



Chave de Acesso da NFS-e

3106200225405130000129000000000000524107194898009

Número da NFS-e

5

Competência da NFS-e

30/09/2024

Data e Hora da emissão da NFS-e

10/10/2024 21:25:54



Número da DPS

5

Série da DPS

900

Data e Hora da emissão da DPS

10/10/2024 21:25:54

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

CEP

30260-250

Simples Nacional na Data de Competência

Optante - Microempreendedor Individual (MEI)

Regime de Apuração Tributária pelo SN

-

TOMADOR DO SERVIÇO

CNPJ / CPF / NIF

11.197.128/0001-03

Inscrição Municipal

Telefone

-

Nome / Nome Empresarial

ASSOCIAÇÃO MOVE CULTURA

E-mail

-

Endereço

MONSENHOR BICALHO, 263, ELDORADO

Município

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 educação...

Código de Tributação Municipal

010 - Cursos de informática

Local da Prestação

País da Prestação

Contagem - MG

-

Descrição do Serviço

16 horas de serviços de Professor de Desenvolvimento de Games realizados no mês de Setembro/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 N° 017/ATMF/2023.

TRIBUTAÇÃO MUNICIPAL

Tributação do ISSQN
Operação Tributável

País Resultado da Prestação do Serviço

-

Município de Incidência do ISSQN

Regime Especial de Tributação
Nenhum

Belo Horizonte - MG

Tipo de Imunidade

Suspensão da Exigibilidade do ISSQN

Não

Número Processo Suspensão

Benefício Municipal

-

Valor do Serviço

R\$ 1.280,00

Desconto Incondicionado

Total Deduções/Reduções

Cálculo do BM

-

BC ISSQN

Aliquota Aplicada

Retenção do ISSQN

ISSQN Apurado

Não Retido

-

TRIBUTAÇÃO FEDERAL

IRRF

CP

CSLL

-

PIS

COFINS

Retenção do PIS/COFINS

TOTAL TRIBUTAÇÃO FEDERAL

-

VALOR TOTAL DA NFS-E

Valor do Serviço

R\$ 1.280,00

Desconto Condicionado

Desconto Incondicionado

ISSQN Retido

R\$

IRRF, CP,CSLL - Retidos

PIS/COFINS Retidos

Valor Líquido da NFS-e

R\$ 1.280,00

-

R\$ 0,00

TOTais APROXIMADOS DOS TRIBUTOS

Federais

Estaduais

Municipais

-

INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES

SISBB - SISTEMA DE INFORMACOES BANCO DO BRASIL
23/01/2025 - AUTOATENDIMENTO - 15.12.30
2818502818 0001

Comprovante Pix

CLIENTE: ASSOCIACAO MOVE CULTURA

AGENCIA: 2818-5 CONTA: 56.115-0

=====

SOBRE A TRANSACAO

ID: E0000000020241015171335626885059

CNPJ DO PAGADOR: 11.197.128/0001-03

VALOR: R\$1.280,00

TARIFA: R\$0,00

DATA: 15/10/2024 - 14:25:35

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: 15/10/2024 - 14:25:36

=====

DOCUMENTO: 101502

AUTENTICACAO SISBB: 4.D52.61E.CF9.523.ACD

=====

Central de Atendimento BB

4004 0001

Consultas, informacoes e servicos transacionais.

SAC BB

0800 729 0722

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

Ouvidoria

0800 729 5678

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

Atendimento a deficientes auditivos ou fala

0800 729 0088

Informacoes, reclamacoes, cancelamento de cartao
e outros produtos e servicos de Ouvidoria.

RELATÓRIO DE ATIVIDADE

Turma: Desenvolvimento de Games

Mês: Setembro

Professor: Júlio Stehling

RELATÓRIO DE ATIVIDADES - ATMF

CURSO: DESENVOLVIMENTO DE GAMES

PROFESSOR: JÚLIO STEHLING VIEIRA MARTINS

CARGA HORÁRIA/MÊS: 16H

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

PERÍODO DE EXECUÇÃO: 01/09/2024 A 30/09/2024

AULA 9

| | | |
|--|---|---|
| <p>Carga Horária: 2h Tema: Criação de funções Dia: 03/09/2024</p> | <p>Conteúdo: Dar continuidade ao sistema de power ups iniciado na aula anterior, utilizando-se da criação de funções.</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none">- Apresentar aos alunos a criação de sistema de power ups.- Conhecer e aplicar a criação de funções. | <p>Atividades: Tendo as estruturas básicas de “parenting” implementadas, tanto para os power ups quanto para os jogadores, trabalhamos ao longo da aula no desenvolvimento da estrutura de código que nos permitiria criar power ups específicos que afetassem a todos os jogadores de forma igual.</p> <p>Criamos os sistemas de surgimento, ou “spawning” para os power ups, e as devidas variáveis que conteriam as funções específicas de power ups.</p> <p>Então, dediquei o restante da aula para explicar a criação de funções, e como podemos utilizá-las para diversificar ainda mais objetos com comportamentos semelhantes.</p> <p>Resultados: Finalizar a base do sistema de power ups mostrou-se fácil para a maioria dos alunos, uma vez que envolvia majoritariamente conceitos já vistos e revistos em aulas passadas, como aleatorização de valores, variáveis, entre outros.</p> <p>Quanto a criação de funções, como boa parte da aula anterior foi dedicada a explicar com calma a ideia de “parenting”, e sua aplicação e utilidade tanto no desenvolvimento de jogos como na computação como um todo, foi relativamente fácil para os alunos entenderem o conceito de criar suas próprias funções e, mais importante, por que isso pode vir a ser útil para seus projetos, uma vez que ambos são conceitos que lidam com escalabilidade e replicação de comportamentos.</p> |
|--|---|---|

A Tecnologia Move o Futuro

AULA 10

Carga Horária: 2h

Tema: Finalização do primeiro jogo

Dia: 05/09/2024

Conteúdo:

Finalizar o sistema de power ups, criando a primeira função de power up e utilizando-se do comando `with`, dando finalização ao primeiro jogo da oficina.

Objetivos:

- Dar continuidade ao aprimoramento do sistema power ups e apresentar e aplicação do comando “with”.
- Concluir o primeiro jogo da oficina.

Atividades:

Tendo toda a estrutura de programação para os power ups finalmente concluída, pudemos enfim criar o primeiro “power up” funcional no jogo, o power up de velocidade, que faz o jogador que o pega se mover mais rápido por um tempo limitado.

Foram-se criadas as devidas variáveis nos jogadores para suportar esse “power up”, e então dentro da função do “power up” em si, utilizamos pela primeira vez o comando “with”, para manipularmos objetos através de outros objetos.

Passei algum tempo da aula explicando o conceito e a aplicação do “with”, e como poderíamos utilizá-lo para criar muitos outros “power ups”, e por fim concluímos o primeiro jogo da oficina.

Resultados:

Por se tratar de um conceito um pouco mais abstrato, percebi inicialmente uma certa dificuldade dos alunos em compreenderem a funcionalidade do comando “with”.

Optei então por passar boa parte da aula esclarecendo-o e exemplificando-o, até perceber que os alunos eram capazes de concluir a minha lógica nos exemplos.

Notei também uma grande satisfação deles em relação ao resultado final do jogo, tendo cada um criado um projeto bem visualmente único, e com uma filosofia de balanceamento e game design bem particular de cada aluno, o que reforça também a capacidade que eles tiveram de absorver o conteúdo e se expressar criativamente a partir dele.

Realização:



Parceria:



Apóio:



AULA 11

Carga Horária: 2h

Tema: Novo projeto e Revisão

Dia: 10/09/2024

Conteúdo:

Iniciar um novo projeto no GameMaker, revisando e fixando conteúdos básicos, desta vez para criar um jogo semelhante a "asteroids".

Objetivos:

- Propor ações criativa e de construção de autonomia por meio da criação de jogos com os alunos do curso.

Atividades:

Iniciei a aula mostrando para os alunos o jogo "Asteroids" na internet, que serviria de inspiração para o desenvolvimento deste novo projeto tal qual "pong" foi a inspiração para o projeto anterior.

Criamos um novo projeto na engine, revisando os comandos e funcionalidades de navegação básicos. Então, criamos uma nova sprite para pintar uma nave, que será a nave do jogador, enquanto revisávamos conteúdos relativos a edição de sprites. Por fim, criamos um objeto que seria vinculado a essa sprite e implementamos um sistema básico de movimento, semelhante ao visto nas primeiras aulas.

Resultados:

Essa aula tornou perceptível o desenvolvimento dos alunos ao longo da oficina, uma vez que conseguimos avançar para um ponto que, ao início da oficina, haveria demorado cerca de três aulas.

Todos os alunos demonstraram muita maturidade e familiaridade com a engine, e foram capazes de criar desenhos extremamente expressivos e interessantes para as suas naves, e também conseguiram recriar o sistema básico de movimento sem muitos problemas.

Logo nesta aula também já estavam criando sprites para o fundo do jogo, imitando o espaço sideral, e aplicando efeitos e filtros ao jogo para torná-lo ainda mais único e expressivo.

Realização:



Parceria:



Apóio:



A Tecnologia Move o Futuro

AULA 12

Carga Horária: 2h

Tema: Projetéis

Dia: 12/09/2024

Conteúdo:

Desenvolver um sistema de disparo de projeteis para o jogador

Objetivos:

- Propor ações criativa e de construção de autonomia por meio da criação de jogos com os alunos do curso.

Atividades:

Demos início a aula revendo rapidamente os planos cartesianos e sua relevância para a movimentação na engine.

Tendo em mente essas informações, demonstrei como poderíamos utilizar a posição do mouse em relação ao jogador para "girar" o objeto de jogador na direção do mouse.

Então, vimos um novo tipo de evento nos objetos, os eventos de mouse. Expliquei a diferenciação entre eventos de mouse locais e globais, e por fim criamos um evento de mouse global para quando o jogador executar um clique esquerdo.

Por fim, terminamos a aula utilizando uma função já previamente vista nas oficinas que cria um objeto dinamicamente, para fazer o objeto "tiro" ir do objeto "jogador" em direção ao mouse, utilizando-se do evento de clique de mouse.

Resultados:

Já tendo visto os conteúdos referentes a plano cartesiano anteriormente, os alunos demonstraram facilidade em aplica-lo de forma recontextualizada para o funcionamento dos projeteis.

Também não apresentaram muitas dificuldades em compreender o funcionamento dos eventos de mouse, uma vez que estes também se assemelham muito a conteúdos já previamente passados.

Por fim, houve muito ânimo por parte dos alunos, expressando grande divertimento enquanto clicavam várias vezes para disparar os projeteis dos seus jogadores.

Realização:



Parceria:



Apóio:



Carga Horária: 2h
Tema: Dano e Efeitos sonoros
Dia: 17/09/2024

Conteúdo:
 Utilizar funções de colisão já vistas para criar um sistema de dano entre os projeteis e os inimigos, e aplicar efeitos sonoros.

Objetivos:

- Apresentar aos alunos fundamentos básicos sobre funcionamento de um sistema básico de dano.
- Desenvolver com os alunos trabalhos que estimulem ações coletivas e em conjunto entre eles.

Atividades:

Conhecer e aplicar funções de som do GameMaker.

Iniciamos a aula criando um objeto simples de "inimigo", composto apenas por uma sprite e uma variável que guarde seu valor de vida.

Então, utilizando o evento de colisão, fizemos com que a colisão entre o projétil e o inimigo reduza a vida do inimigo e destrua o projétil.

Por fim, vimos como baixar efeitos sonoros pela internet para utilizá-los em nosso projeto, e aplicamos efeitos sonoros para o disparo do projétil e a destruição do inimigo.

Resultados:

Todo o processo de criação do inimigo e checagem de colisão foi absorvido pelos alunos sem grandes dificuldades, pois tratavam majoritariamente de conteúdos já vistos.

Passamos algum tempo no processo de importar os efeitos sonoros, pois era importante ensinar aos alunos as distinções de como escolher um efeito sonoro apropriado e que não prejudique a apresentação e o "feeling" do jogo.

Uma vez que percebi que todos os alunos foram capazes de escolher efeitos sonoros adequados pela internet, a aplicação da função de execução desse efeito foi extremamente simples e todos absorveram sem problemas.

A Tecnologia Move o Futuro

AULA 14

Carga Horária: 2h
Tema: Manipulações de sprite
Dia: 19/09/2024

Conteúdo:
Utilizar as variáveis de sprite do GameMaker para se manipular dinamicamente as imagens mostradas na tela, com o intuito de se criar efeitos visuais.

Objetivos:
- Apresentar os conceitos e técnicas e fundamentos da lógica de criação de efeitos visuais e aplicação de variáveis dentro do sistema de planejamento de criação de jogos.

Promover processos integrativos por meio do ensino e prática criativa de criação de jogos de game para os alunos e alunas do curso.

Atividades:

Conhecer e aplicar as variáveis de imagem.

- Compreender formas eficazes de se criar efeitos visuais na engine.

Dedicamos essa aula inteiramente ao aprimoramento visual do jogo, de forma a ter um produto final com melhor feedback visual e "game feeling".

Iniciamos criando um objeto de efeitos, que seria criado toda vez que um projétil atingisse um inimigo, e outro objeto também toda vez que um inimigo fosse derrotado.

Então, demonstrei aos alunos diversas variáveis diferentes, que controlam diferentes aspectos da imagem atual de um objeto: escala, orientação, cor e transparência.

Por fim, nos códigos de criação desses objetos, criamos estruturas simples que manipulam essas variáveis das mais diversas formas, e optei por deixar essa parte relativamente mais livre aos alunos.

Resultados:

Por se tratar de um conteúdo predominantemente mais lúdico e menos técnico, não houve qualquer dificuldade por parte dos alunos em absorver o que foi passado nesta aula.

Toda a estrutura de código era simples e baseada em conhecimentos prévios, e eles não tiveram qualquer dificuldade em replicá-lo.

Eles também demonstraram um bom senso estético, quanto as escolhas de como manipularam seus efeitos.

Carga Horária: 2h
Tema: Canhões
Dia: 24/09/2024

Conteúdo:

Criar objetos de “canhões” que auxiliam o jogador, disparando projeteis junto a ele na direção que ele olha.

Objetivos:

- Aprofundar os conhecimentos quanto a manipulação de direções na engine.
- Incentivar a criatividade de game design dos alunos.

Aplicar instrumental de pesquisa avaliativa do projeto junto aos alunos do curso de Desenvolvimento de game.

Atividades:

Semelhante ao jogo anterior, foi interessante separar algumas aulas para tentar implementar sugestões de mecânicas dos alunos.

Um deles havia duplicado o jogador 3 vezes em seu jogo e estava controlando os 3 simultaneamente, pensei então em adaptar isso em uma nova mecânica.

Primeiramente criamos uma cadeia de parenting para o jogador, e criamos então objetos “canhões” que seguem o jogador e atiram junto com ele.

Por fim, nos aprofundamos na manipulação da direção de objetos para fazer com que estes canhões sempre permaneçam em posições fixas em relação ao jogador.

Resultados:

Consegui notar um bom envolvimento dos alunos, que pareciam muito interessados nos resultados visuais e de “game feeling” da implementação desta nova mecânica.

Ainda que o engajamento deles fora notável, contudo, percebi também uma maior dificuldade ao executar este novo conteúdo, por ser uma forma consideravelmente mais avançada de se manipular a posição e direção de um objeto.

Contudo, eventualmente, após muita explicação no quadro e exemplificação, pude perceber que os alunos foram conseguindo assimilar o novo conteúdo, e eventualmente replicá-lo de forma bem sucedida.

A Tecnologia Move o Futuro

AULA 16

Carga Horária: 2h
Tema: Sistema de Spawn
Dia: 26/09/2024

Conteúdo:
Criar um objeto de "spawn", responsável pela criação aleatória e intervalada de inimigos fora dos limites da fase.

Objetivos:

- Aprofundar o conhecimento sobre sistemas de "contadores".
- Aprofundar o conhecimento sobre aleatorização.

Atividades:

Criação de um sistema complexo de "spawn" (ou criação) de inimigos.

Após dar ao inimigo um comportamento simples de ir a uma direção fixa quando criado, começamos por criar um novo objeto, desta vez sem uma "sprite" dedicada, que funcionaria como um objeto "manager", ou seja, que apenas maneja um sistema do jogo, e não existe como uma entidade que o jogador interaja diretamente.

Tendo este objeto, trabalhamos durante a maior parte da aula na construção de sua lógica, que se tratava basicamente de um sistema mais robusto de contadores identados e simultâneos, além de algumas funções de aleatorização já previamente vistas.

Resultados:

Por se tratar também de um conteúdo mais complexo, notei ao longo da aula alguma dificuldade dos alunos para acompanhar o raciocínio.

Como fazia algum tempo que vimos "contadores" e "aleatorização", resolvi dedicar algum tempo desta aula para relembrá-los destes conceitos para então poder expandir em cima deles, e percebi que a recepção deles foi bem melhor desta forma.

Manoel Domingos
COORDENADOR(A)

CONTAGEM, 30 DE SETEMBRO DE 2024

Documento assinado digitalmente
gov.br
JULIO STEHLING VIEIRA MARTINS
Data: 08/10/2024 10:16:13-0300
Verifique em <https://validar.itu.gov.br>

INSTRUTOR(A)

RELATÓRIO FOTOGRÁFICO

Turma: Desenvolvimento de Games

Mês: Setembro

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.E.038/2023

AULA 9

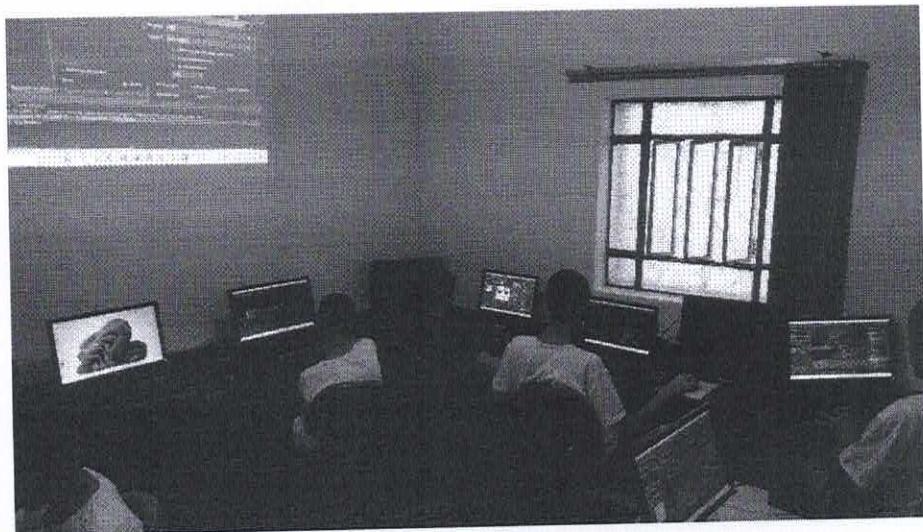


Foto 1: Alunos finalizando a base dos seus sistemas de power up.

Dia: 03/09/2024 - Casa Criativa (Move Cultura)

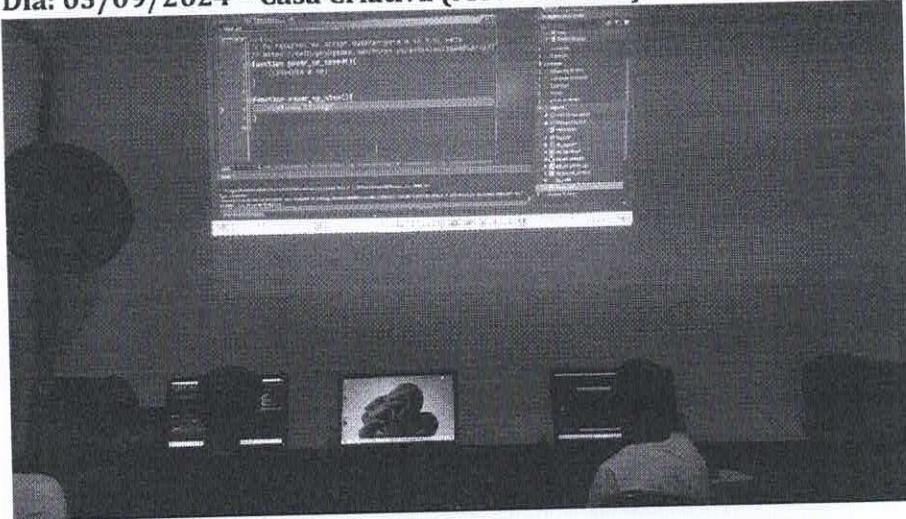


Foto 2: Na projeção, as funções específicas de cada power up a serem escritas.

Dia: 03/09/2024 - Casa Criativa (Move Cultura)



Realização:
Move o Futuro

Parceria:
Tribunal Federal
do Trabalho

Apoio:
CNH
INDUSTRIAL



CIAT
J. Mer

A Tecnologia Move o Futuro

AULA 10

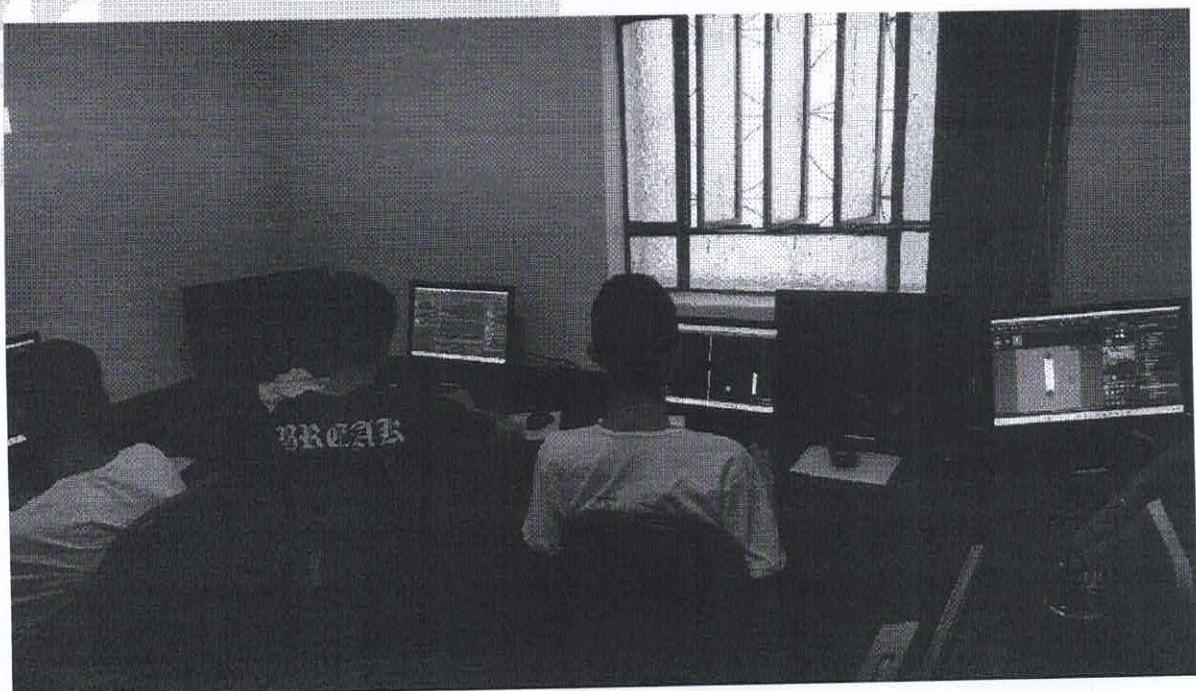


Foto 1: Alunos dando seus toques finais em seus projetos.

Dia: 05/09/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

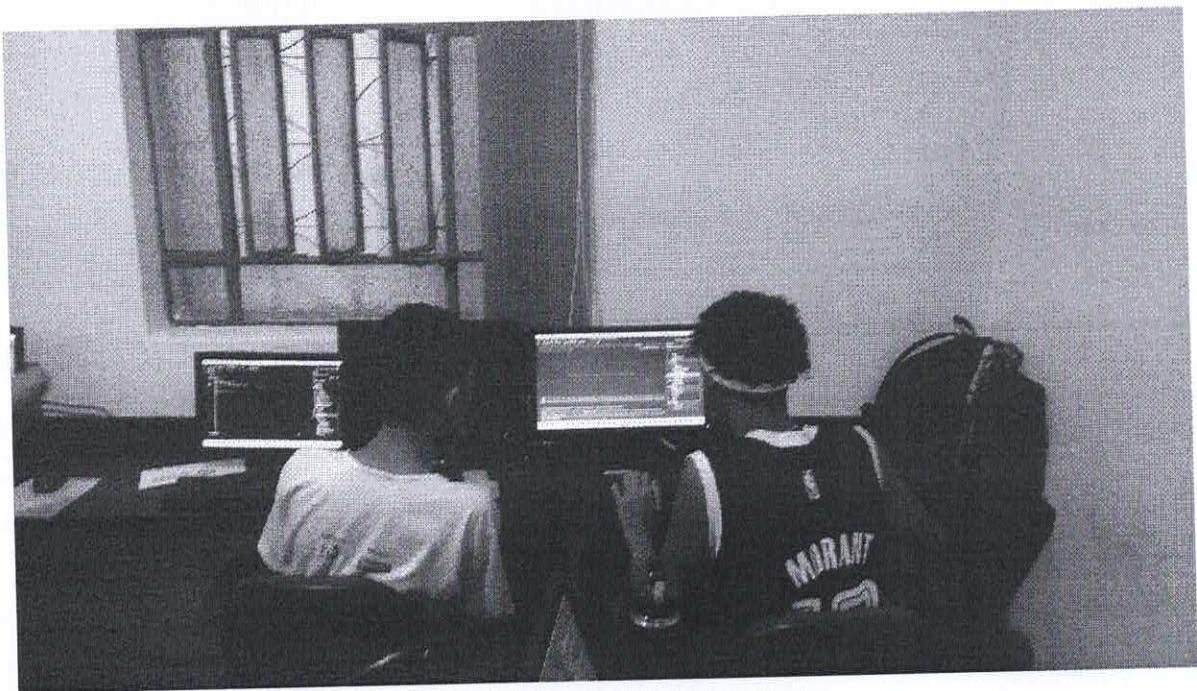
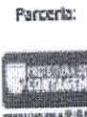


Foto 2: Miguel (a direita) mostrando seu projeto finalizado para o Matheus (a esquerda).

Dia: 05/09/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



A Tecnologia Move o Futuro

AULA 11



Foto 1: Alunos ajeitando detalhes visuais do seu novo projeto. Miguel (esquerda) pinta sua nave azul enquanto os demais alunos criam fundos para a sala de seus jogos que se assemelham ao espaço sideral.

Dia: 10/09/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

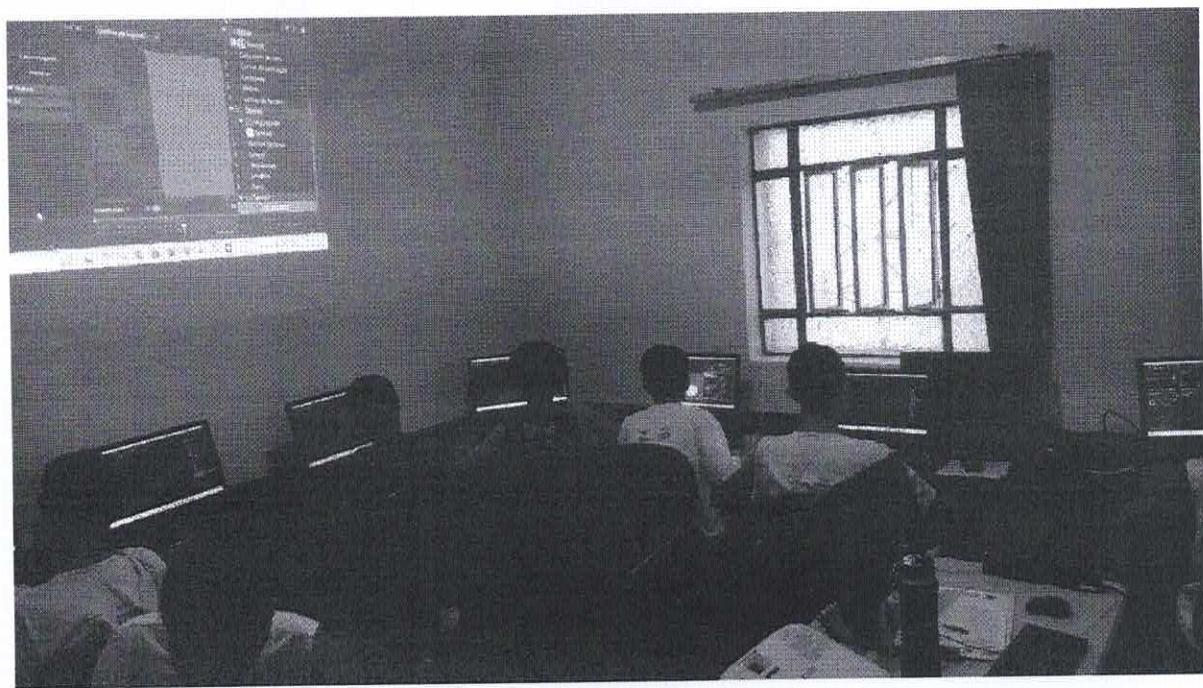


Foto 2: Momentos finais da aula.

Dia: 10/09/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

Realização:



Parceria:



Apoio:



A Tecnologia Move o Futuro

AULA 12

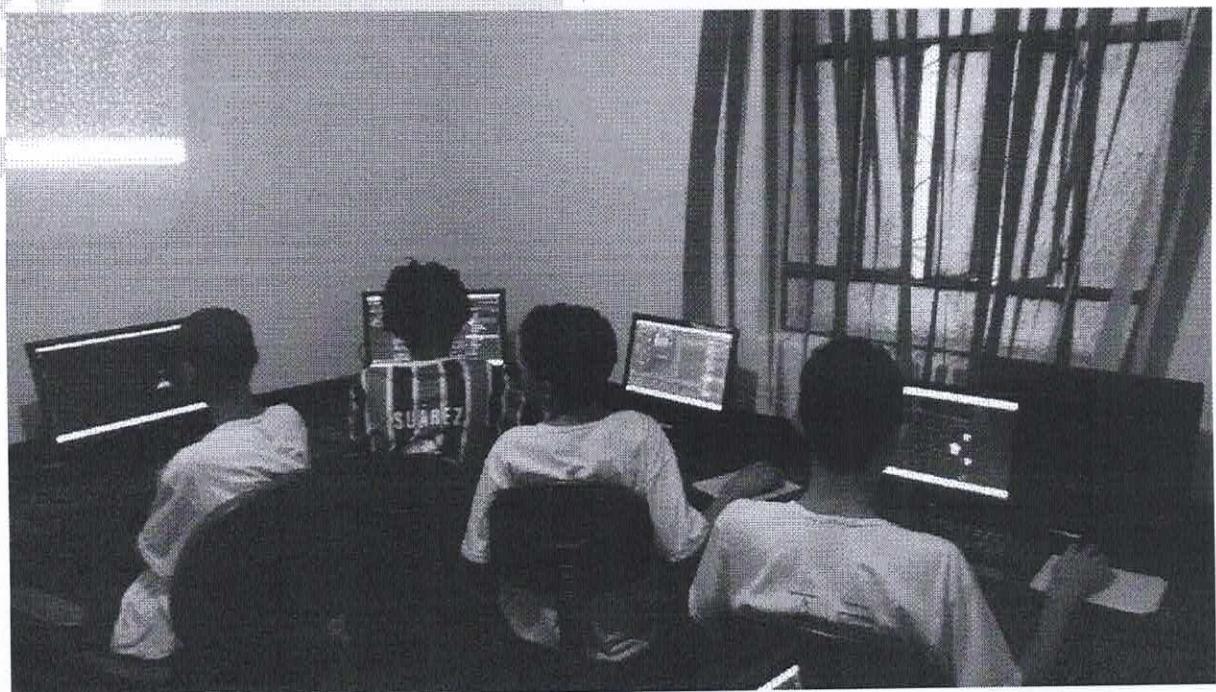


Foto 1: alunos desenvolvendo o código de disparo de projetil.

Dia: 12/09/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

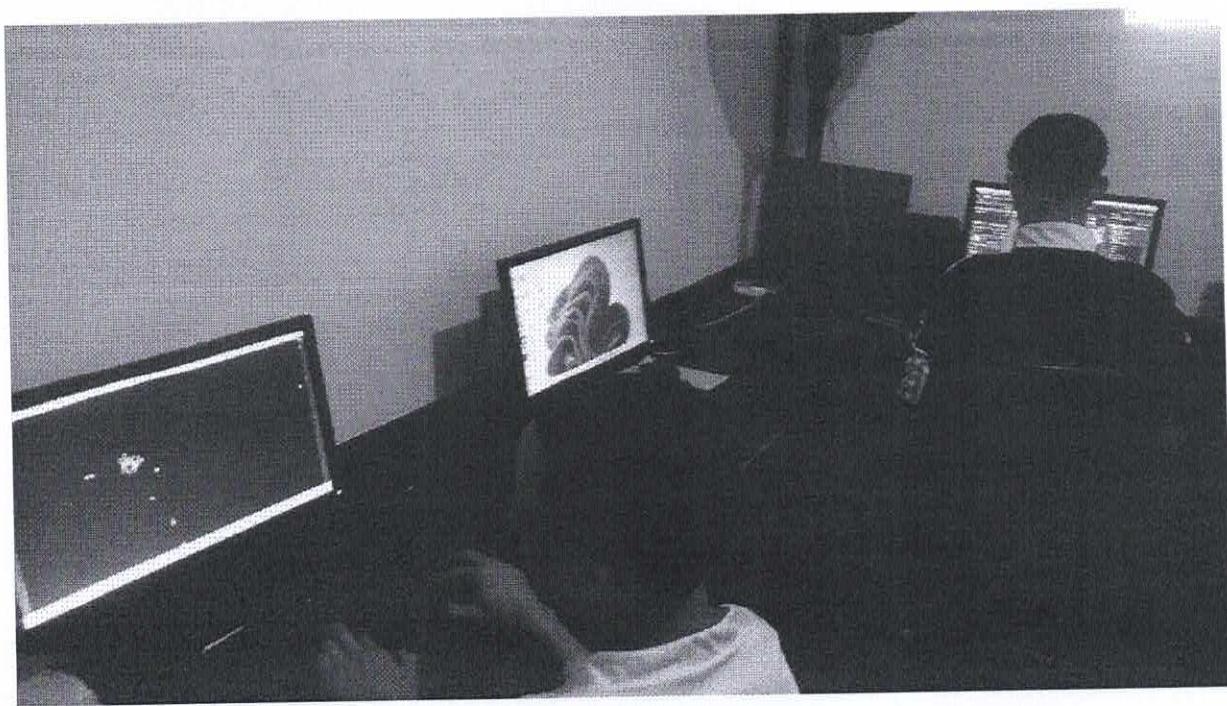


Foto 2: Um dos alunos testando seus projetéis (bolas amarradas) sendo disparados do seu jogador.

Dia: 12/09/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

Realização:



Parceria:



Apóio:



A Tecnologia Move o Futuro

AULA 13

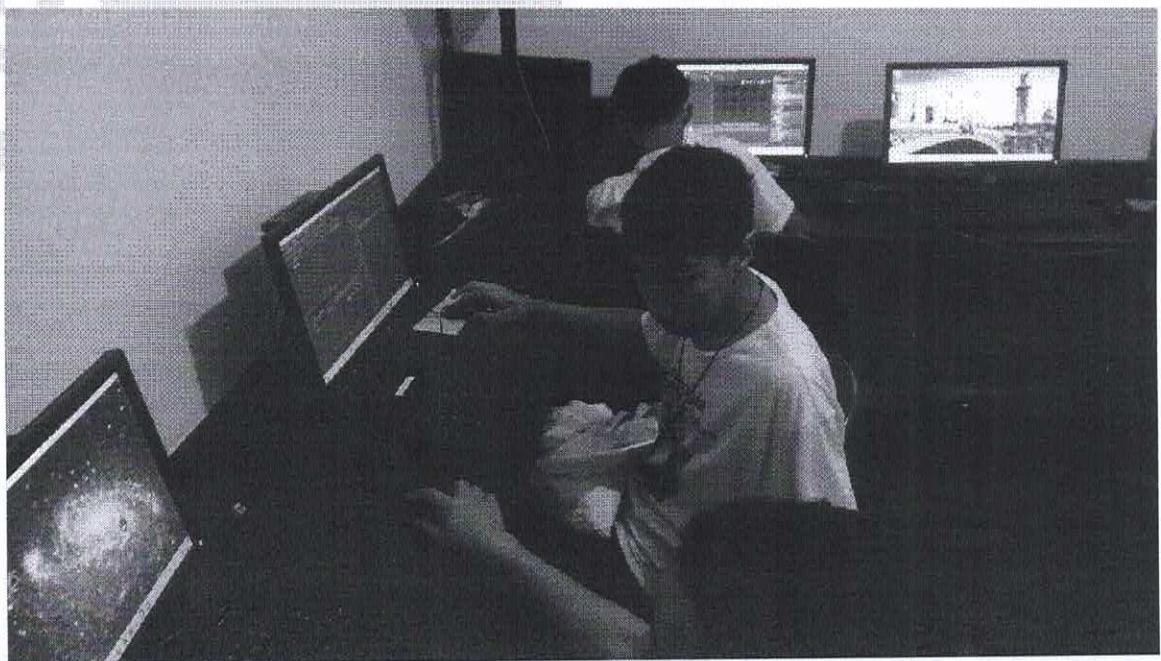


Foto 1: Aluno a direita, após aprender que se pode baixar assets pela internet, aproveitou o momento para baixar uma imagem de uma galáxia para o fundo de seu projeto.

Dia: 17/09/2024 - Casa Criativa (Move Cultura)

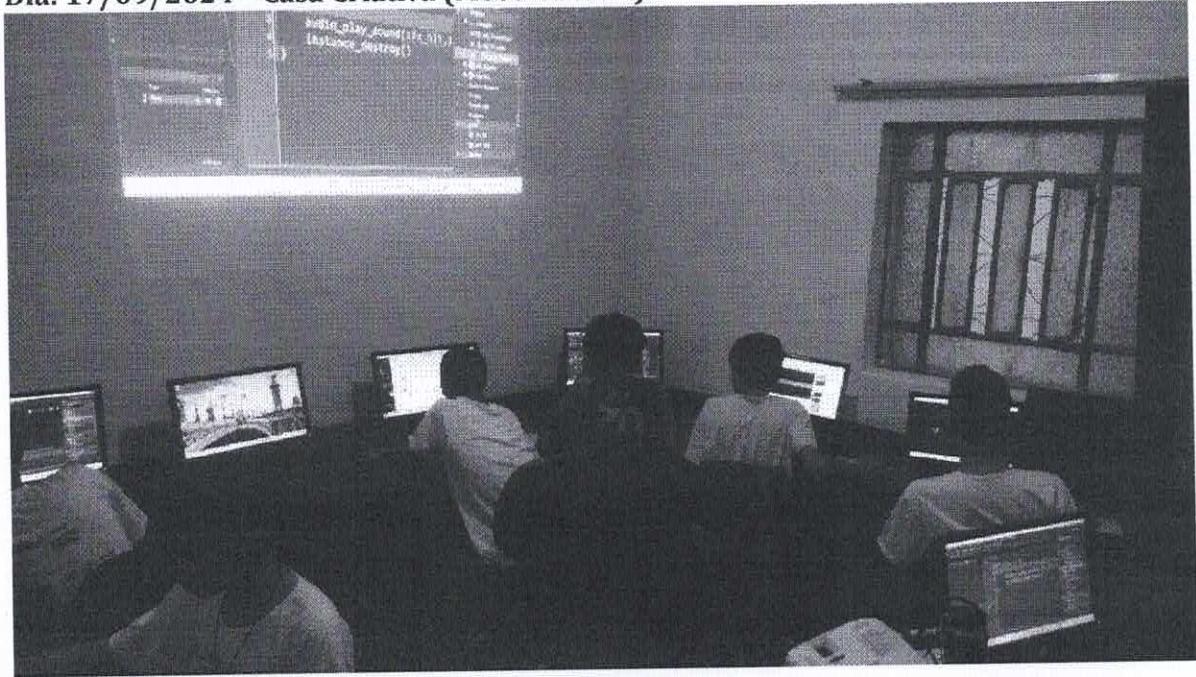


Foto 2: Alunos testando seus novos efeitos sonoros em seus respectivos projetos.

Dia: 17/09/2024 - Casa Criativa (Move Cultura)

A Tecnologia Move o Futuro

AULA 14

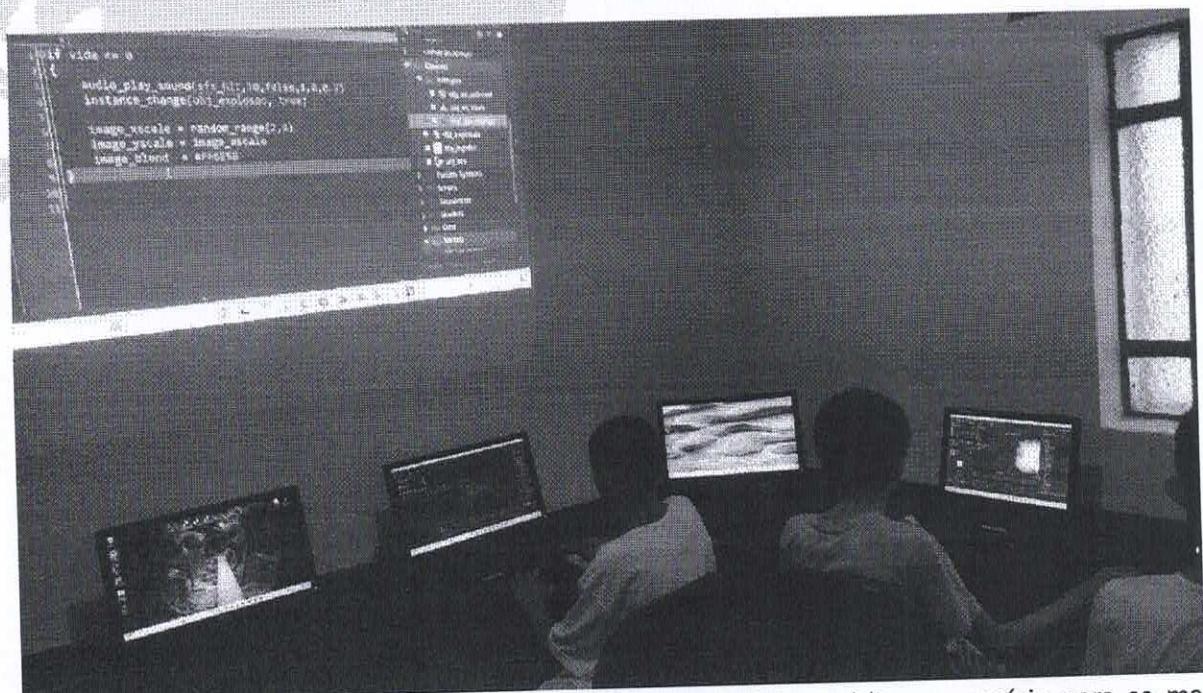


Foto 1: Na projeção e no computador de Miguel (esquerda), o código necessário para se manipular os valores visuais da sprite de um objeto.

Dia: 19/09/2024 - Casa Criativa (Move Cultura)

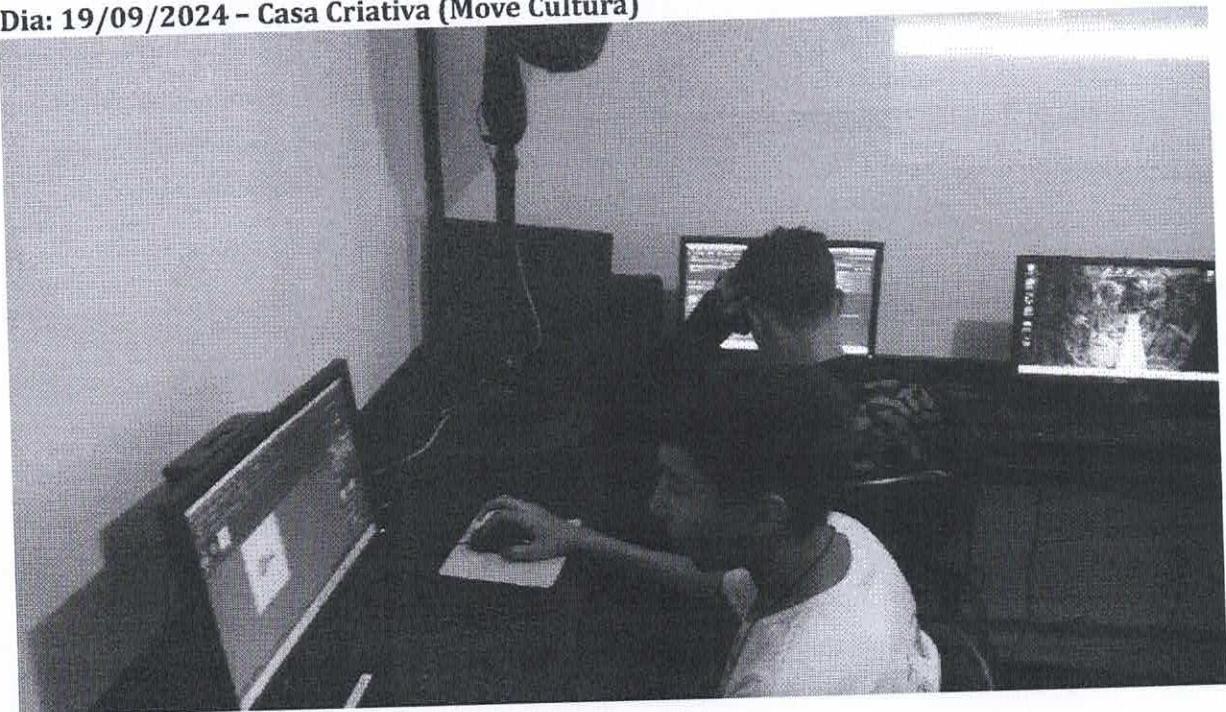


Foto 2: Davi (embaixo) edita a sprite de um dos seus efeitos visuais.

Dia: 19/09/2024 - Casa Criativa (Move Cultura)



Realização:



Parceria:



Apoio:



A Tecnologia **Move** o Futuro

AULA 15

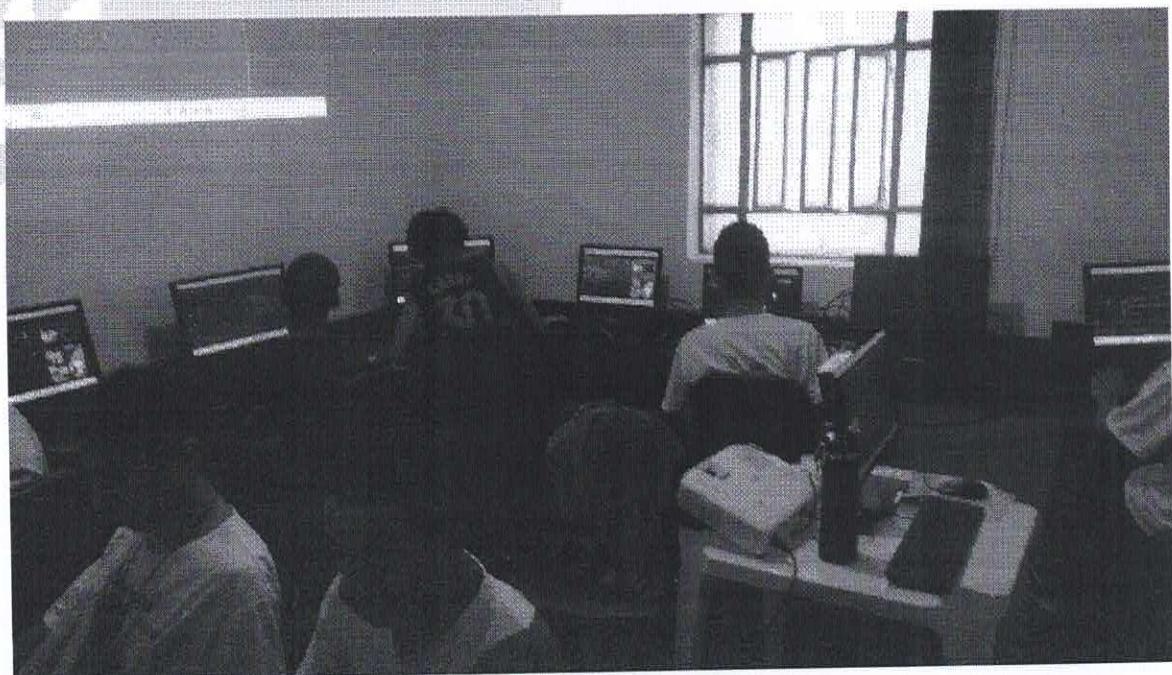


Foto 1: Alunos implementando a nova mecânica de “canhões”.

Dia: 24/09/2024 - Casa Criativa (Move Cultura)

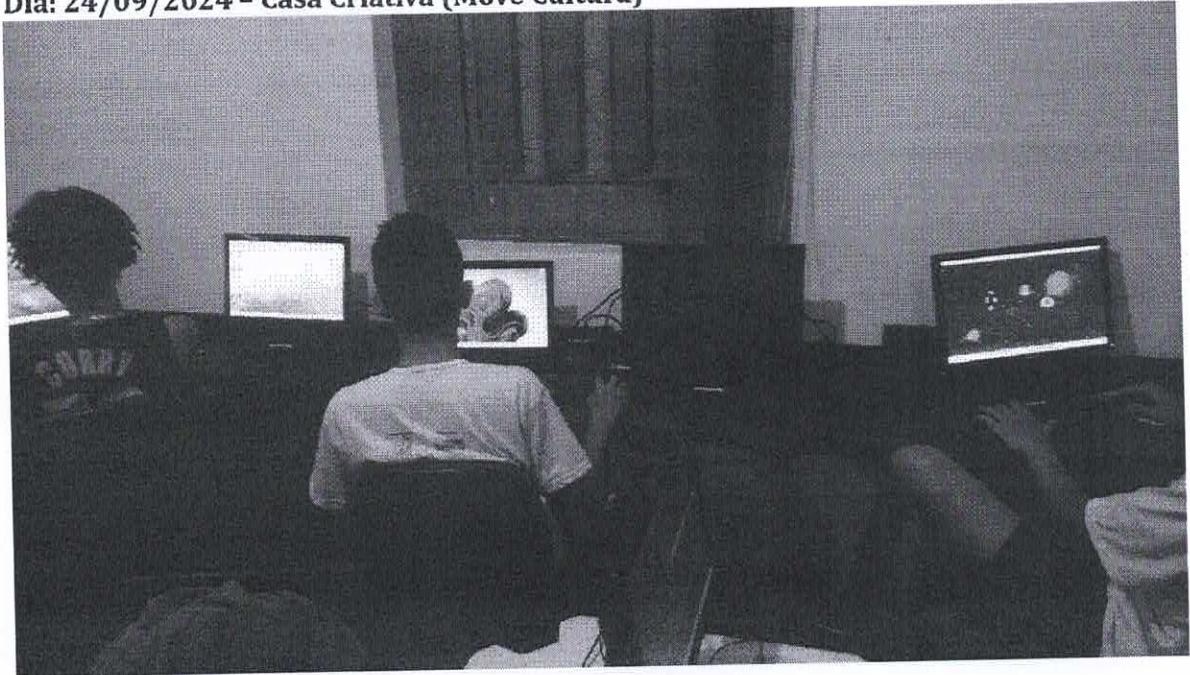


Foto 2: Miguel (direita) rodando seu projeto com os canhões já corretamente implementados.

Dia: 24/09/2024 - Casa Criativa (Move Cultura)

Realização:



Parceria:



Apoio:



A Tecnologia Move o Futuro

AULA 16

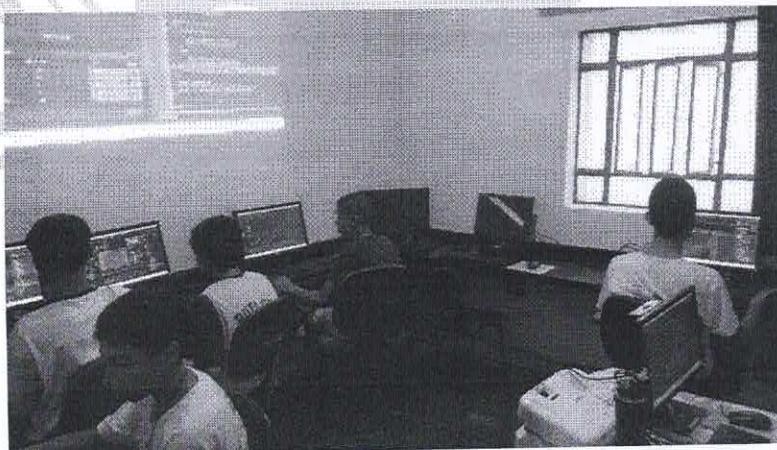


Foto 1: Alunos implementando o sistema de "spawn" em seus projetos.

Dia: 26/09/2024 - Casa Criativa (Move Cultura)

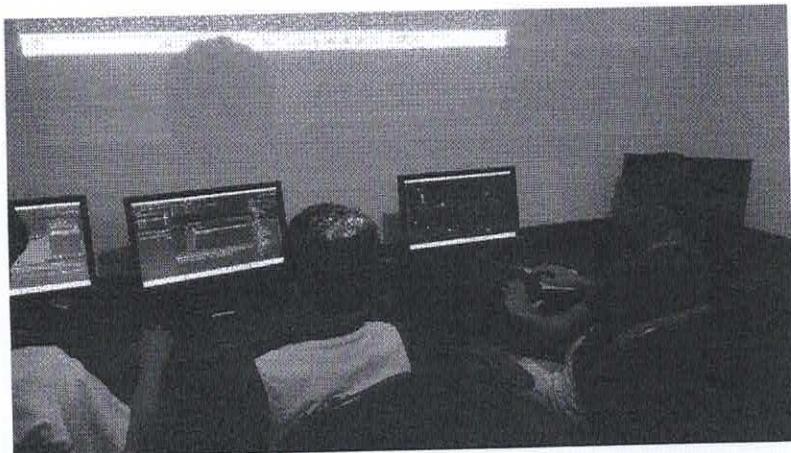
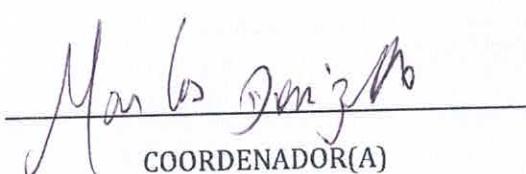


Foto 2: Miguel (direita) com seu sistema de spawn já funcional e com vários inimigos criados aleatoriamente presentes na tela

Dia: 26/09/2024 - Casa Criativa (Move Cultura)

CONTAGEM, 30 DE SETEMBRO DE 2024



COORDENADOR(A)

Documento assinado digitalmente
gov.br
JULIO STEHLING VIEIRA MARTINS
Data: 08/10/2024 10:16:13-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

INSTRUTOR(A)



LISTAS DE PRESENÇA

Turma: Desenvolvimento de Games

Mês: Setembro

Professor: Júlio Stehling

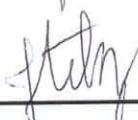
A Tecnologia Move o Futuro

LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

| | | |
|-----------------------------------|-------------------------|-------------------------------------|
| OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES | LOCAL: CASA CRIATIVA | |
| DATA: 03/09/2024 | HORÁRIO: 16:00 às 18:00 | DIA (S) DA SEMANA: Terças e Quintas |
| INSTRUTOR: JÚLIO STEHLING | | |

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

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:



A Tecnologia Move o Futuro

LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

| | | |
|-----------------------------------|-------------------------|-------------------------------------|
| OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES | | LOCAL: CASA CRIATIVA |
| DATA: 05/09/2024 | HORÁRIO: 16:00 às 18:00 | DIA (S) DA SEMANA: Terças e Quintas |
| INSTRUTOR: JÚLIO STEHLING | | |

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

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA: _____



A Tecnologia Move o Futuro

LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

| | |
|-----------------------------------|-------------------------|
| OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES | LOCAL: CASA CRIATIVA |
| DATA: 10/09/2024 | HORÁRIO: 16:00 às 18:00 |
| INSTRUTOR: JÚLIO STEHLING | |

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

14 Gassiel Miguel dos Santos

Júlio

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:



A Tecnologia Move o Futuro

LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES

LOCAL: CASA CRIATIVA

DATA: 12/09/2024

HORÁRIO: 16:00 às 18:00

DIA (S) DA SEMANA: Terças e Quintas

INSTRUTOR: JÚLIO STEHLING

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

Gabriel Miguel das escondidas

stehling

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:



A Tecnologia Move o Futuro

LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

| | | |
|-----------------------------------|-------------------------|-------------------------------------|
| OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES | LOCAL: CASA CRIATIVA | |
| DATA: 17/09/2024 | HORÁRIO: 16:00 às 18:00 | DIA (S) DA SEMANA: Terças e Quintas |
| INSTRUTOR: JÚLIO STEHLING | | |

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

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Júlio Stehling

A Tecnologia Move o Futuro

LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES

LOCAL: CASA CRIATIVA

DATA: 19/09/2024

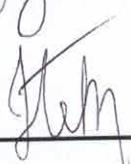
HORÁRIO: 16:00 às 18:00

DIA (S) DA SEMANA: Terças e Quintas

INSTRUTOR: JÚLIO STEHLING

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

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:





A Tecnologia Move o Futuro

LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES

LOCAL: CASA CRIATIVA

DATA: 24/09/2024

HORÁRIO: 16:00 às 18:00

DIA (S) DA SEMANA: Terças e Quintas

INSTRUTOR: JÚLIO STEHLING

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

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Júlio
Stehling

A Tecnologia Move o Futuro

LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

| | | |
|-----------------------------------|-------------------------|-------------------------------------|
| OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES | LOCAL: CASA CRIATIVA | |
| DATA: 26/09/2024 | HORÁRIO: 16:00 às 18:00 | DIA (S) DA SEMANA: Terças e Quintas |
| INSTRUTOR: JÚLIO STEHLING | | |

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

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:



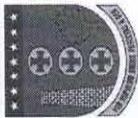
TERMO DE FOMENTO 038/2023

LISTA ATESTADA

Turma: Desenvolvimento de Games

Mês: Setembro

Professor: Júlio Stehling



PREFEITURA MUNICIPAL DE CONTAGEM
SECRETARIA MUNICIPAL DE DIREITOS HUMANOS E CIDADANIA



PREFEITURA MUNICIPAL DE CONTAGEM
SECRETARIA MUNICIPAL DE DIREITOS HUMANOS E CIDADANIA

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

(is): Amber Dwyer