



## Chave de Acesso da NFS-e

31062002254051300000129000000000000424094406756602

Número da NFS-e

4 Competência da NFS-e

31/08/2024

Data e Hora da emissão da NFS-e  
20/09/2024 09:09:42

Número da DPS

4 Série da DPS

900

Data e Hora da emissão da DPS  
20/09/2024 09:09:42A 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 educacion...

## Código de Tributação Municipal

010 - Cursos de informática

## Local da Prestação

Contagem - MG

## País da Prestação

-

## Descrição do Serviço

16 horas de serviços de Professor de Desenvolvimento de Games realizados no mês de agosto/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\$ 1.280,00

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\$ 1.280,00

Desconto Condicionado

R\$

Desconto Incondicionado

R\$

ISSQN Retido

-

IRRF, CP,CSLL - Retidos

R\$ 0,00

PIS/COFINS Retidos

-

Valor Líquido da NFS-e

R\$ 1.280,00

## TOTais APROXIMADOS DOS TRIBUTOS

Federais

Estaduais

Municipais

-

## INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES



## Consultas - Emissão de comprovantes

G3312015399189121  
20/09/2024 15:44:14

SISBB - SISTEMA DE INFORMACOES BANCO DO BRASIL  
20/09/2024 - AUTOATENDIMENTO - 15.44.15  
2818502818 0001

## Comprovante Pix

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

## SOBRE A TRANSACAO

ID: E0000000020240920183531702862078  
CNPJ DO PAGADOR: 11.197.128/0001-03  
VALOR: R\$1.280,00  
TARIFA: R\$10,00  
DATA: 20/09/2024 - 15:43:58

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: 20/09/2024 - 15:43:59  
=====

DOCUMENTO: 092005  
AUTENTICACAO SISBB: 6.AD7.17D.AF2.E93.274

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.

TERMO DE FOMENTO 038/2023

## **RELATÓRIO DE ATIVIDADE**

**Turma:** Desenvolvimento de Games

**Mês:** Agosto

**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: 01/08/2024 A 31/08/2024**

### AULA 1

<b>Carga Horária:</b> 2h <b>Tema:</b> Introdução Geral <b>Dia:</b> 06/08/2024	<b>Conteúdo:</b> Apresentação do professor e alunos, conceitos básicos de game engine, produção de jogos e navegação e assets básicos do GameMaker2. <b>Objetivos:</b> - Introduzir uma noção básica dos processos envolvidos na criação de um game. - Apresentar o software utilizado ao longo do curso.	<b>Atividades:</b> Inicialmente, houve uma breve introdução minha e dos alunos, e logo em seguida, fizemos um panorama sobre desenvolvimento de jogos: quais profissionais e habilidades estão envolvidas no processo, o que é uma engine de jogos, e quais são as mais utilizadas, e os motivos do curso ser feito em GM2(GameMaker 2).  Finalmente, iniciamos a criação de um novo projeto no GM2, apresentei sua navegação e assets mais básicos, e encerramos a aula criando uma “sprite” (arte) de tema livre e colocando-a na sala dos nossos projetos. <b>Resultados:</b> Pude perceber certa timidez nas introduções, o que é comum nessa etapa do curso.  Todos os alunos demonstram um nível de conhecimento sobre desenvolvimento de jogos engines e afins, basicamente inexistente (algo também comum e esperado), salvo o aluno Miguel que além de menos tímido, soube acompanhar e responder melhor aos exemplos e perguntas que fui nessa etapa da aula, demonstrando grande potencial.  Outro ponto positivo foi que todos pareciam ter um nível de informática aceitável, e não apresentaram grandes problemas em acompanhar a navegação básica da engine e criar uma primeira “sprite”.
---	---	--

# A Tecnologia Move o Futuro

## AULA 2

Carga Horária: 2h

Tema: Sprites e Objetos

Dia: 08/08/2024

### Conteúdo:

Utilizar outras funcionalidades das "Sprites", e criar o primeiro asset de programação da engine: o "Objeto".

### Objetivos:

- Aprofundar-se nas possibilidades de criação artística das "Sprites".
- Conhecer o asset "Objeto" e algumas de suas funcionalidades básicas.

### Atividades:

Iniciamos a aula com uma breve revisão dos conteúdos da primeira, e então, apresentei novas funcionalidades no asset "Sprite", e no editor de imagens da engine, para os alunos aprimorarem as "Sprites" previamente criadas.

Por fim, criamos um asset de "Objeto" no projeto, e demonstrei o que são "eventos" de um objeto, para então criarmos "eventos" que permitiram uma movimentação básica do personagem criado no jogo.

### Resultados:

Notei boa resposta dos alunos ao revisar os conteúdos anteriores, sabendo responder corretamente quais eram os processos envolvidos na criação de um jogo, e as etapas necessárias para se criar uma "Sprite". Percebi também que o aluno Davi demonstrou facilidade para acompanhar, e muito entusiasmo por desenvolvimento de jogos.

Todos souberam utilizar as novas ferramentas e recursos de "Sprites" que demonstrei, e certamente gostaram muito do conteúdo, passando muito tempo aprimorando suas artes.

Quando iniciamos o conteúdo de programação com a criação do "Objeto", todos os alunos conseguiram acompanhar e fazer o seu jogador se mover na tela, salvo o aluno Yago, que apresentou uma dificuldade e dispersão maior que os demais, e demandou um maior acompanhamento da minha parte para manter-se a par com os demais alunos.

Realização:



Parceria:



Apoio:



# A Tecnologia Move o Futuro

## AULA 3

**Carga Horária:** 2h

**Tema:** Plano Cartesiano e Variáveis

**Dia:** 13/08/2024

### Conteúdo:

Continuar a implementação do sistema de movimento iniciado na aula passada, com ênfase nos conceitos de "Plano Cartesiano" e "Variáveis", para criar uma "velocidade" manipulável para o jogador.

### Objetivos:

- Compreender coordenadas cartesianas e como navega-las.
- Compreender variáveis e como utilizá-las em programação.

### Atividades:

Retomamos de forma breve os conteúdos das aulas anteriores, e então, após termos reconstruído um "Objeto" com funcionalidades básicas de movimento, expliquei no quadro o que são "Planos Cartesianos", e como a navegação por coordenadas em dois eixos pode nos ajudar a melhor entender como funciona o movimento de "Objetos" nesta ou em qualquer outra engine de jogos.

Apresentei também o conceito de "Variáveis" e como podem ser alteradas e lidas pelo programa, e com a junção destes dois conceitos, criamos variáveis para o "Objeto" do jogador que nos permitem manipular a velocidade com que ele navega o plano cartesiano do jogo, e também um botão que nos permite alterá-la enquanto o jogo roda.

### Resultados:

O aluno Matheus demonstrou-se extremamente apto e interessado nos conteúdos apresentados, apresentando conhecimento de várias engines e conceitos de desenvolvimento de jogos ao longo da aula, e já tendo até baixado o GameMaker 2 em seu computador. Teve grande destaque dentre os demais.

Em seguida, ao mencionar os "Planos Cartesianos" para a turma, apenas o Matheus parecia demonstrar alguma familiaridade com o assunto, mas após explicá-lo e falar sobre suas especificidades na engine, boa parte dos demais alunos disseram já tê-lo estudado de alguma forma, e todos pareciam compreender bem como esse conceito afeta o movimento de "Objetos" no jogo.

Por fim, ao criar variáveis para a velocidade do jogador e explicar suas funcionalidades, após alguma insistência na explicação e exemplificação os alunos pareciam compreender bem sua funcionalidade chegando a perguntar sobre cenários hipotéticos e como poderíamos ou não utilizá-las.

# A Tecnologia Move o Futuro

## AULA 4

Carga Horária: 2h

Tema: Checagens e dimensões de tela

Dia: 15/08/2024

### Conteúdo:

Criar checagens de "if" para impedir que o jogador saia da tela do jogo utilizando as dimensões da sala

### Objetivos:

- Compreender o que é uma checagem de "if"
- Aplicar o conceito de "if" no contexto de dimensões de tela

### Atividades:

Iniciamos a aula com uma explicação no quadro do que é uma checagem de "if" e alguns exemplos concretos de uso.

Em seguida, retomando um pouco do conteúdo da aula passada de plano cartesiano, visitamos as propriedades de "dimensões de sala" da sala do jogo, de forma a associar os números a coordenadas cartesianas.

Finalmente, ao longo da aula elaboramos as primeiras linhas de checagem "if" do jogo, e aprimoramos para deixar o jogador inteiro dentro da tela, sem poder sair.

### Resultados:

O momento de explicação do quadro foi feito com um cuidado especial de associar os termos de linguagem de programação a termos comuns da língua portuguesa, para facilitar o entendimento lógico do processo de uma checagem.

Essa metodologia provou-se extremamente efetiva, uma vez que após explicar extensivamente o conceito de "if", quando fomos aplicá-lo no jogo, os alunos foram capazes de elaborar como a linha de código seria escrita da forma correta.

Ambos alunos de nome Miguel tiveram grande destaque nesta aula, sempre sabendo responder corretamente minhas perguntas e concluir corretamente o raciocínio criado ao longo das atividades.



# A Tecnologia Move o Futuro

## AULA 5

Carga Horária: 2h

Tema: Movimento e colisão

Dia: 20/08/2024

### Conteúdo:

Implementação básica do novo objeto "bola" no jogo, utilizando-se das funcionalidades de "direção" e "velocidade" da engine, e implementação básica de colisões com os jogadores.

### Objetivos:

- Compreender o funcionamento das variáveis "speed" e "direction" no GameMaker2.
- Compreender o funcionamento dos eventos de colisão no GameMaker2.

### Atividades:

Iniciamos a aula criando um novo objeto no jogo: o objeto bola.

Após explicar aos alunos como seriam suas funcionalidades básicas, demos início no processo de manipulação das variáveis "speed" e "direction", com o objetivo de fazer a bola se movimentar. Houve também uma breve explicação mais aprofundada da "direção" na engine, e como ela se relaciona com graus de direção da geometria.

Finalmente, utilizamos também pela primeira vez os chamados "eventos de colisão", criando um evento de colisão na bola para cada um dos jogadores, e colocando nesse evento o código que permite a bola inverter sua direção horizontal quando colide com os mesmos.

### Resultados:

Durante a explicação de movimento, perguntei aos alunos se eles já haviam aprendido graus de direção na escola, e a resposta foi média. Após explicar de forma concisa o conceito contudo, todos os alunos demonstraram ter alguma familiaridade com o mesmo, e pareciam ter compreendido bem como utilizamos dessa direção e um valor de velocidade para mover um objeto no jogo.

O conceito de "evento de colisão" foi absorvido por eles com ainda mais facilidade, provavelmente por ser um evento relativamente intuitivo (ele roda no jogo quando o objeto em questão toca o outro objeto), de forma que após o implementarmos um dos alunos até sugeriu que fizéssemos a velocidade da bola aumentar quando o evento acontecesse, o que já era algo planejado na aula, demonstrando que os alunos estão desenvolvendo também uma boa noção e intuição de game design.

Realização:



Parceria:



Apoio:



J. Mendes

# A Tecnologia Move o Futuro

## AULA 6

Carga Horária: 2h

Tema: Colisão e sistema de Pontuação

Dia: 22/08/2024

### Conteúdo:

Criar as interações da bola com os limites da tela do jogo, através do evento "step", para que ela rebata quando colidir com os cantos verticais, e dê pontuação a um dos jogadores, através de um contador, nos cantos horizontais.

### Objetivos:

- Aprender outras formas de se fazer uma checagem de colisão na engine.
- Aprender o funcionamento e utilidade de um "contador".

### Atividades:

Dando continuidade as funcionalidades do objeto "bola", iniciamos a aula fazendo o primeiro uso até então do evento "step".

Após explicar como o evento funciona, usamos dele e de checagens de "if" para determinar se a bola irá sair dos cantos da tela, de forma que ela rebata quando colidir com os cantos verticais.

Em seguida, introduzi o conceito de programação de um "contador", para podermos utilizá-lo no sistema de pontuação do jogo, de forma que sempre que a bola sair por um dos cantos horizontais da tela, um dos 2 contadores de pontuação tem seu valor incrementado.

### Resultados:

O funcionamento do evento "step" teve de ser explicado com muita calma e ênfase, uma vez que ele funciona de uma forma bem diferente dos eventos até então apresentados: não rodando em um contexto específico, mas o tempo todo.

Contudo, após exemplificar com jogos conhecidos e demonstrar a funcionalidade, eventualmente os alunos demonstraram uma compreensão suficiente do funcionamento deste evento, e apartir disso foi fácil então construir com eles as checagens de colisão planejadas: os alunos souberam elaborar muito bem as linhas de checagem e não demonstraram maiores dificuldades apartir desse ponto.

O conceito de um "contador" também foi bem recebido, uma vez que os alunos já haviam demonstrado uma boa compreensão das "variáveis", e conseguiram compreender bem como implementá-lo para fazer a contagem dos pontos dos jogadores.

Realização:



Parceria:



Apoio:



CNT J. Mendes

# A Tecnologia Move o Futuro

## AULA 7

Carga Horária: 2h  
Tema: Bugfixing e Aleatoriedade  
Dia: 27/08/2024

### Conteúdo:

Conseguir diagnosticar o bug que vinha acontecendo na colisão da bola com os jogadores, e concertá-lo. Depois, usar de funções de aleatoriedade para melhorar os movimentos da bola e o gamefeel geral do jogo.

### Objetivos:

- Introduzir conceitos e metodologias básicas de debugging.
- Aprender sobre algumas das funções de aleatoriedade da engine, e suas aplicações.

### Atividades:

Iniciamos a aula tentando compreender o que exatamente estava causando o bug de colisão entre a bola e jogadores.

Após diagnosticar o problema, alteramos devidamente o código de colisão e criamos um novo objeto para auxiliar neste debug: a rede entre os 2 jogadores.

Então, já tendo todas as mecânicas básicas do jogo devidamente implementadas, iniciamos um dos processos de acabamento, que foi utilizar-se de funções de aleatoriedade para mudar alguns comportamentos da bola.

Finalmente, após mostrar como funcionam as funções de aleatoriedade "choose()" e "random\_range()", aplicamo-las no código da bola, para que ela pudesse ir para uma direção aleatória quando fosse reiniciada, e ser rebatida para uma direção aleatória pelos jogadores.

### Resultados:

Durante o processo de bugfixing, expliquei detalhadamente o que estava por detrás do problema, fazendo uso de desenhos no quadro, até me certificar que todos os alunos compreenderam o que estava causando o problema.

Uma vez que esse ponto foi compreendido, eles demonstraram também boa compreensão quanto a solução que eu propus para resolver o bug, alguns até sabendo explicar corretamente qual era o propósito da criação do objeto "rede".

Ao demonstrar o funcionamento das funções de aleatoriedade, os alunos também demonstraram uma boa absorção, contudo quando fui aplicá-la, utilizando de valores de direção, percebi alguma dificuldade em lembrar-se quais valores numéricos correspondiam a quais direções, então passei algum tempo na segunda metade da aula revisando brevemente o conceito de "direções" até me certificar que os alunos apresentavam domínio sobre o conceito.

Realização:



Parceria:



Apóio:



# A Tecnologia Move o Futuro

## AULA 8

<b>Carga Horária:</b> 2h <b>Tema:</b> Power ups e Parenting <b>Dia:</b> 29/08/2024	<b>Conteúdo:</b> Iniciar a implementação de uma das mecânicas sugeridas por um dos alunos, os "power ups", fazendo uso do sistema de "parenting" da engine. <b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Incentivar a criatividade no desenvolvimento de mecânicas de jogos.</li><li>- Compreender o funcionamento do sistema de "parenting" do GameMaker, e aplica-lo.</li></ul>	<b>Atividades:</b> Ao longo das aulas anteriores, havia pedido que os alunos me dessem sugestões de mecânicas para o jogo, e no primeiro momento dessa aula, votamos democraticamente entre os alunos qual das mecânicas iríamos implementar, tendo a de "power up" como vencedora.  A princípio, passamos boa parte da aula aprendendo como funciona o sistema de "parenting" da engine, criando objetos temporários de exemplo.  Após compreendido esse conceito, criamos objetos "pais" para os jogadores e para os "power ups", e iniciamos a criação de um sistema de criação dinâmica de "power ups", dentro do código do "pai" dos jogadores.
--	--	---

Marília Damigão  
COORDENADOR(A)

INSTRUTOR(A)

Documento assinado digitalmente  
**gov.br**  
JULIO STEHLING VIEIRA MARTINS  
Data: 12/08/2024 10:46:35 -0300  
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

TERMO DE FOMENTO 038/2023

## **RELATÓRIO FOTOGRÁFICO**

**Turma:** Desenvolvimento de Games

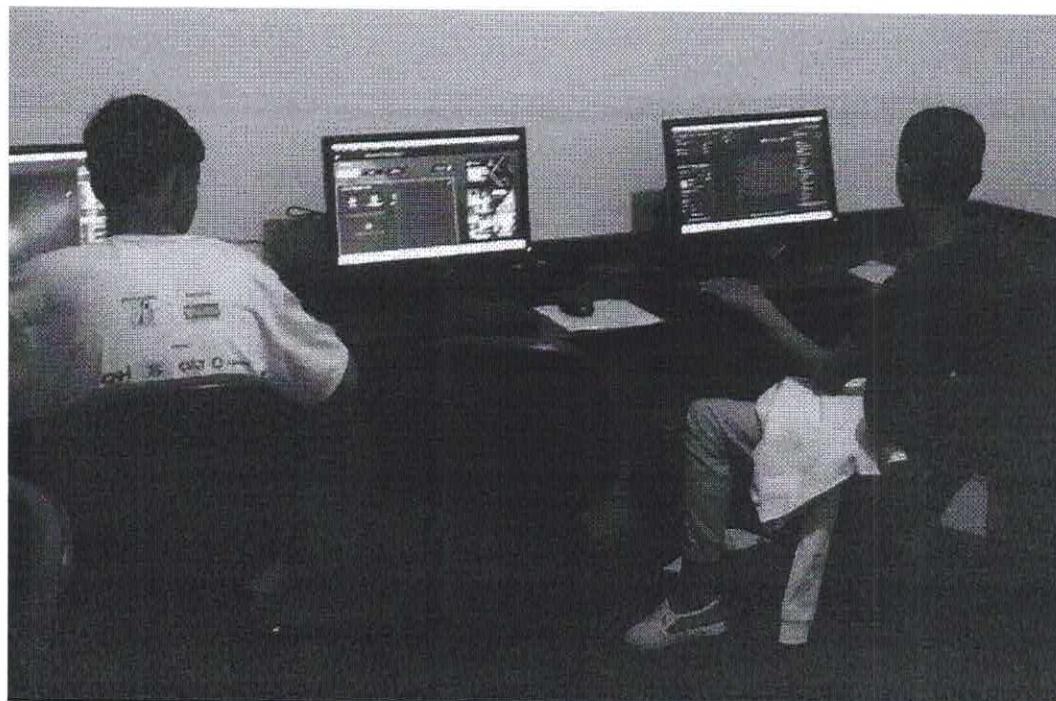
**Mês:** Agosto

**Professor:** Julio Stehling

# A Tecnologia Move o Futuro

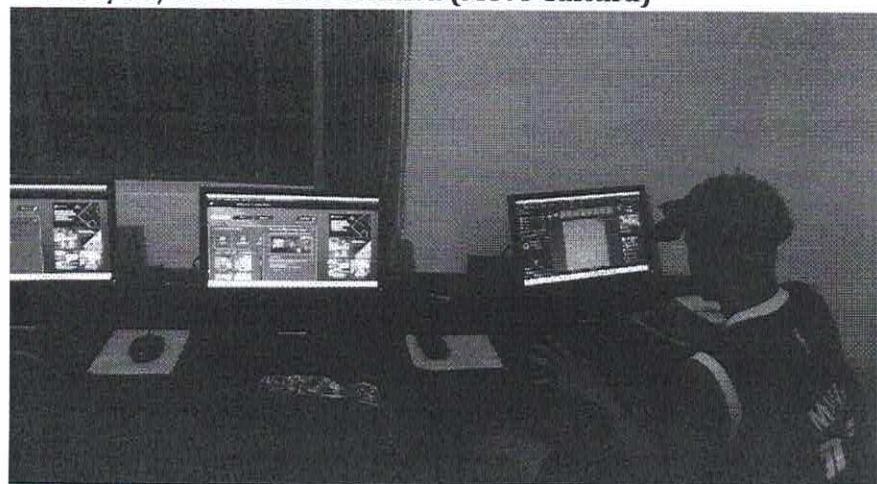
**RELATÓRIO FOTOGRÁFICO REFERENTE AO CONTRATO Nº 017/ATMF/2023-2024 DE PRESTAÇÃO  
SERVIÇO DE PROFESSOR DE DESENVOLVIMENTO DE GAMES, PARA O PROJETO "A TECNOLOGIA QUE  
MOVE O FUTURO", T.F.038/2023**

## AULA 1



**Foto 1:** Os alunos dando início a criação de deus projetos no GameMaker 2.

**Dia: 06/08/2024 - Casa Criativa (Move Cultura)**



**Foto 2:** Aluno Miguel desenhando uma árvore no editor de imagens da engine.

**Dia: 06/08/2024 - Casa Criativa (Move Cultura)**

Realização:



Parceria:



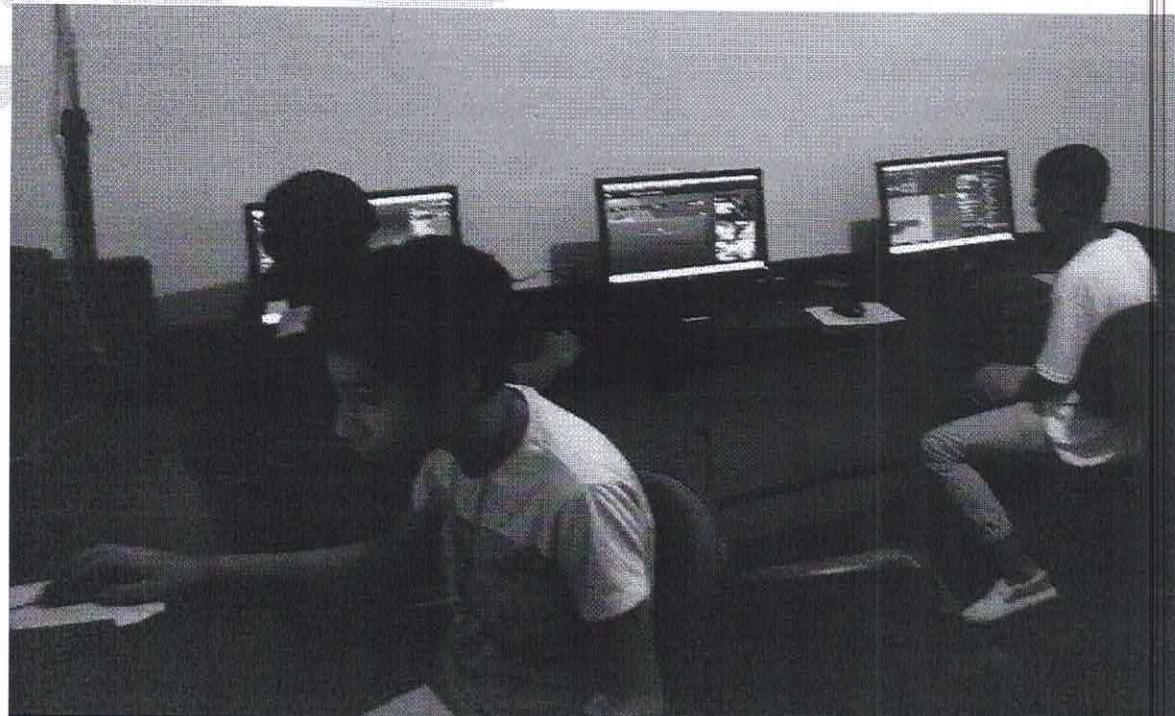
Apoio:



CNT J. Mendes

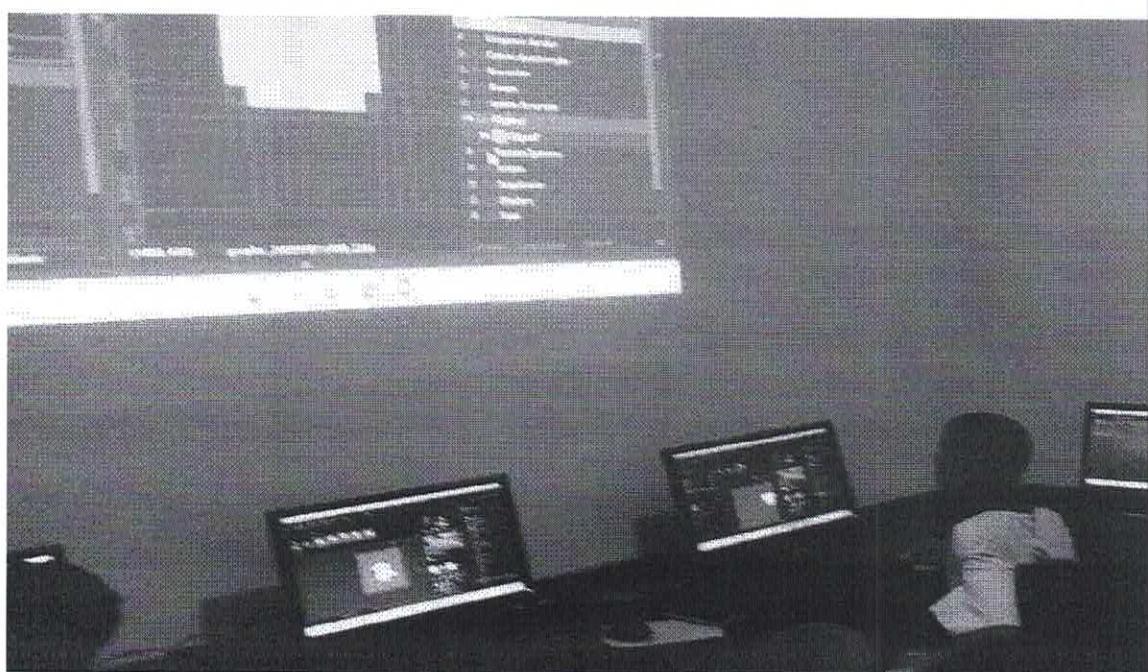
# A Tecnologia Move o Futuro

## AULA 2



**Foto 1:** Alunos aprimorando suas “Sprites” criadas no projeto.

**Dia: 08/08/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)**

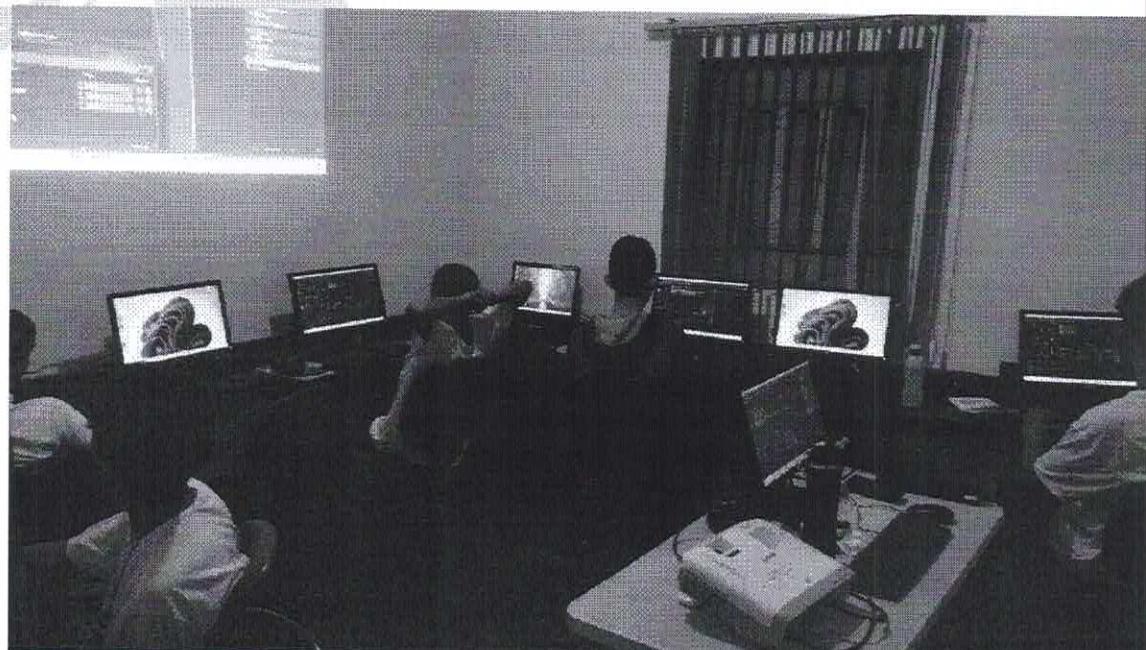


**Foto 2:** Na projeção a esquerda, os alunos acompanham o processo de criar um objeto e colocá-lo no jogo.

**Dia: 08/08/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)**

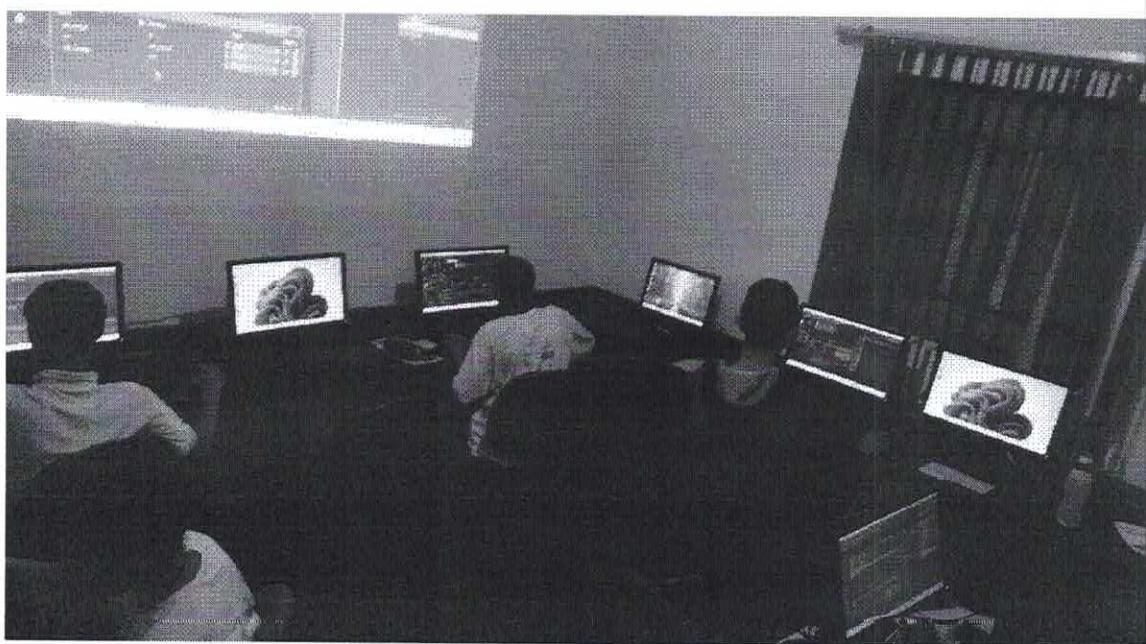
# A Tecnologia Move o Futuro

## AULA 3



**Foto 1:** Alunos editando as variáveis dos seus “Objetos” de jogador para controlar suas velocidades de movimento.

**Dia: 13/08/2024 - Casa Criativa (Move Cultura)**



**Foto 2:** Alunos manipulando os valores cartesianos do objeto no jogo para movê-lo.

**Dia: 13/08/2024 - Casa Criativa (Move Cultura)**

# A Tecnologia **Move** o Futuro

## AULA 4

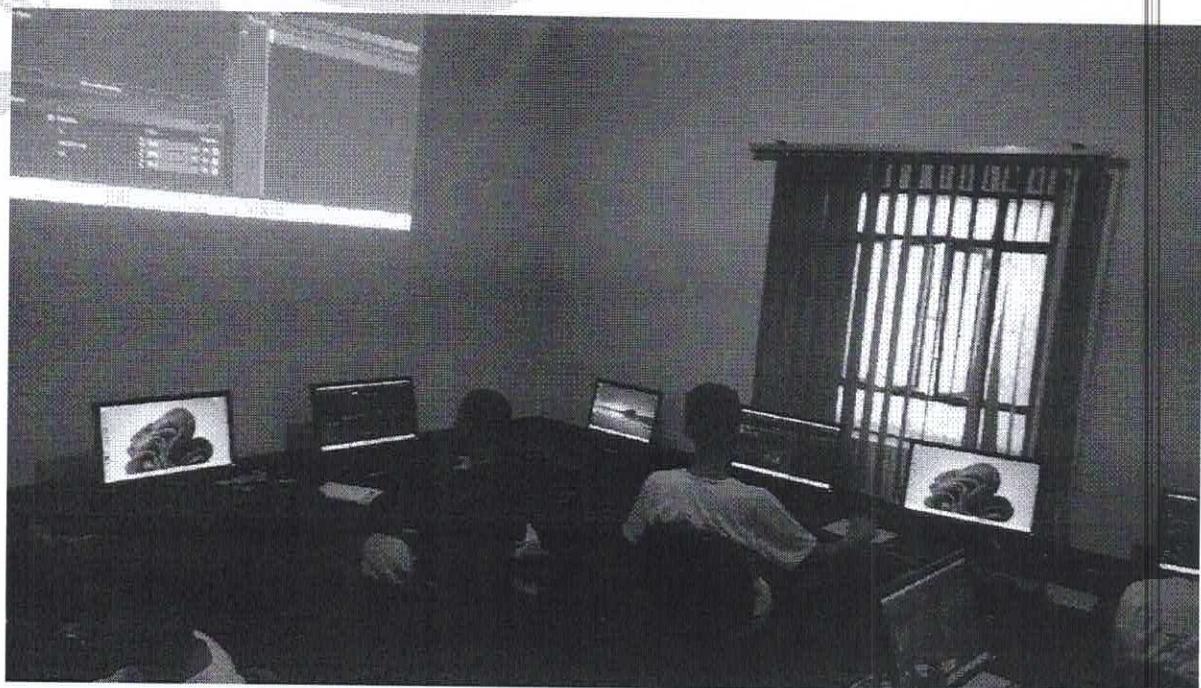


Foto 1: alunos implementando as primeiras checagens de “if” no projeto.

Dia: 15/08/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

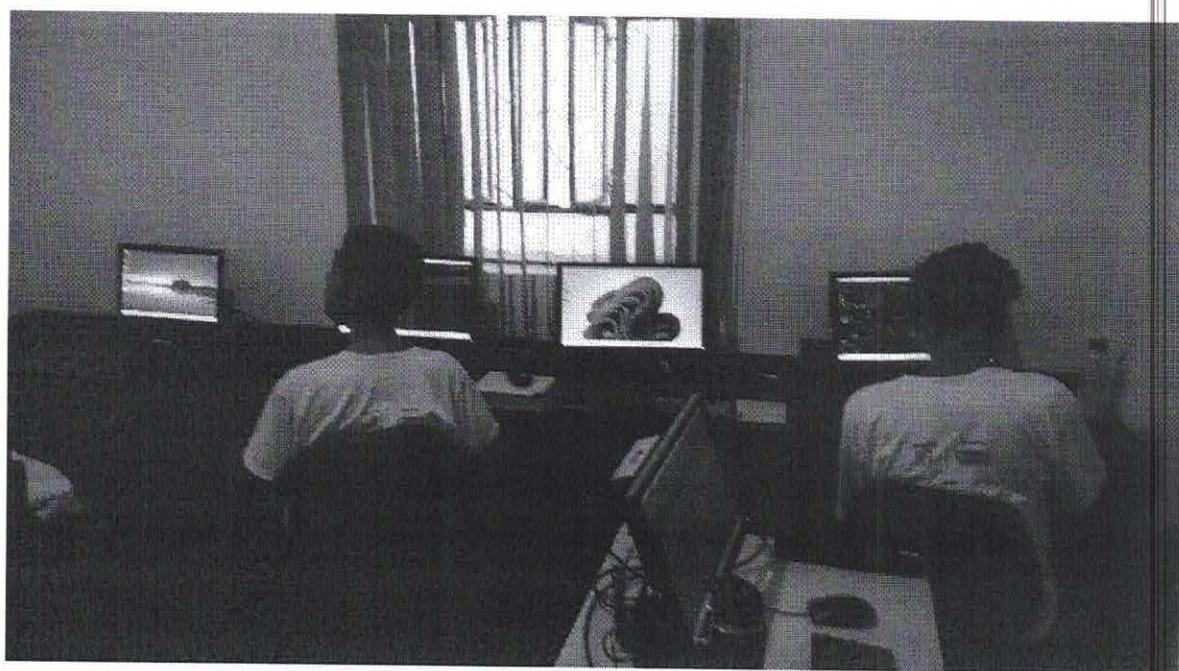
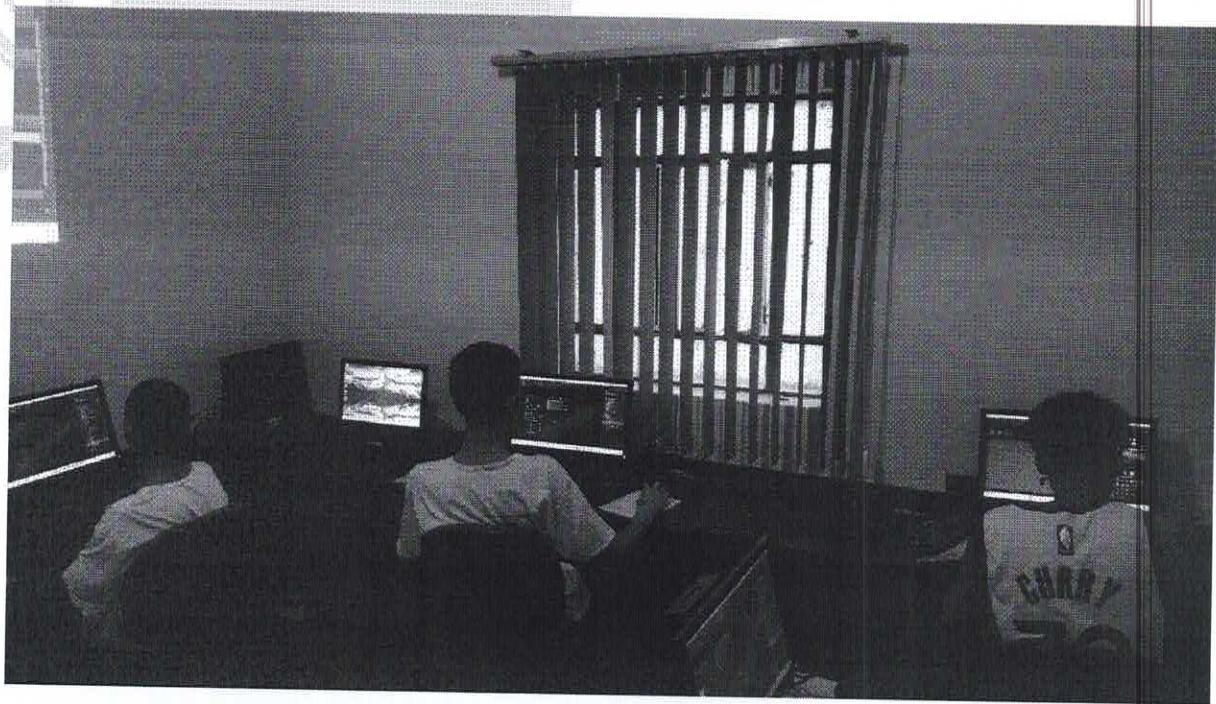


Foto 2: Alunos observando as propriedades de dimensões de sala na projeção.

Dia: 15/08/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

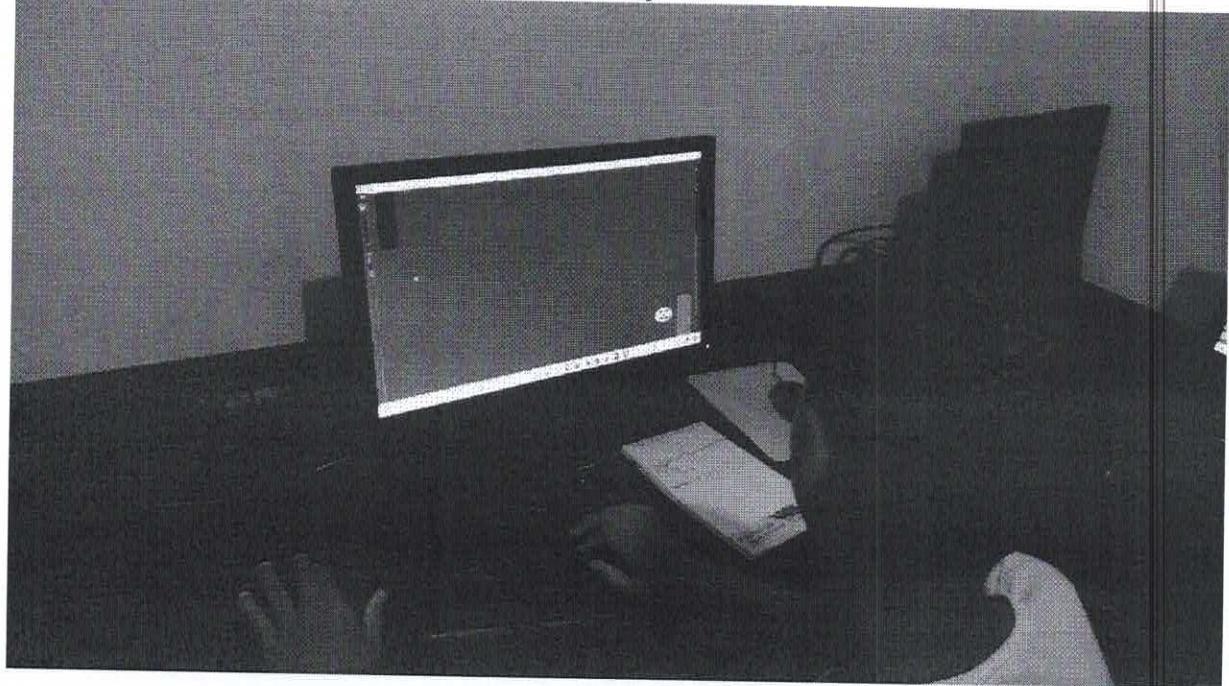
# A Tecnologia Move o Futuro

## AULA 5



**Foto 1:** Alunos criando as partes básicas do objeto “bola” do jogo.

**Dia:** 20/08/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



**Foto 2:** Primeira versão “jogável” do jogo sendo testada por um dos alunos.

**Dia:** 20/08/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

# A Tecnologia **Move** o Futuro

AULA 6

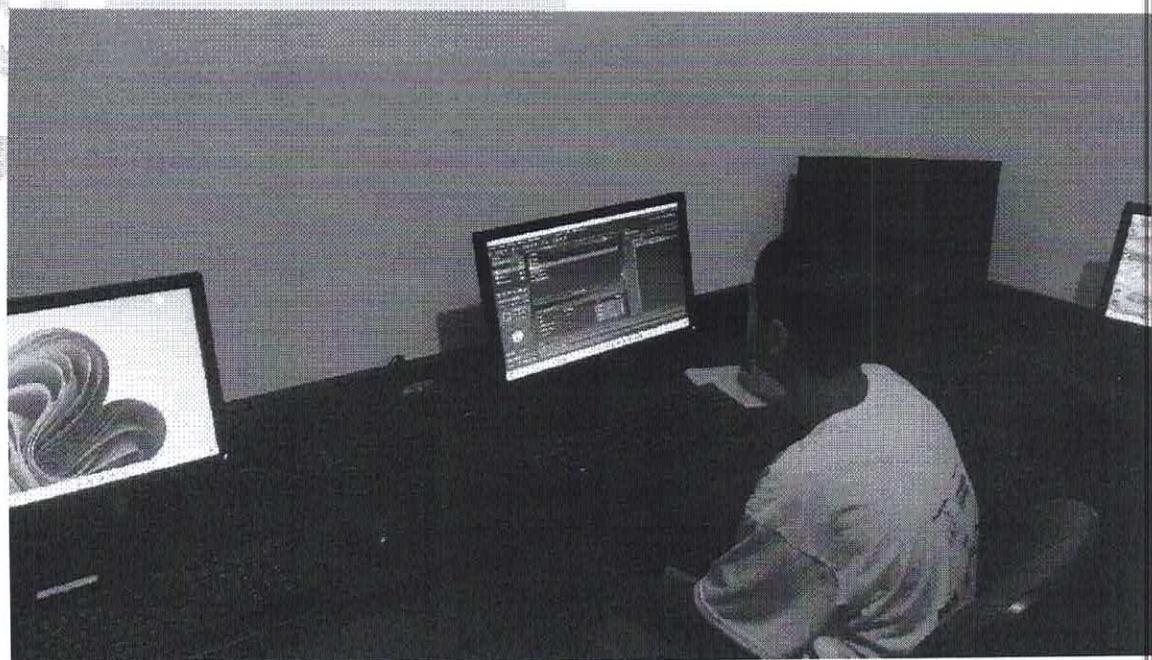


Foto 1: Um dos alunos trabalhando em incrementar os comportamentos do objeto “bola”.

Dia: 22/08/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

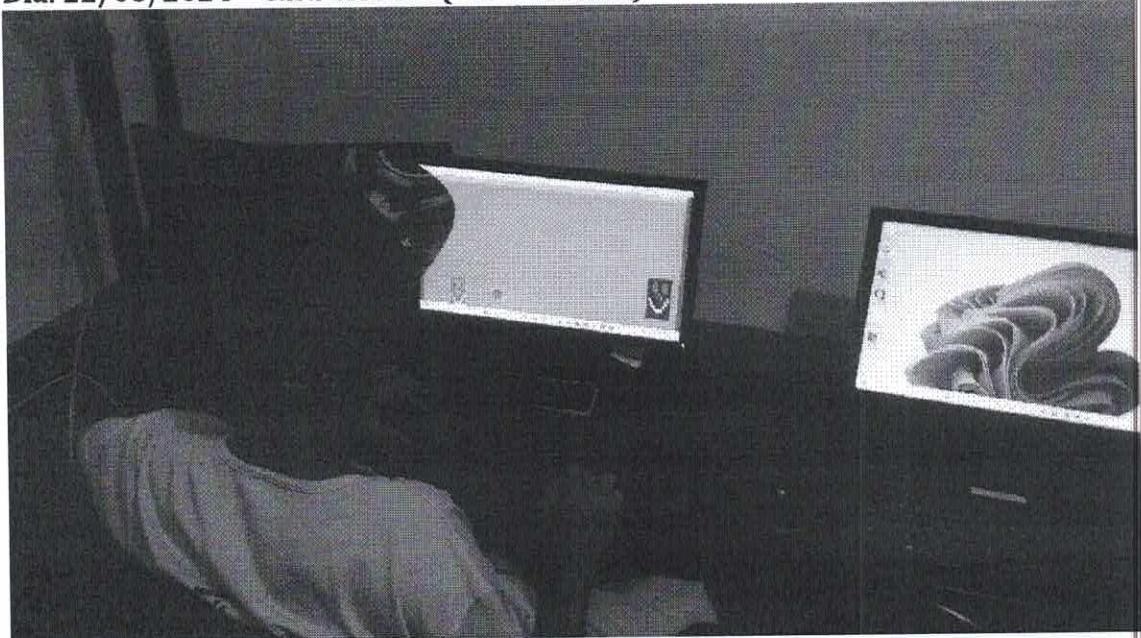


Foto 2: Aluno testando versão melhorada do jogo, com as novas funcionalidades da bola implementadas.

Dia: 22/08/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

Realização:



Parceria:



Apoio:



# A Tecnologia Move o Futuro

## AULA 7

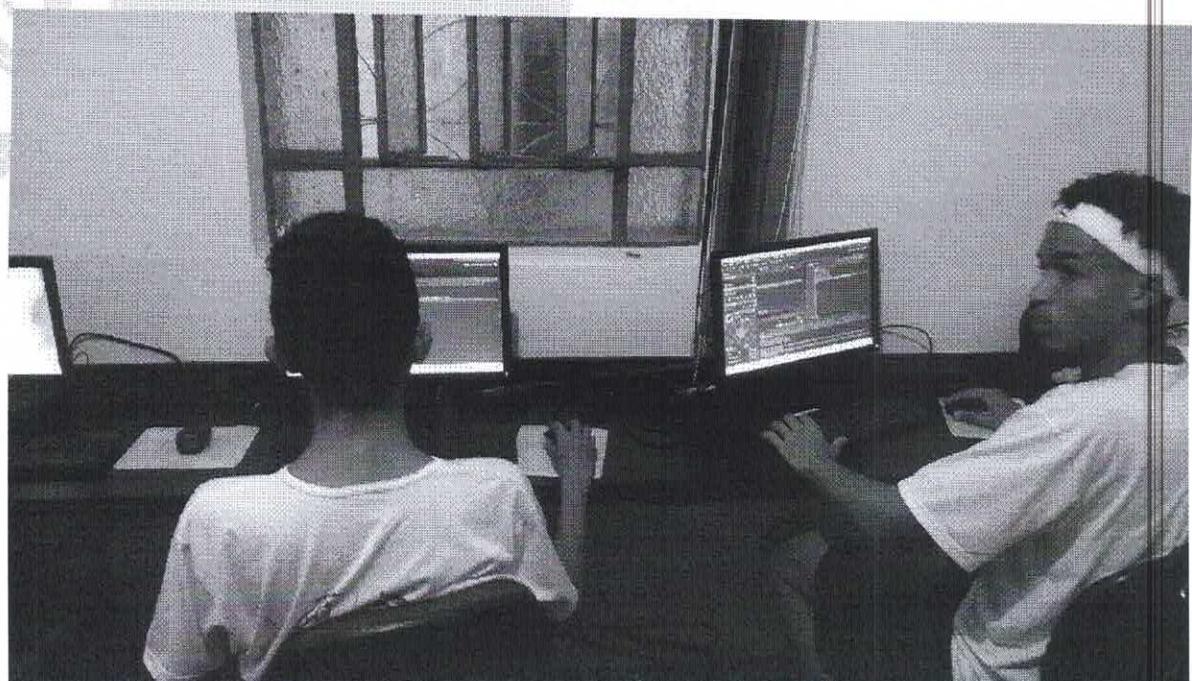


Foto 1: Alunos iniciando o processo de debug.

Dia: 27/08/2024 - Casa Criativa (Move Cultura)

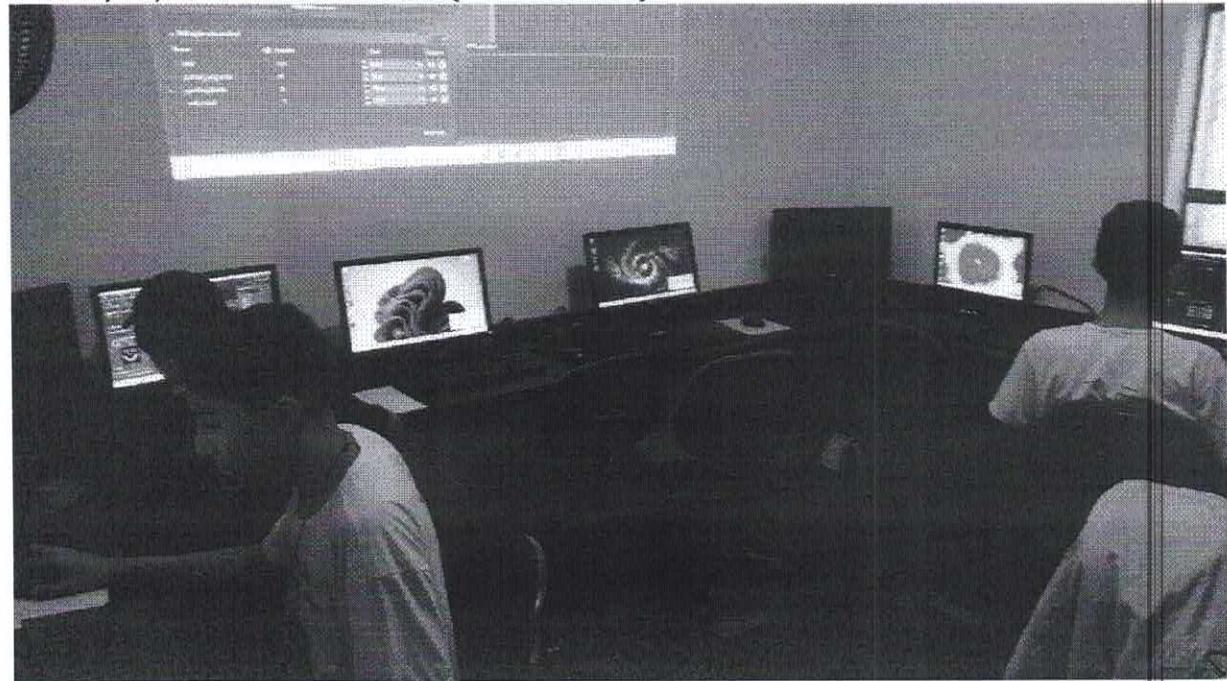


Foto 2: Funções de aleatoriedade recém implementadas nos projetos dos alunos.

Dia: 27/08/2024 - Casa Criativa (Move Cultura)

Realização:



Parceria:

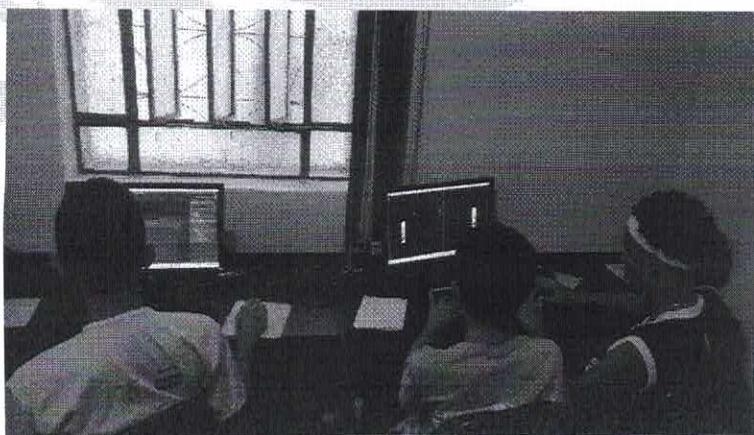


Apóio:



# A Tecnologia Move o Futuro

## AULA 8



**Foto 1:** Dois alunos se reúnem brevemente na mesa um do outro para testar a versão atual do jogo, já próxima de uma versão final.

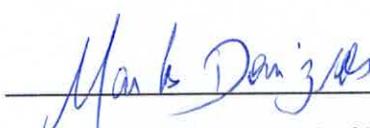
**Dia: 29/08/2024 - Casa Criativa  
(Move Cultura)**



**Foto 2:** Aluno observando as funcionalidades de “parenting” em ação em seu projeto.

**Dia: 29/08/2024 - Casa Criativa  
(Move Cultura)**

CONTAGEM, 31 DE AGOSTO DE 2024

  
\_\_\_\_\_  
Mariana Domingos  
COORDENADOR(A)

Documento assinado digitalmente  
**gov.br**  
JULIO STEHLING VIEIRA MARTINS  
Data: 10/09/2024 11:50:46-0300  
Verifique em <https://validar.jti.gov.br>

INSTRUTOR(A)

TERMO DE FOMENTO 038/2023

## **LISTAS DE PRESENÇA**

**Turma:** Desenvolvimento de Games

**Mês:** Agosto

**Professor:** Julio Stehling

# A Tecnologia Move o Futuro

## LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES	LOCAL: CASA CRIATIVA	
DATA: 06/08/2024	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	Miguel Marques Constantino	Miguel Marques Constantino
07	Miguel Otávio Rodrigues Alves	Miguel Otávio Rodrigues Alves
08	Samuel Gomes de Moura	
09	Sayron Pierry dos Santos Fernandes	
10	Yago augusto Souza passos	Yago augusto Souza passos

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:



CNT J. Mendes

# A Tecnologia Move o Futuro

## LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES	LOCAL: CASA CRIATIVA	
DATA: 08/08/2024	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	Miguel Marques Constantino	Miguel Marques Constantino
07	Miguel Otávio Rodrigues Alves	Miguel Otávio Rodrigues Alves
08	Samuel Gomes de Moura	
09	Sayron Pierry dos Santos Fernandes	
10	Yago Augusto Souza passos	Yago Augusto Souza passos

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:



Fundação  
Itaú Unibanco



Fundação  
Itaú Unibanco



CNH  
INDUSTRIAL



CNT

J. Mendes

# A Tecnologia Move o Futuro

## LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES

LOCAL: CASA CRIATIVA

DATA: 13/08/2024

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	Mateus de Oliveira Souza	Mateus de Oliveira Souza
07	Miguel Marques Constantino	Miguel Marques Constantino
08	Miguel Otávio Rodrigues Alves	Miguel Otávio
09	Samuel Gomes de Moura	
10	Sayron Pierry dos Santos Fernandes	
11	Yago Augusto Souza passos	Yago Augusto

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Júlio Stehling



Cint O. Mendes

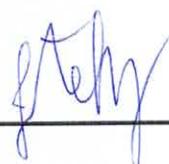
# A Tecnologia Move o Futuro

## LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES	LOCAL: CASA CRIATIVA	
DATA: 15/08/2024	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	Mateus de Oliveira Souza	Mateus de Oliveira Souza
07	Miguel Marques Constantino	Miguel Marques Constantino
08	Miguel Otávio Rodrigues Alves	Miguel Otávio
09	Samuel Gomes de Moura	
10	Sayron Pierry dos Santos Fernandes	Yago Desgaste de Souza
11	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: 20/08/2024

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	
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 Augusta Souza passos

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Júlio



# A Tecnologia Move o Futuro

## LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES

LOCAL: CASA CRIATIVA

DATA: 22/08/2024

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:

Júlio Stehling



J. Mendes

# A Tecnologia Move o Futuro

## LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES	LOCAL: CASA CRIATIVA	
DATA: 27/08/2024	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	Jáson Lucas Alves de Souza
03	Derick William Ferreira Fernandes	
04	Filipe Gabriel Pimenta de Mattos	
05	Julio Cesar Pereira Santos	
06	Mateus de Oliveira Souza	Mateus de Oliveira Souza
07	Miguel Marques Constantino	
08	Miguel Otávio Rodrigues Alves	Miguel Otávio Rodrigues Alves
09	Samuel Gomes de Moura	
10	Sayron Pierry dos Santos Fernandes	
11	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: 29/08/2024	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	
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:



TERMO DE FOMENTO 038/2023

## **LISTA ATESTADA**

**Turma:** Desenvolvimento de Games

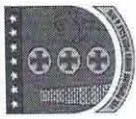
**Mês:** Agosto

**Professor:** Julio Stehling



PREFEITURA MUNICIPAL DE CONTAGEM  
SECRETARIA MUNICIPAL DE DIREITOS HUMANOS E CIDADANIA

Dados do Executor		Razão Social: AssociaçãoMove Cultura		CNPJ: 11.197.128/0001-03	
Dados Projeto Social		Nome do Projeto: A TECNOLOGIA QUE MOVE O FUTURO		Nº do Termo de ( X )Fomento ou ( )Colaboração: TERMO DE FOMENTO 038/2023.	
		Atividade: Oficina de Desenvolvimento de Games		Profissional Responsável (Professor/Oficineiro): Julio Stehling	
		Dia e Horário das atividades: Terças e Quintas, 16:00 às 18:00		Coordenador de Projetos: Marcos Donizetti	
		Mês: AGOSTO / 2024			
Relação de beneficiários inscritos					
Dia do mês	1	2	3	4	5
Dia da Semana	Q	S	S	D	S
Nome dos presentes					
Caio Darc Coelho	F	F	F	F	F
David Lucas Alves de Souza	F	F	P	P	P
Derick William Fernandes	F	F	F	F	F
Filipe Gabriel Pimenta de Mattos	F	F	F	F	F
Julio Cesar Pereira Santos	F	F	F	F	F
Lucas Ezequiel Gomes Miranda	-	-	-	-	P
Mateus de Oliveira Souza	-	-	P	P	P
Miguel Marques Constantino	P	P	P	P	J



PREFEITURA MUNICIPAL DE CONTAGEM  
SECRETARIA MUNICIPAL DE DIREITOS HUMANOS E CIDADANIA

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



**1º TERMO ADITIVO AO CONTRATO DE PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS N°**  
**017/ATMF/2023/2024**

**CONTRATANTE:**

**ASSOCIAÇÃO MOVE CULTURA - MOVE**, pessoa jurídica de direito privado, sendo uma Organização da Sociedade Civil sem fins lucrativos, inscrita no CNPJ sob o n° 11.197.128/0001-03, com sede na Rua Monsenhor Bicalho, 263, Bairro Eldorado, Contagem/MG, CEP 32310-220.

**CONTRATADO:**

**54.051.300 JULIO STEHLING VIEIRA MARTINS**, microempresário individual inscrito no CNPJ sob o n° 54.051.300/0001-29, brasileiro, solteiro, microempresário, CPF: 148.440.026-78, CI MG-13 353 400, residente e domiciliado à Rua Anibal Benévolo, 415, Santa Efigênia, Belo Horizonte/MG, CEP: 30.260-250, doravante denominado CONTRATADO.

*Considerando que o CONTRATANTE é responsável pelo Projeto "Tecnologia que Move o Futuro", realizado por meio do Termo de Fomento 038/2023, firmado com o Município de Contagem, cujo objetivo é oferecer um programa de formação focado na inovação e na inclusão tecnológica, para contribuir diretamente com a qualificação e inserção no mundo de trabalho de adolescentes com idade entre 14 e 17 anos, residentes e matriculados nas escolas públicas do município de Contagem;*

Pelo presente instrumento particular, as partes celebram o presente 1º TERMO ADITIVO ao Contrato sob as seguintes condições:

**Cláusula Primeira – Objeto**

O presente Termo aditivo tem por objeto prorrogar o prazo de vigência para 30.10.2024, do Contrato 017/ATMF/2023/2024, cujo objeto consiste em: “**Cláusula Primeira – Objeto** - O objeto do presente contrato é a prestação, pelo CONTRATADO, do serviço de Professor de Desenvolvimento de Games, para execução do Projeto”; nos termos da **Cláusula Quinta – Da Vigência**.

**Cláusula Segunda – Das demais cláusulas**

Mantém-se todas as demais cláusulas em vigor, para fins e efeitos.

**Cláusula Terceira - Do Foro**

Fica eleito o foro de Contagem - MG para dirimir qualquer dúvida referente ao presente Contrato.

Por estarem justas e contratadas, assinam as partes o presente instrumento, em 2 (duas) vias de igual teor e na presença das testemunhas, obrigando-se por si, seus herdeiros e sucessores a qualquer título, reconhecendo como válida eventual assinatura eletrônica, digital ou digitalizada apostada no presente documento. Atos eventualmente





praticados anteriormente à assinatura do presente documento ficam ratificados pelas partes e se submetem às regras do Contrato e seus aditivos.

Contagem, 12 de setembro de 2024.

*Fernanda Paixão Moreira do Nascimento*  
ASSOCIAÇÃO MOVE CULTURA  
CONTRATANTE

*Julio Stehling Vieira Martins*  
54.051.300 JULIO STEHLING VIEIRA  
MARTINS  
CONTRATADO

**Testemunha**

Nome: *Emerson Soeiro*  
CPF: 069.0178-696-40

**Testemunha**

Nome: *Ana Gustina Amâncio*  
CPF: 069.823.566-55

