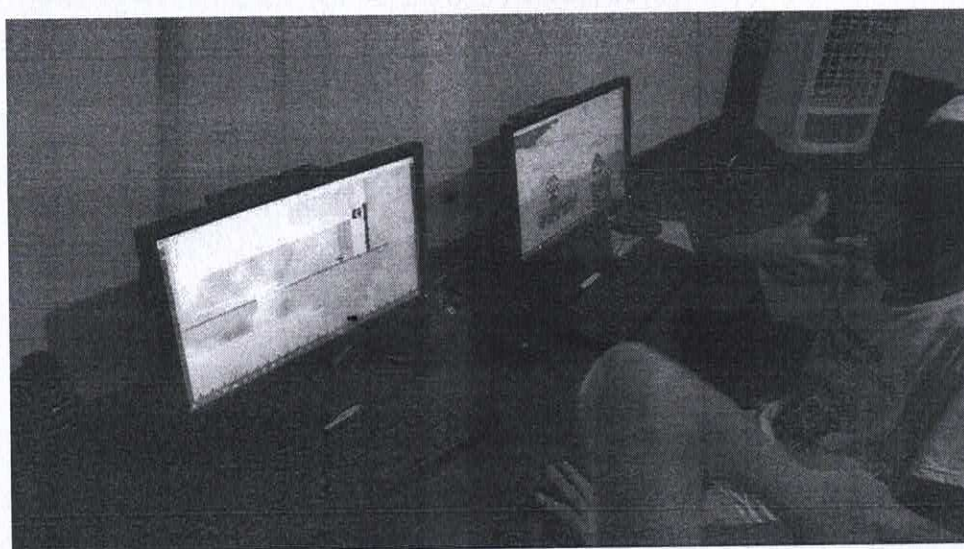


Foto 2: Alunos testando as novas funcionalidades dos seus objetos "inimigo". Dia: 02/05/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



Realização:



Parceria:



Apoio:



CINT O J. Mendes



Foto 1: Alunos testando as velocidades dos objetos “inimigo” para ver se o bug identificado na aula anterior foi corrigido.

Dia: 07/05/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

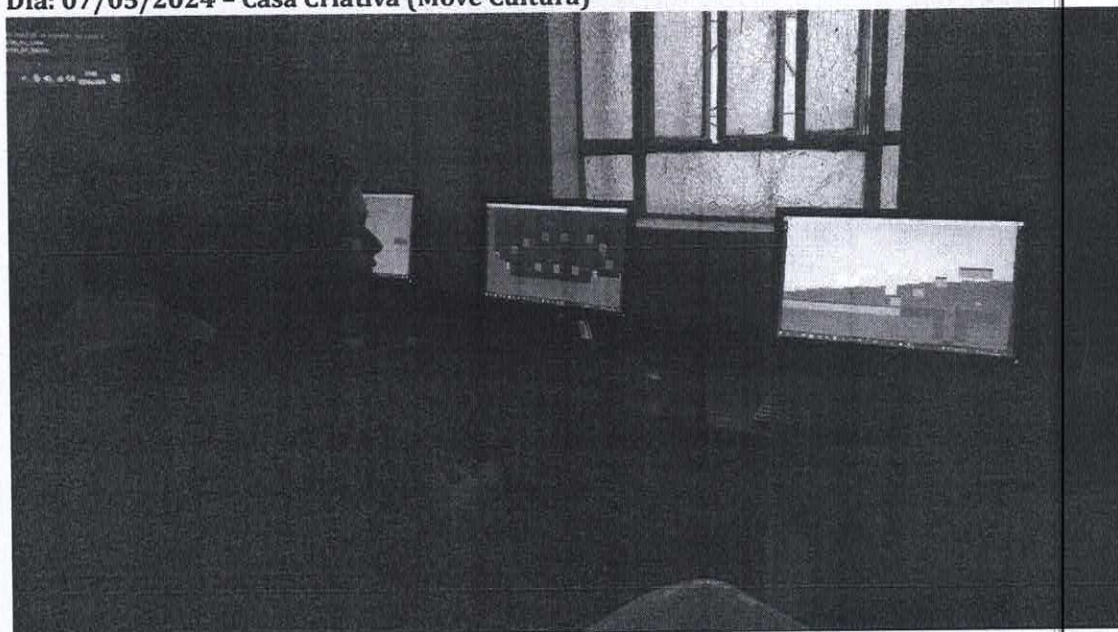


Foto 2: Aqui, os alunos acabaram de implementar o colisor de transição de fases, e estão testando sua funcionalidade em versões duplicadas de seus níveis iniciais. **Dia: 07/05/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)**





Foto 1: Aqui, o aluno Pedro acaba de finalizar a implementação do objeto “chefe”, que é o goomba maior no lado direito de sua tela. **Dia: 09/05/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)**

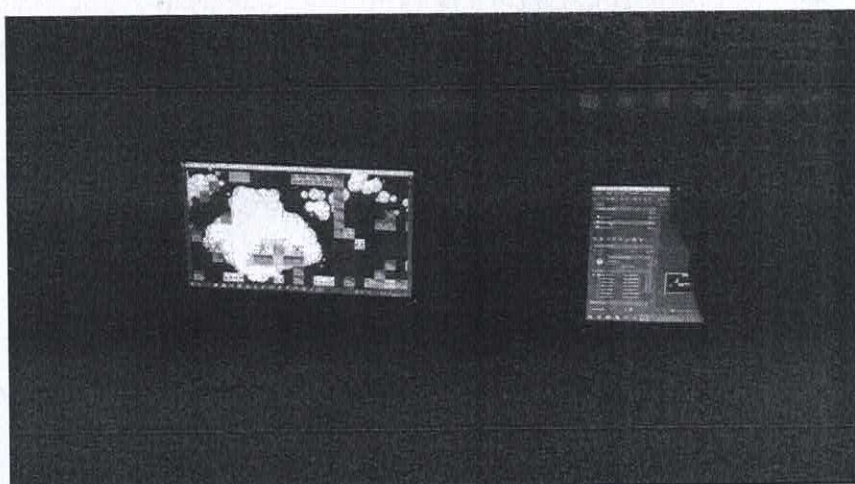
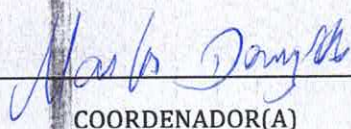


Foto 2: Aluno a esquerda está testando sua versão final do projeto, enquanto o da direita faz pequenas correções finais. **Dia: 09/05/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)**

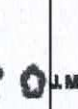
CONTAGEM, 09 DE MAIO DE 2024


COORDENADOR(A)

gov.br

Documento assinado digitalmente
JULIO STEHLING VIEIRA MARTINS
Data: 06/06/2024 17:51:45-0300
Verifique em <https://validar.ti.gov.br>

INSTRUTOR(A)



J. Mendes

TERMO DE FOMENTO 038/2023

LISTAS DE PRESENÇA

Turma: Desenvolvimento de Games

Mês: Maio

Professor: Júlio Stehling

LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES		LOCAL: CASA CRIATIVA
DATA: 02/05/2024	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	

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Julio Stehling Vieira Martins



CIST O J. Mendes

LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES		LOCAL: CASA CRIATIVA
DATA: 07/05/2024	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 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	

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Julio Stehling Vieira Martins



Realização:



Parceria:



Apoio:



LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES		LOCAL: CASA CRIATIVA
DATA: 09/05/2024	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	
03	Caio D'arc Coelho	
04	Cauã Richard Camargos Santos	Cauã Richard Camargos Santos
05	Davi Zangerolane Cantoni Silva	JUSTIFICADO
06	Eduardo Augusto Resende Martins	Eduardo Augusto R. Martins
07	Gabriel Andrade Toledo	JUSTIFICADO
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

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Julio Stehling Martins

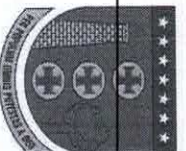


LISTA ATESTADA

Turma: Desenvolvimento de Games

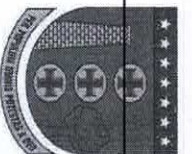
Mês: Maio

Professor: Júlio Stehling



PREFEITURA MUNICIPAL DE CONTAGEM
SECRETARIA MUNICIPAL DE DIREITOS HUMANOS E CIDADANIA

[illegible]



PREFEITURA MUNICIPAL DE CONTAGEM
SECRETARIA MUNICIPAL DE DIREITOS HUMANOS E CIDADANIA

[illegible]

Assinatura do Profissional (is) responsável(is): Yvelin Helen 7 gersoni proutier

Assinatura da Coordenadora de Projetos: _____

**Consultas - Emissão de comprovantes****Expansão A Ser Ocultada Versões Anteriores: 2ª via de comprovantes e recibos de transferência; Transferências; segunda via; 2ª via; comprovante; Emissão de recibo; Novo comprovante;**G3350312297002181
03/02/2026 12:37:12SISBB - SISTEMA DE INFORMACOES BANCO DO BRASIL
03/02/2026 - AUTOATENDIMENTO - 12.37.11
2818502818 0001**Comprovante Pix**

CLIENTE: ASSOCIACAO MOVE CULTURA

AGENCIA: 2818-5 CONTA: 56.115-0

=====

SOBRE A TRANSACAO

ID: E0000000020240613183028235690891

CNPJ DO PAGADOR: 11.197.128/0001-03

VALOR: R\$480,00

TARIFA: R\$4,75

DATA: 13/06/2024 - 15:34:14

PAGO PARA: Julio S V Martins

CPF: ***.440.026-**

CHAVE PIX: 14844002678

INSTITUICAO: 00360305 CAIXA ECONOMICA FEDERAL

AGENCIA: 0093 - CONTA: 1288000007731435033

TIPO DE CONTA: Conta Poupanca

Esta transação pode ser tarifada em até 0,99%,
com valor máximo de R\$10,00. O valor definitivo
poderá ser consultado no BBDPJ.-----
Notificacao enviada em: 13/06/2024 - 15:34:15

=====

DOCUMENTO: 061301

AUTENTICACAO SISBB: F.64D.F9C.985.CF1.A35

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: J7316750 RAFAEL LUIZ DE AQUINO.