



Chave de Acesso da NFS-e

31062002254051300000129000000000000124043891848939

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

Número da NFS-e

1

Competência da NFS-e

31/03/2024

Data e Hora da emissão da NFS-e

11/04/2024 22:13:02

Número da DPS

1

Série da DPS

900

Data e Hora da emissão da DPS

11/04/2024 22:13:02

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 - 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

ASSOCIACAO MOVE CULTURA

E-mail

-

Endereço

MONSENHOR BICALHO, 263, ELDORADO

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

16 horas de serviços de Professor de Desenvolvimento de Games realizados no mês de março/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

-

Alíquota Aplicada

-

Retenção do ISSQN

Não Retido

ISSQN Apurado

-

TRIBUTAÇÃO FEDERAL

IRRF

-

CP

-

CSLL

-

PIS

-

COFINS

-

Retenção do PIS/COFINS

-

TOTAL TRIBUTAÇÃO FEDERAL

-

VALOR TOTAL DA NFS-E

Valor do Serviço

R\$ 1.280,00

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

SISBB - SISTEMA DE INFORMACOES BANCO DO BRASIL
12/04/2024 - AUTOATENDIMENTO - 14.39.44
2818502818 0001

Comprovante Pix

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

=====

SOBRE A TRANSACAO

ID: E000000020240412173746766242839
CNPJ DO PAGADOR: 11.197.128/0001-03
VALOR: 1.280,00
TARIFA: 10,00
DATA: 12/04/2024 - 14:39:14

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

Notificacao enviada em: 12/04/2024 - 14:39:16

=====

DOCUMENTO: 041203
AUTENTICACAO SISBB: A.071.485.0C5.306.FAC

=====

Central de Atendimento BB
4004 0001
Consultas, informacoes e servicos transacionais.

SAC BB
0800 729 0722
Informacoes, reclamacoes, cancelamento de produtos 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.

Julio Stehling Vieira Martins

Game Designer Generalista

✉ juliostehling1@gmail.com ☎ 31 987083150

📍 Santa Efigênia, Belo Horizonte - Minas Gerais 🇧🇷 Brasileiro 🧑 Homem

🌐 <https://leidebugstudios.itch.io/> in <https://www.linkedin.com/in/julio-stehling-337825281/>



👤 Perfil

Tenho 25 anos e sou especializado na engine de jogos GameMaker 2 (GML). Ao longo de minha graduação, dirigi a maioria dos projetos da "Lei de Bug Studio", e adquiri experiência com design de personagens e de cenários, modelagem 3D, rigging, animação, edição de vídeo e, principalmente, programação de jogos e game design.

🎓 Formação

Jogos Digitais - Tecnólogo, FUMEC

Entrei em primeiro lugar com bolsa de 100% pelo vestibular da faculdade, e me formei no segundo semestre de 2023. O curso aborda design, arte, programação e logística numa perspectiva de desenvolvimento de jogos.

03/2021 – 11/2023
Belo Horizonte, Brasil

📖 Cursos

How to Make Tyle Based Platform Games in Game Maker / Curso digital, Udemy ☑

Mini-Curso online de capacitação na engine de jogos GameMaker.
11 h de Carga Horária.

07/2020 – 08/2020

Oficina de Criação de Roteiro, Projeto Palavra Viva

Uma oficina que ensina os alunos técnicas e boas práticas na criação de um roteiro dramático. Ocorreu uma vez por semana durante o segundo semestre de 2019.

07/2019 – 11/2019
Belo Horizonte, Brasil

📁 Jogos

"Parry Sombras Passadas", Lei de Bug Studio ☑

Tive grande envolvimento com todas as facetas deste projeto. Eu e minha equipe pretendemos cadastrá-lo no próximo edital "BH nas telas".

08/2022 – 06/2023

"Clone Your Way Out", Lei de Bug Studio ☑

Me encarreguei das mecânicas de Gameplay, Level design e parte da arte e animações. Seu financiamento e divulgação estão em processo de negociação, e o jogo completo deve ser publicado no segundo semestre de 2024.

08/2022 – 11/2022

"PC: Arquivo Corrompido", Lei de Bug Studio ☑

Eu coordenei os esforços da equipe e me encarreguei predominantemente das mecânicas de combate, AI de inimigos e Level Design.

03/2022 – 07/2022

"King's Pawn Tales", Lei de Bug Studio ☑

Cuidei de toda a modelagem 3D e grande parte do design de combate do jogo.

07/2023 – 11/2023

🌐 Línguas

Inglês

Fluente

● ● ● ● ●

Espanhol

acima da média

● ● ● ● ●

🛠 Ferramentas

Adobe Photoshop

● ● ● ● ●

Adobe Premiere

● ● ● ● ●

Adobe Animate

● ● ● ● ●

Adobe Substance

● ● ● ● ●

Adobe Audition

● ● ● ● ●

Adobe Illustrator

● ● ● ● ●

Autodesk Maya

● ● ● ● ●

Game Maker 2

● ● ● ● ●

Unreal Engine

● ● ● ● ●

Aseprite

● ● ● ● ●

ORÇAMENTO

Local/Data: Belo Horizonte, 27 de Fevereiro de 2024.

Dados do cliente

Cliente:	Associação Move Cultura
CNPJ:	11.197.128/0001-03
Endereço:	Rua Monsenhor Bicalho , 263 - Eldorado
E-mail:	financeiro@movecultura.org.br

Dados do Prestador

Prestador:	Julio Stehling Vieira Martins
CNPJ:	54.051.300/0001-29
Endereço:	Anibal Benevolo , 415 – Santa Efigênia

Descrição do(s) produto(s) e/ou serviço(s)

Aulas de desenvolvimento de Games R\$ 80,00 a hora/aula

Validade da proposta: 60 dias



Julio Stehling Vieira Martins

28/02/2024

PaoLa

5 (9 avaliações)

24h
Tempo de resposta

R\$100
Preço hora/aula

12
Número de alunos

Programação

HTML

Python

C#

Desenvolvimento de jogos eletrônicos

Professora de desenvolvimento de jogos, sites e aplicativos. Foco em raciocínio Lógico e criatividade.

Mais sobre Paola

Sou professora de design e programação de jogos digitais há mais de 3 anos, instruindo crianças, adolescentes e adultos que queiram se tornar criadores de jogos, sites e aplicativos, a partir de um sistema de aprendizado lúdico e leve, mas muito prático e com foco no desenvolvimento pessoal.

Gosto de compartilhar meus conhecimentos de forma divertida e dinâmica, criando vínculos com os alunos e alunas, para compreender suas particularidades e assim encontrar uma forma de aprendizagem efetiva para cada um.

Sobre a aula

Pré-escola . Fundamental 1 . Fundamental 2 +8

Português

As aulas são personalizadas. Comigo você pode aprender:

- Desenvolvimento de jogos, sites e/ou aplicativos;
- Lógica e linguagens de programação (Python, C#, Java Script);
- Design gráfico, ilustração e animação;
- Roteiro e Narrativa.

Nas aulas, criaremos diversos projetos de acordo com a sua preferência, aprendendo cada passo do processo, assim adquirindo habilidades de criação geral do assunto escolhido e também desenvolvendo características pessoais, como a capacidade de resolução de problemas, raciocínio lógico, persistência, criatividade, organização e muito mais!

Validade 60 dias.

Anderson

24h
Tempo de resposta

R\$120
Preço hora/aula

2
Número de alunos

Programação

Linguagens de programação

Python

Desenvolvimento de jogos eletrônicos

Game engine

Programador, formado em Análise e desenvolvimento de Sistemas , amante de tecnologia e criação de games. Trabalho a 15 anos com criação de games de cross-platform.

Mais sobre Anderson

Sou profissional capacitado em tecnologia, trabalho a mais de 15 anos com desenvolvimento de games e softwares, hoje meu foco é dar aulas e repartir meus conhecimentos. Meu foco é lesionar para adolescentes de 12 á 20 anos, que tenham interesse em aprender como funciona o mercado de games e o seu desenvolvimento.

Sobre a aula

Pré-escola . Fundamental 1 . Fundamental 2 +6

Português

· Nas aulas teremos os seguintes módulos:

Introdução ao Python
Introdução ao Pygame,
Introdução ao Git e Github
Introdução ao Pycharm
Inicialização de nossos primeiros códigos em Python
Introdução ao Software Piskel

· Ensinarei todo o processo de desenvolvimento de um game 2d
· Trabalharemos juntos no desenvolvimento de nosso game 2d
· Aulas de programação e desenvolvimento de games 2d
· Minhas aulas são focadas ao aluno que esta iniciando em programação, e que pretende aprender mais sobre a área de desenvolvimento de games.

Validade 60 dias.



CONTRATO DE PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS Nº 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 nº 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 nº 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 ofertar 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 Contrato sob as seguintes condições:

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.

Parágrafo Único: A contratação do prestador de serviços se deu após realização do processo seletivo para escolha de professores para atendimento ao projeto, executado no dia 22.01.2024, no qual o mesmo foi aprovado e classificado em primeiro lugar.

Cláusula Segunda – Obrigações Do Contratado

São obrigações do CONTRATADO:

I – Prestar ao CONTRATANTE o serviço indicado na Cláusula Primeira, conforme especificações abaixo:

- a) Elaborar planejamento, executar, elaborar relatórios (de atividade e fotográfico) e colher assinatura na lista da presença de cada oficina/curso, conforme especificações acordadas entre as partes.
- b) Informar a CONTRATANTE os dias e horários que possua disponibilidade para que possa ser criado o calendário de aulas.
- c) Uma vez criado o calendário, cumpri-lo com eficiência.



- II - Cumprir as solicitações do CONTRATANTE na execução do presente Contrato, observando os padrões adequados de qualidade e segurança.
- III - Assegurar o perfeito cumprimento deste contrato, responsabilizando-se objetivamente por quaisquer danos sofridos pelo CONTRATANTE e/ou por qualquer terceiro, no caso de descumprimento deste inciso.
- IV - Responsabilizar-se pela guarda e manutenção dos materiais, equipamentos e/ou ferramentas de sua propriedade que eventualmente sejam utilizados na prestação do serviço, não cabendo ao CONTRATANTE nenhuma responsabilidade nesse sentido.
- V - Por se tratar de uma parceria nos termos da Lei 13.019/2014, a natureza dos recursos para pagamento pelos serviços prestados pelo CONTRATADO, ele se compromete encaminhar mensalmente todos os documentos comprobatórios de prestação de serviços, necessários a composição do processo de prestação de contas, junto a Secretaria Municipal de Direitos humanos e Cidadania de Contagem, a saber: relatório de atividades prestadas.
- VI - Não ceder, transferir ou subcontratar a execução de parte ou de todo o objeto deste CONTRATO sem prévia e expressa autorização do CONTRATANTE;
- VII - Fornecer ao CONTRATANTE, sempre que for demandado, todo e qualquer documento e relatórios contendo as informações necessárias para a avaliação e acompanhamento das atividades desenvolvidas, em especial ao atendimento da legislação pertinente;
- VIII - Não assumir quaisquer despesas em nome e por conta do CONTRATANTE;
- IX - Responsabilizar-se por todas as obrigações junto aos órgãos fiscalizadores e regulamentadores que dizem respeito ao seu fazer profissional no cumprimento do objeto do presente contrato;
- X - Comunicar imediatamente a CONTRATANTE eventuais falhas, incorreções ou necessidades de modificações na execução dos trabalhos;
- XI - Responder perante a CONTRATANTE e a terceiros pelo ônus e despesas resultantes de quaisquer processos administrativos e/ou judiciais decorrentes de eventuais prejuízos e danos causados por sua culpa ou dolo, demora, erro ou omissão na execução dos serviços que constam no objeto do presente CONTRATO;
- XII - Manter atualizada a documentação exigida pelo processo de cadastramento, seleção e prestação de contas inerentes a sua prestação de serviços;
- XIII - Respeitar e cumprir os termos do presente Contrato.

Parágrafo primeiro - O CONTRATADO se responsabiliza objetivamente por qualquer vício ou fato do serviço nos termos da Lei 8.078/90, inclusive perante terceiros, ficando garantidos ao CONTRATANTE os direitos de denúncia à lide e de regresso, além da aplicação de multa contratual e reparação por perdas e danos, no caso de qualquer prejuízo ou questionamento judicial ou extrajudicial sofrido em função da inobservância da obrigação estipulada neste parágrafo.

Parágrafo segundo - Para fins de aplicação do parágrafo anterior, as partes acordam que o prazo prescricional aplicável para a responsabilização por vício ou fato do serviço é o previsto na Lei 8.078/90 ou maior, caso haja previsão específica em outra lei.

Parágrafo terceiro - Em caso de questionamento judicial contra o CONTRATANTE, conforme previsto no parágrafo terceiro supra, o CONTRATADO assume desde logo sua legitimidade como sujeito passivo da relação jurídica discutida, devendo integrar a lide nos termos dos arts. 338 e 339 do Código de Processo Civil.



Parágrafo quarto - O CONTRATADO não poderá emitir boleto bancário contra terceiros, duplicata ou qualquer tipo de título de crédito om base no presente Contrato e tampouco negociar com terceiros os créditos devidos pelo CONTRATANTE, sob pena de aplicação das penalidades previstas na Cláusula Oitava.

Parágrafo quinto - O CONTRATADO se compromete a não utilizar qualquer produto contrabandeado ou de origem ilícita, conhecido como pirata. E se compromete, também, a não empregar/permitir mão-de-obra infantil, trabalho análogo ao escravo ou qualquer forma de trabalho ilegal em qualquer atividade desenvolvida.

Cláusula Terceira – Obrigações Do Contratante

São obrigações do CONTRATANTE:

- I - Pagar ao CONTRATADO o valor acordado na forma da Cláusula Quarta, procedendo com as retenções fiscais e previdenciárias cabíveis, conforme a legislação;
- II - Respeitar e cumprir os termos do presente Contrato.

Cláusula Quarta – Do Preço

Pela execução do presente Contrato, o CONTRATANTE pagará ao CONTRATADO, pela prestação do serviço, o valor de R\$ 80,00 (oitenta reais)/hora. O valor global deste contrato poderá chegar a até R\$ 6.400,00 (Seis mil e quatrocentos reais), o que corresponderá 80h (oitenta horas) de prestação de serviços para execução da oficina/curso de Desenvolvimento de Games. O pagamento será realizado por meio do Pix: 148.440.026-78, de titularidade do CONTRATADO, em até 30 (trinta) dias após o envio do documento fiscal com as informações corretas, juntamente com documentos comprobatórios de execução das atividades e certidões negativas de débitos (Municipal, Estadual, Federal, Trabalhista, FGTS, INSS).

Parágrafo primeiro - O CONTRATADO deverá enviar ao CONTRATANTE a documentação fiscal correspondente, com as informações solicitadas pelo CONTRATANTE, inclusive referência ao Termo de Fomento, período de execução, valor, nome e número de inscrição no CNPJ do CONTRATANTE e do CNPJ do CONTRATADO.

Parágrafo segundo - Em caso de descumprimento do parágrafo anterior, fica a data de vencimento prevista no *caput* prorrogada por tantos dias quantos forem os dias de atraso na entrega dos dados do CONTRATADO, necessários à emissão da documentação.

Parágrafo terceiro - Sem prejuízo da emissão de documento fiscal hábil pelo CONTRATADO, terá força de recibo, para fins de prova de pagamento, o comprovante de depósito em conta bancária de titularidade do CONTRATADO. A critério do CONTRATANTE, tal comprovante poderá substituir a assinatura do CONTRATADO em recibo, ficando definido entre partes que o referido comprovante será prova de pagamento da dívida, nos termos do parágrafo único do art. 320 do Código Civil.

Parágrafo quarto - Estão incluídos no valor total estipulado no *caput* todos os gastos necessários para a execução do presente contrato, inclusive encargos sociais e trabalhistas, agenciamento, tributos (inclusive ISSQN e ICMS), lucro do CONTRATADO, gastos relativos à hospedagem, alimentação e deslocamento e quaisquer outros ônus que porventura possam recair sobre o fornecimento do objeto contratado, não sendo devida nenhuma importância adicional pelo CONTRATANTE.

Parágrafo quinto - O CONTRATADO deverá informar os dados bancários, para fins de pagamento, tendo ciência de que o BANCO utilizado pelo CONTRATANTE é o BANCO DO



BRASIL e se for apresentada outro banco para fins de pagamento ao CONTRATADO e isso gerar qualquer despesa, desde já fica o CONTRATANTE autorizado a descontar no próximo pagamento do CONTRATADO o valor da despesa.

Parágrafo sexto - Os documentos fiscais serão emitidos pelo CONTRATADO em conformidade com as exigências legais, especialmente as de natureza fiscal, destacando os percentuais de retenção de qualquer natureza, quando exigíveis, assim como informando eventuais hipóteses de não retenção de tributos.

Cláusula Quinta - Da Vigência

O presente Contrato terá vigência desde a data de 05/03/2024 até o dia 10/10/2024.

Parágrafo Primeiro - A vigência do contrato poderá ser prorrogada por meio de Termo Aditivo para os casos de prorrogação da vigência da parceria e necessidade de ampliação de dias de prestação de serviços, havendo interesse das partes e disponibilidade de recursos.

Parágrafo Segundo - A rescisão, a extinção ou o fim da vigência do presente Contrato sob nenhuma hipótese afetará eventual cessão de direitos autorais/Propriedade Intelectual ou a obrigação de Sigilo previstas neste acordo, que serão efetivadas em caráter irrevogável, definitivo e perpétuo.

Cláusula Sexta - Dos Direitos Autorais

O CONTRATADO cede ao CONTRATANTE, em caráter definitivo, permanente e irrevogável, nos termos dos artigos 49 e 50 da Lei 9.610/98, todos os direitos patrimoniais eventualmente resultantes dos serviços executados em função deste Contrato, por ele e por sua equipe técnica, caso exista, inclusive Direitos Autorais, Conexos e de Imagem e Voz. Inclui-se na presente cessão todo o material eventualmente produzido, que poderá ser produzido, alterado, editado, adaptado, traduzido, acrescido de fonogramas ou produção audiovisual, comunicado ao público, armazenado e afixado em qualquer país, por qualquer meio, inclusive por fotografias, filmagens e gravações de áudio e/ou vídeo, para qualquer finalidade, sendo-lhe ainda permitida a distribuição de fotografias, gravações, filmagens e demais formas de fixação da obra, mediante cabo, fibra ótica, satélite, CD, DVD, arquivo eletrônico/digital, website, plataformas digitais, streaming ou por qualquer outro tipo de mídia eletrônica ou digital.

Parágrafo primeiro - O CONTRATADO cede ainda ao CONTRATANTE, em caráter definitivo, permanente e irrevogável, todos os demais direitos de Propriedade Intelectual eventualmente aplicáveis sobre as criações resultantes dos serviços executados em função deste Contrato, inclusive marcas e desenhos industriais.

Parágrafo segundo - O CONTRATANTE poderá utilizar e dispor livremente dos direitos ora cedidos, inclusive por meio de terceiros por ele autorizados, não sendo devido nenhum ônus ou valor adicional ao CONTRATADO ou à sua equipe técnica - caso exista, em função da cessão ora realizada ou de novos usos do material, dando-se, por meio deste Contrato, plena e definitiva quitação, sendo a retribuição por sua utilização prevista no valor contratado.

Parágrafo terceiro - Para a efetiva realização das disposições previstas nesta Cláusula, o CONTRATADO se compromete a colher, por escrito, a autorização de todos os



membros de sua equipe técnica, se houver, que sejam enquadrados como autores ou coautores das criações que eventualmente decorram do presente Contrato, nos termos das Leis 9.279/96 e 9.610/98. Caso o signatário do presente Contrato seja configurado como autor ou coautor das criações, fica estipulado que sua assinatura no presente documento o obriga pessoalmente e em nome próprio quanto às autorizações/licenças de Direitos de Propriedade Intelectual, sem prejuízo da vinculação integral do CONTRATADO, caso este seja pessoa jurídica.

Parágrafo quarto – Fica garantido o direito de regresso do CONTRATANTE contra o CONTRATADO e contra o seu representante, solidariamente, além da aplicação de multa de 20% (vinte por cento) do valor total do contrato e reparação por perdas e danos, em caso de questionamento por qualquer pessoa dos dispositivos de transferência de Direitos de Propriedade Intelectual previstos nos parágrafos da presente Cláusula, inclusive na hipótese de descumprimento do disposto no parágrafo terceiro supra.

Parágrafo quinto – O CONTRATADO poderá utilizar as obras eventualmente criadas na execução deste contrato exclusivamente para composição de seu portfólio, desde que tal uso tenha apenas caráter de divulgação dos serviços do CONTRATADO.

Parágrafo sexto – O CONTRATANTE se compromete a respeitar os direitos autorais morais do CONTRATADO sobre as obras resultantes dos serviços eventualmente executados por ele, em função deste Contrato, abstendo-se de qualquer uso que prejudique a imagem do CONTRATADO, não se responsabilizando pelo descumprimento dessa obrigação por terceiros.

Parágrafo sétimo – O CONTRATANTE fica configurado como exclusivo titular da obra, nos termos dos artigos 28, 29 e 79 da Lei 9.610/98, podendo usar e dispor dos direitos cedidos no *caput*, pessoalmente ou por meio de terceiros, para livre utilização e fixação em qualquer meio ou mídia.

Cláusula Sétima – Da Inexistência De Vínculo Trabalhista

Não se estabelece, por força deste Contrato, qualquer vínculo empregatício entre o CONTRATANTE e o CONTRATADO, bem como empregados, sócios, administradores, dirigentes, prestadores de serviço ou prepostos do CONTRATADO, se houver, inclusive profissionais por este eventualmente agenciados/contratados, sendo o CONTRATADO o único responsável pelo pagamento de todas as despesas relativas às pessoas que venha a utilizar para a execução dos serviços abrangidos no objeto do presente Contrato, aí incluídos os respectivos salários, encargos trabalhistas, tributários e previdenciários.

Parágrafo único – O CONTRATADO assume o pagamento de quaisquer encargos trabalhistas, fiscais e/ou previdenciários que possam surgir em virtude deste Contrato, conferindo ao CONTRATANTE direito de regresso e denúncia à lide contra o CONTRATADO por quaisquer valores, encargos ou multas que sejam cobrados do primeiro pelas pessoas listadas nesta Cláusula ou em função destas, bem como por qualquer outro motivo relacionado ao presente Contrato, assumindo desde logo sua legitimidade como sujeito passivo da relação jurídica discutida e devendo integrar a lide nos termos dos arts. 338 e 339 do Código de Processo Civil, sem prejuízo da aplicação das demais sanções previstas neste documento.

Cláusula Oitava – Da Multa e Descumprimento De Obrigações

No caso de inadimplência dos serviços estipulados na Cláusula Primeira ou atrasos na sua execução, por parte do CONTRATADO e/ou de sua equipe técnica, o CONTRATADO



não fará jus ao pagamento previsto na Cláusula Quarta, sem prejuízo da aplicação de multa de 20% (vinte por cento) do valor total previsto na Cláusula Quarta e da apuração de eventuais perdas e danos, devendo ainda restituir ao CONTRATANTE eventuais valores brutos já recebidos, acrescidos de juros de 1% a.m. (um por cento ao mês) e correção monetária, contados desde a data do pagamento original, além de tal infração poder dar causa à rescisão nos termos da Cláusula Nona.

Parágrafo primeiro - O CONTRATANTE poderá, a seu exclusivo critério, compensar eventuais multas, ressarcimentos, descontos e indenizações devidas pelo CONTRATADO com quaisquer valores que está tenha a receber do CONTRATANTE.

Parágrafo segundo - No caso de necessidade de cobrança extrajudicial ou judicial contra o CONTRATADO, será ainda devido o valor adicional de 20% (vinte por cento) sobre o valor cobrado, a título de honorários advocatícios.

Cláusula Nona - Da Rescisão

O presente Contrato poderá ser rescindido:

I - De imediato, pelo CONTRATANTE, em caso de descumprimento de obrigação por parte do CONTRATADO, com aplicação de multa no valor estipulado na Cláusula Oitava, sem prejuízo da apuração de eventuais perdas e danos;

II - Mediante notificação prévia e por escrito com antecedência de 5(cinco) dias, pelo CONTRATANTE, sem ônus.

III - Até 2 (dois) dias antes da data prevista para início da prestação de serviços, sem ônus para a CONTRATANTE, quando motivada por falta de quórum para formação da (s) turma (s).

Parágrafo primeiro - No caso de rescisão motivada por descumprimento de obrigação por parte do CONTRATADO, eventual saldo proporcional de pagamento pelos serviços prestados será calculado tendo em vista o serviço efetivamente cumprido, descontadas as multas, perdas e danos cabíveis nos termos da Cláusula Oitava.

Parágrafo segundo - Em hipótese de caso fortuito ou força maior, o CONTRATANTE poderá, a seu exclusivo critério e como alternativa à rescisão, requerer o remanejamento de datas, cronogramas e fluxos de trabalho.

Cláusula Décima - Da Ausência De Novação

Qualquer tolerância na execução das obrigações previstas no presente Contrato não constituirá novação.

Cláusula Décima Primeira - Do Sigilo

O CONTRATADO deverá manter absoluto sigilo acerca das informações e documentos obtidos em razão deste Contrato, devendo utilizar as informações confidenciais exclusivamente à consecução do objeto do presente Contrato, sendo terminantemente proibida sua utilização de forma diversa, cabível a consequente responsabilização penal e civil dos responsáveis pelo vazamento de informações e/ou documentos, sob pena de rescisão contratual e demais sanções previstas neste instrumento.

Parágrafo primeiro - A obrigação de confidencialidade prevista no caput estende-se aos sócios e membros das equipes do CONTRATADO e apenas não será aplicável quando as informações forem de conhecimento público, ou (b) forem reveladas por ordem judicial ou de autoridade competente. Se o CONTRATADO for obrigado a apresentar informações de natureza confidencial em virtude da hipótese b acima, deverá, dentro de



24 (vinte e quatro) horas, notificar o CONTRATANTE sobre tal solicitação, o qual analisará a razoabilidade da exigência e, às suas expensas, estará facultado a defender-se contra a divulgação de qualquer das informações confidenciais.

Parágrafo segundo - A infração da obrigação de confidencialidade prevista no caput ensejará na aplicação direta da multa no valor de R\$ 5.000,00 (cinco mil reais) por cada informação revelada, sem prejuízo da apuração de perdas e danos e rescisão do presente Contrato.

Cláusula Décima Segunda - Da Proteção de Dados Pessoais

Fica estabelecido que:

I - O CONTRATADO declara estar ciente e concorda que os seus dados pessoais serão coletados e tratados pela nos termos da Lei 13.709/18, podendo ser usados para fins de execução e prestação de contas de projetos do CONTRATANTE, até a sua análise final, realização das atividades do CONTRATANTE, exercer direitos em juízo, cumprir obrigação legal ou ordem judicial ou administrativa, podendo o CONTRATANTE, para tanto, compartilhar os dados pessoais coletados com seus prestadores de serviços, patrocinadores, parceiros e órgãos públicos;

II - Caso tenha acesso a dados pessoais de terceiros repassados pelo CONTRATANTE na execução do presente Contrato, o CONTRATADO se compromete a observar a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (Lei nº 13.709/18) e a obrigação de sigilo nos termos do presente Contrato, não podendo utilizar os dados pessoais recebidos para finalidades alheias ao presente Contrato. Na qualidade de operador de tratamento de dados, o CONTRATADO deverá observar as orientações do CONTRATANTE, incluindo os parâmetros abaixo:

- a) Atentar para a segurança informacional do ambiente de tratamento de dados, notificando imediatamente o CONTRATANTE em caso de vazamento dos dados, falha de segurança ou incidente similar;
- b) Notificar imediatamente o CONTRATANTE caso receba do titular de dados ou da Autoridade Nacional de Proteção de Dados (ANPD) qualquer solicitação relativa aos dados tratados na execução do presente Contrato;
- c) Não promover ou permitir a transferência internacional dos dados pessoais sem o consentimento prévio por escrito do CONTRATANTE e com base nas instruções deste;
- d) Auxiliar o CONTRATANTE com o cumprimento das obrigações de suas obrigações conforme a Lei 13.709/18, inclusive para processar dados pessoais de forma segura, responder a solicitações dos titulares ou das autoridades competentes.

III - Os dados pessoais sensíveis do CONTRATADO e/ou membros de sua equipe que forem coletados (registro de imagem e voz), serão tratados, armazenados e utilizados para as finalidades no inciso I e na Cláusula Sexta.

Parágrafo primeiro - A infração da obrigação prevista no inciso II do caput ensejará na aplicação direta da multa no valor de R\$ 20.000,00 (vinte mil reais) por cada informação revelada ou tratada em desconformidade com o presente Contrato, sem prejuízo da apuração de perdas e danos e rescisão do presente Contrato.

Parágrafo segundo - Fica garantido o direito de regresso do CONTRATANTE contra o CONTRATADO e, caso o CONTRATADO seja pessoa jurídica, contra o seu representante, solidariamente, em caso de questionamento por qualquer pessoa sobre tratamento de dados realizado pelo CONTRATADO em desconformidade com a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (Lei nº 13.709/18) ou as orientações do CONTRATANTE, assumindo





o CONTRATADO desde logo sua legitimidade como sujeito passivo da relação jurídica discutida e devendo integrar a lide nos termos dos arts. 338 e 339 do Código de Processo Civil, sem prejuízo da reparação por perdas e danos aplicação das sanções previstas neste documento.

Cláusula Décima 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 aposta 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, 04 de março de 2024.

ASSOCIAÇÃO MOVE CULTURA
CONTRATANTE

54.051.300 JULIO STEHLING VIEIRA
MARTINS
CONTRATADO

Testemunha

Nome:

CPF:

069.823.566-55

Testemunha

Nome:

CPF:

072.508.476-60



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: 01/03/2024 A 31/03/2024

AULA 1

Carga Horária 2h
Tema: Introdução Geral
Dia: 05/03/2024

Conteúdo:

Apresentação do professor e alunos, conceitos básicos de game engine, game design e navegação e assets básicos da engine GameMaker2.

Objetivos:

- Dar aos alunos uma noção básica dos processos envolvidos na criação de um game.
- Apresenta-los ao software utilizado ao longo do curso.

Atividades e Resultados:

No primeiro momento, após breve introdução do docente e dos alunos, tivemos uma introdução aos conteúdos que serão abordados na oficina, com um panorama sobre as principais engines de jogos do mercado, conceitos matemáticos pré-requisitos ao conteúdo de programação do curso, e conceitos de programação, game design e arte que serão vistos. Devido ao fato de ter sido a primeira aula, e também uma forte chuva na região, o quórum da primeira aula foi baixo, tendo apenas 3 alunos presentes.

Após o momento de introduções, tivemos o primeiro momento prático do curso, em que foi introduzido aos alunos os conceitos de navegação básica na UI do GameMaker2 (a engine que será utilizada ao longo do curso), e lhes foi ensinado o processo de criação dos assets mais básicos da engine: Objetos e Sprites. Então os alunos foram incentivados a criar uma pequena animação original como Sprite, que posteriormente foi vinculada a um objeto e colocada em uma “sala” da engine, para que os alunos pudessem ver a animação deles rodando em tempo real dentro da engine.

Realização:



Parceria:



Apoio:



CIST O J. Mendes

AULA 2

Carga Horária: 2h

Tema: Variáveis e Funções

Dia: 07/03/2024

Conteúdo:

Usar o objeto criado na aula anterior como o objeto de "jogador", e implementar nele funcionalidades básicas de movimento (se mover para as 4 direções com as 4 setas direcionais).

Objetivos:

- Introduzir conceitos básicos de programação como "variáveis" e "funções".
- Aplicar estes conceitos na criação de um sistema básico de movimento.

Atividades e Resultados:

Após breve momento introdutório, em que os 2 novos alunos se apresentaram e brevemente revimos os conteúdos teóricos da aula passada, recapitulamos também o conteúdo prático, criando um novo projeto com um novo objeto e sprite vinculada a ele.

Dando continuidade ao processo inicial de criar um jogo, iniciamos os passos necessários para fazer um objeto se mover no jogo segundo input do jogador. Inicialmente foram vistos os conceitos básico de "variável", e "função", e como podemos usar dessas duas para iniciar o processo de captação de input do jogador, através dos chamados "eventos" do GameMaker2.

AULA 3

Carga Horária: 2h

Tema: Movimento e planos cartesianos

Dia: 12/03/2024

Conteúdo:

Dar continuidade na implementação do sistema básico de movimento iniciado na aula passada, com forte ênfase no conceito de "planos cartesianos".

Objetivos:

- Criar um entendimento sobre coordenadas em X e Y e como navegá-las.
- Finalizar o básico do sistema de movimento no jogo.

Atividades e Resultados:

Retomamos de forma breve o conteúdo básico de navegação na engine, até o ponto de criar-se um objeto com uma sprite dentro de uma sala. Em seguida, houve uma explicação sobre navegação em planos cartesianos, que foi necessária para compreender como funciona o movimento de objetos no GameMaker2, que opera em planos cartesianos.

Então, foram usado os eventos de "tecla para baixo" das setas direcionais para manipular as coordenadas cartesianas do objeto, e o conceito de "variável" foi reintroduzido, dessa vez para controlar a velocidade de movimento do jogador. Por fim, iniciamos a criação de um input para fazer o jogador correr.

Realização:



Parceria:



Apoio:



AULA 4

Carga Horária: 2h Tema: Criação dinâmica de objetos Dia: 14/03/2024	Conteúdo: Finalizar o sistema de movimento e dar início a criação de objetos gerados dinamicamente enquanto o jogo roda. Objetivos: <ul style="list-style-type: none">- Desenvolver boas práticas de programação com um uso inteligente de variáveis.- Aprender como criar um objeto dinamicamente enquanto o jogo é rodado.	Atividades e Resultados: Inicialmente houve um breve momento de revisão, onde foram repassados os conceitos de plano cartesiano no contexto do GameMaker2, e como a engine e especificamente o sistema de movimento implementado manipulam os valores cartesianos do objeto para fazê-lo mover. Então, foi retomado a construção do jogo. Finalizamos a implementação do input de corrida do jogador, de forma a ilustrar a importância do uso de variáveis ao longo da programação do código, ao invés do chamado "hard coding", criando um código muito mais escalável e organizado. Logo após isso, iniciamos a criação de um objeto "bola", que irá funcionar como um projétil que é arremessado pelo jogador. Nesse primeiro momento implementamos a funcionalidade de criar um objeto "bola" no jogo quando o jogador clica com o mouse.
--	---	---

AULA 5

Carga Horária: 2h Tema: Direções e Colisões Dia: 19/03/2024	Conteúdo: Fazer o projétil do jogo se mover na direção do mouse, e utilizar das mesmas funcionalidades de movimento para criar um "inimigo". Por fim, usar o evento de colisão para poder destruí-lo. Objetivos: <ul style="list-style-type: none">- Entender como funcionam direções no GameMaker2 e como utiliza-las.- Aprender funcionalidades básicas de colisão da engine.	Atividades e Resultados: Houve um breve contratempo nos primeiros 20-30 mins desta aula, devido a constantes quedas do sistema elétrico da região causadas pela chuva. Quando a rede elétrica se estabilizou, demos retomada no sistema de "atirar" bolas do jogador, fazendo com que em vez de ficarem estáticas no lugar em que foram criadas, elas sejam arremessadas na direção do mouse. Para isso, vimos como funcionam direções em graus no GameMaker2, e como manipular estes valores podem nos ajudar neste objetivo.
--	--	--



Realização:



Parceria:



Apoio:



A Tecnologia Move o Futuro

Em seguida demos início na criação dos “inimigos” do jogo. Criamos Sprites simples e os posicionamos pela sala do jogo, e usamos de métodos e códigos semelhantes aos do projétil, que também usam de direções, para movê-los em direção ao jogador. Por fim vemos como funciona um evento de colisão, e criamos um no inimigo com a “bola”, para que o primeiro seja destruído quando colidir com o segundo.

AULA 6

Carga Horária:
Tema: Revisão
Dia: 21/03/2024

2h

Conteúdo:
Fixar conteúdos até então vistos na oficina e implementar pequenas melhorias no game.

Objetivos:
- Aula de Revisão.

Atividades e Resultados:

Quórum de 6 alunos. Esta aula teve a chegada de um novo aluno. Optei, após conversar com ele e com a turma, por dar continuidade no projeto aonde paramos, uma vez que este está perto de ser finalizado, mas de forma a reintroduzir conteúdos básicos e relevantes para o uso básico da engine, tanto para fixa-los com os outros alunos quanto para apresentá-los ao novo aluno. Após passar-lhe uma cópia do projeto, e um breve momento de introdução minha e dele, revisei conceitos básicos de navegação da UI da engine, de programação, e algumas funções importantes utilizadas. Esse primeiro momento tomou a maior parte da aula.

Com o restante do tempo, implementamos pequenas melhorias simples no jogo, como a possibilidade de mover o personagem também com as teclas WASD e a destruição do projétil quando esse colide com um inimigo.

Realização:



Parceria:



Apoio:



AULA 7

Carga Horária: 2h

Tema: Sistema de pontuação

Dia: 26/03/2024

Conteúdo:

Implementar um contador no jogo, que mostra quantos inimigos foram destruídos, iniciar sistema de "Spawn aleatório".

Objetivos:

- Entender a utilidade de var globais.
- Ver a utilidade de uma função draw_txt

Atividades e Resultados:

A aula contou com a presença de 3 novos alunos. Após passa-los cópias do projeto em sua versão atual e um breve momento introdutório, fomos retomando o projeto de onde ele havia parado na aula anterior, corrigindo um bug de movimento da aula passada.

Nesse primeiro momento foram revistos brevemente todos os conteúdos mais relevantes até então: navegação básica da engine, planos cartesianos, variáveis e checks lógicos; de forma que os alunos novatos pudessem acompanhar a aula.

Após a correção deste bug, foi explicado o conceito de uma variável global, e em seguida criamos uma para funcionar como um contador de pontuação, aumentando os pontos em 1 cada vez que um inimigo for derrotado e exibindo este valor através de uma função draw_txt.

Implementamos o devido código no objeto do jogador, e então demos início, também neste objeto, em um sistema de "Spawn aleatório" para os inimigos.

AULA 8

Carga Horária: 2h

Tema: Finalizando o primeiro projeto

Dia: 28/03/2024

Conteúdo:

Finalizar o sistema de "spawn aleatório", criar uma condição de derrota para o jogo, criar um sistema de "high score" e testar a versão final do jogo

Atividades e Resultados:

Primeiramente foi finalizado o sistema de spawn dos inimigos do jogo, onde utilizamos uma função "random_range" para gerar números aleatórios de coordenadas para o surgimento dos inimigos.

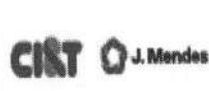
Realização:



Parceria:



Apoio:



A Tecnologia **Move** o Futuro

Objetivos:

- Compreender o uso de funções "random".
- Estimular a intuição de game design dos alunos através de playtests.

Em seguida, implementamos a condição de derrota, em que quando um dos inimigos colide com o jogador, o jogo é reiniciado. Neste evento também criamos as estruturas necessárias para salvar a melhor pontuação do jogador.

Ao final, deixei que os alunos jogassem a versão final do jogo para melhorá-la, tendo atenção em fatores de balanceamento relevantes que pudessem tornar a experiência final do jogo melhor, e estimulando seus extintos de game design. Ao final da aula também foi preenchido o questionário de satisfação do curso.

CONTAGEM, 29 DE MARÇO DE 2024



COORDENADOR(A)

gov.br

Documento assinado digitalmente

JULIO STEHLING VIEIRA MARTINS

Data: 01/04/2024 11:19:52-0300

Verifique em <https://validar.it.gov.br>

INSTRUTOR(A)

Realização:



Parceria:



Apoio:



LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES

LOCAL: CASA CRIATIVA

DATA: 05/03/2024

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	Bernardo Pereira Ferraz	
03	Davi Zangerolane Cantoni Silva	
04	Diego Antônio Barbosa Fernandes	
05	Gabriel Andrade Toledo	
06	Gabriel Hisciber Alves Silva	
07	Henrique Xavier Lemos	
08	Isaque Emanuel de Carvalho	
09	João Victor Sanches Freitas	
10	Kamilly Vitoria Jesus da Silva	
11	Leonardo Mendonça Feu	
12	Thalor Kaio Soares Rodrigues	

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Julio Stehling



Realização:



Parceria:



Apoio:



J. Mendes

LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES		LOCAL: CASA CRIATIVA
DATA: 07/03/2024	HORÁRIO: 16:00 às 18:00	DIA (S) DA SEMANA: Terças e Quintas
INSTRUTOR: JÚLIO STEHLING		

Nº	Nome	Assinatura
01	Ana Luiza Bordoni Guerra	Ana Luiza Bordoni Guerra
02	Bernardo Pereira Ferraz	
03	Davi Zangerolane Cantoni Silva	Davi Zangerolane Cantoni Silva
04	Diego Antônio Barbosa Fernandes	
05	Gabriel Andrade Toledo	Gabriel Andrade Toledo
06	Gabriel Hiscriber Alves Silva	
07	Henrique Xavier Lemos	Henrique Xavier Lemos
08	Isaque Emanuel de Carvalho	Isaque Emanuel de Carvalho
09	João Victor Sanches Freitas	
10	Kamilly Vitoria Jesus da Silva	
11	Leonardo Mendonça Feu	
12	Thalor Kaio Soares Rodrigues	

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Julio Stehling Vieira Martins



Realização:



Parceria:



Apoio:



CIST O J. Mendes

LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES

LOCAL: CASA CRIATIVA

DATA: 12/03/2024

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	Bernardo Pereira Ferraz	
03	Davi Zangerolane Cantoni Silva	Davi Zangerolane Cantoni Silva
04	Diego Antônio Barbosa Fernandes	
05	Gabriel Andrade Toledo	Gabriel Andrade Toledo
06	Gabriel Hiscriber Alves Silva	
07	Henrique Xavier Lemos	
08	Isaque Emanuel de Carvalho	
09	João Victor Sanches Freitas	
10	Kamilly Vitoria Jesus da Silva	
11	Leonardo Mendonça Feu	
12	Pedro Augusto Mendes	Pedro Augusto Mendes
13	Thalor Kaio Soares Rodrigues	

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Júlio Stehling



Realização:



Parceria:



Apoio:



CIST O J. Mendes

LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES

LOCAL: CASA CRIATIVA

DATA: 14/03/2024

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	Bernardo Pereira Ferraz	
03	Davi Zangerolane Cantoni Silva	Davi Zangerolane Cantoni Silva
04	Diego Antônio Barbosa Fernandes	
05	Gabriel Andrade Toledo	Gabriel Andrade Toledo
06	Gabriel Hisciber Alves Silva	
07	Henrique Xavier Lemos	Henrique Xavier Lemos
08	Isaque Emanuel de Carvalho	
09	João Victor Sanches Freitas	
10	Kamilly Vitoria Jesus da Silva	
11	Leonardo Mendonça Feu	
12	Pedro Augusto Mendes Barbosa	Pedro Augusto Mendes Barbosa
13	Thalor Kaio Soares Rodrigues	

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Julio Steh Vieira Martin



LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES

LOCAL: CASA CRIATIVA

DATA: 19/03/2024

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	Bernardo Pereira Ferraz	
03	Davi Zangerolane Cantoni Silva	Davi Zangerolane Cantoni Silva
04	Diego Antônio Barbosa Fernandes	
05	Gabriel Andrade Toledo	Gabriel Andrade Toledo
06	Gabriel Hisciber Alves Silva	
07	Henrique Xavier Lemos	
08	Isaque Emanuel de Carvalho	Isaque Emanuel de Carvalho
09	João Victor Sanches Freitas	
10	Kamilly Vitoria Jesus da Silva	
11	Leonardo Mendonça Feu	
12	Pedro Augusto Mendes Barbosa	Pedro Augusto Mendes Barbosa
13	Thalor Kaio Soares Rodrigues	

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Julio Stehling



LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES

LOCAL: CASA CRIATIVA

DATA: 21/03/2024

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	Bernardo Pereira Ferraz	
03	Davi Zangerolane Cantoni Silva	Davi Zangerolane Cantoni Silva
04	Diego Antônio Barbosa Fernandes	
05	Eduardo Augusto Resende Martins	Eduardo Augusto R. Martins
06	Gabriel Andrade Toledo	Gabriel Andrade Toledo
07	Gabriel Hiscriber Alves Silva	
08	Henrique Xavier Lemos	Henrique Xavier Lemos
09	Isaque Emanuel de Carvalho	Isaque Emanuel de Carvalho
10	João Victor Sanches Freitas	
11	Kamilly Vitoria Jesus da Silva	
12	Leonardo Mendonça Feij	
13	Pedro Augusto Mendes Barbosa	Pedro Augusto Mendes Barbosa
14	Thalor Kaio Soares Rodrigues	

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Júlio Stehling Vieira Martin



LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES		LOCAL: CASA CRIATIVA
DATA: 26/03/2024	HORÁRIO: 16:00 às 18:00	DIA (S) DA SEMANA: Terças e Quintas
INSTRUTOR: JÚLIO STEHLING		

Nº	Nome	Assinatura
01	Ana Luiza Bordoní Guerra	
02	Arthur Henrique Ferreira de Matos	Arthur Henrique Ferreira de Matos
03	Caio D'arc Coelho	Caio D'arc Coelho
04	Davi Zangerolana Cantoni Silva	Davi Zangerolana Cantoni Silva
05	Eduardo Augusto Resende Martins	Eduardo Augusto Resende Martins
06	Gabriel Andrade Toledo	Gabriel Andrade Toledo
07	Gabriel Hiscibar Alves Silva	
08	Henrique Xavier Lemos	
09	ISAQUE EMANUEL DE CARVALHO	Isaque Emanuel de Carvalho
10	João Victor Sanches Freitas	
11	João Pedro Lopes Cardozo	João Pedro Lopes Cardozo
12	Pedro Augusto Mendes Barbosa	Pedro Augusto Mendes Barbosa
13		
14		

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Julio Stehling Vieira Martins



LISTA DE PRESENÇA DIÁRIA

OFICINA: DESENVOLVIMENTO DE GAMES

LOCAL: CASA CRIATIVA

DATA: 28/03/2024

HORÁRIO: 16:00 às 18:00

DIA (S) DA SEMANA: Terças e Quintas

INSTRUTOR: JÚLIO STEHLING

N°	Nome	Assinatura
01	Ana Luiza Bordoni Guerra	
02	Arthur Henrique Ferreira de Matos	Arthur Henrique Ferreira de Matos
03	Caio D'arc Coelho	Caio D'arc Coelho
04	Cauã Richard Camargos Santos	Cauã Richard Camargos Santos
05	Davi Zangerolane Cantoni Silva	Davi Zangerolane Cantoni Silva
06	Eduardo Augusto Resende Martins	
07	Gabriel Andrade Toledo	Gabriel Andrade Toledo
08	Gabriel Hisciber Alves Silva	
09	Henrique Xavier Lemos	
10	Isaque Emanuel de Carvalho	
11	João Victor Sanches Freitas	
12	João Pedro Lopes Cardoso	
13	Pedro Augusto Mendes Barbosa	
14		

ASSINATURA DO INSTRUTOR DE OFICINA:

Julio Stehling Vieira Martin



Realização:



Parceria:



Apoio:



CINT O J. Mendes

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

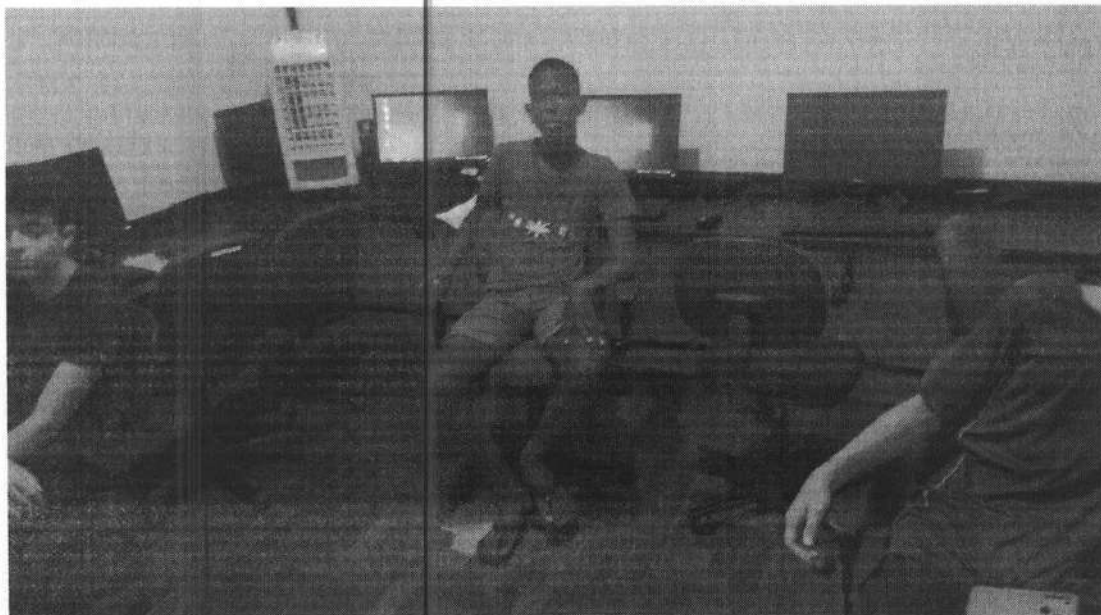


Foto 1: Explicando aos alunos as principais engines do mercado, seus pontos fortes e fracos e por que optei pelo uso do GameMaker2 no curso.

Dia: 05/03/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

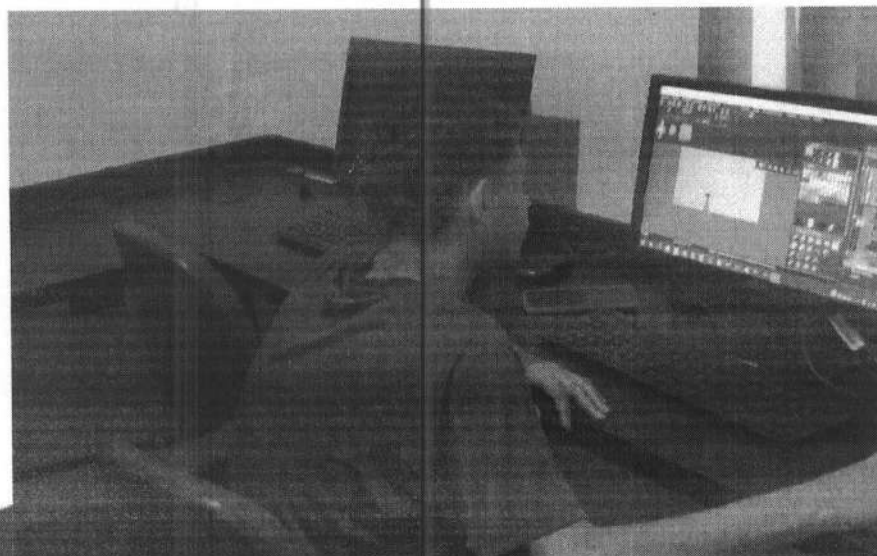


Foto 2: Após introduzido os conceitos básicos de navegação na engine, os alunos foram incentivados a criarem um asset visual (sprite) de tema livre, que posteriormente seria implementado e animado. Foto mostra os alunos desenhando esse asset na engine.

Dia: 05/03/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

Realização:



Parceria:



Apoio:



A Tecnologia **Move** o Futuro

AULA 2

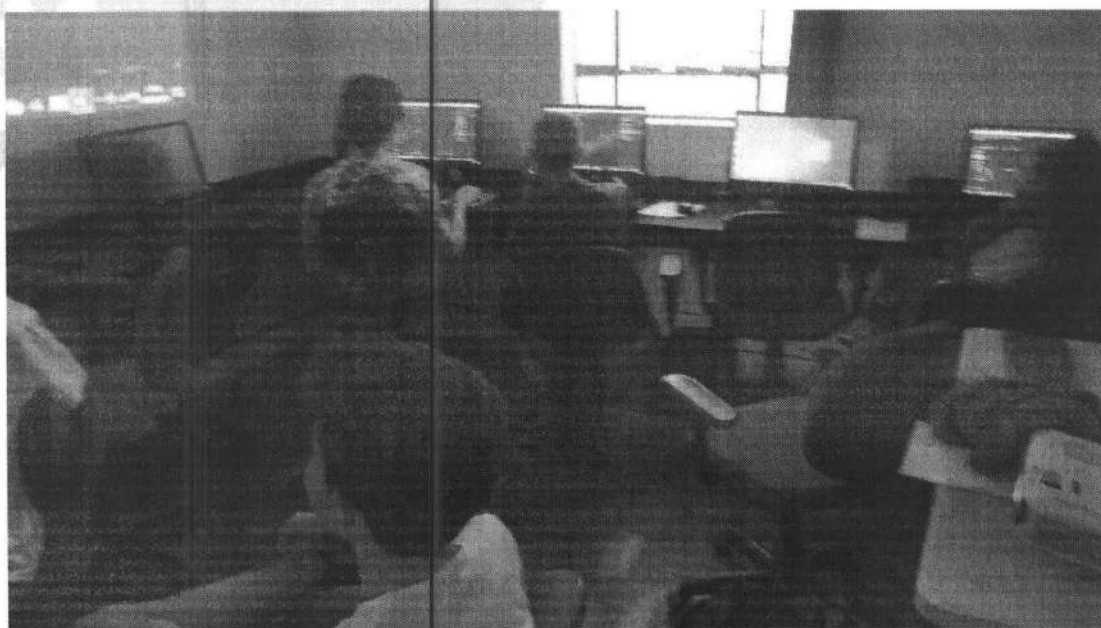


Foto 1: Criando um novo projeto com os novos alunos para introduzir estes aos conceitos básicos de navegação da engine e simultaneamente ajudar os demais alunos a fixar este conteúdo.

Dia: 07/03/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

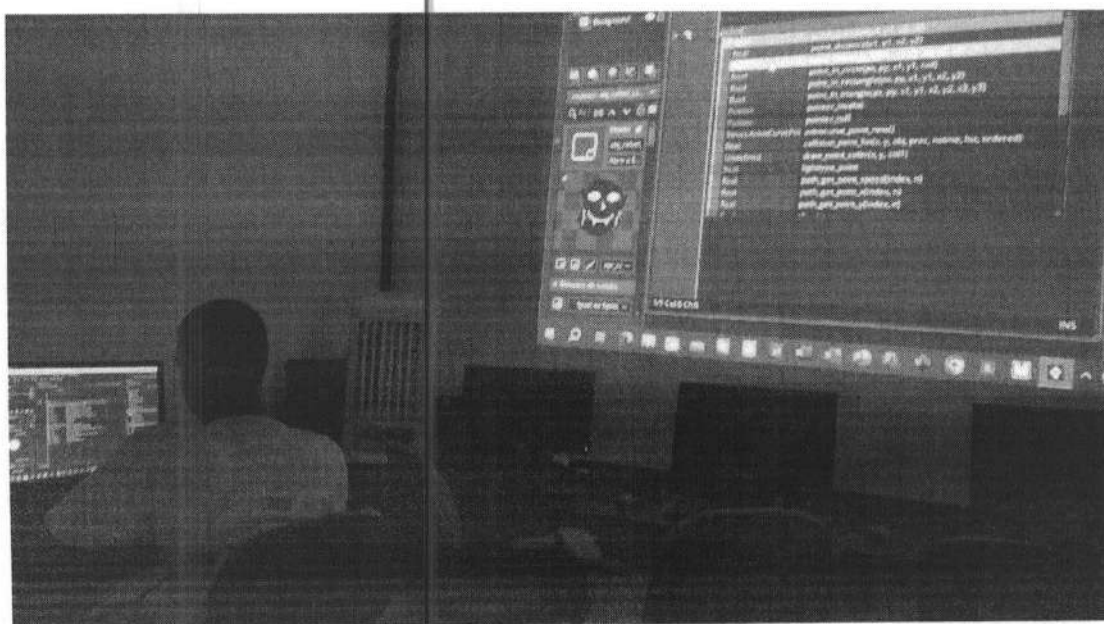


Foto 2: Nesta foto, estamos abrindo o evento “tecla apertada – Seta direita” para implementar nela, através do uso de variáveis e funções, o código que nos permitirá mover o jogador para a direita.

Dia: 07/03/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



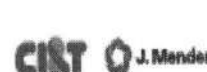
Realização:



Parceria:



Apoio:



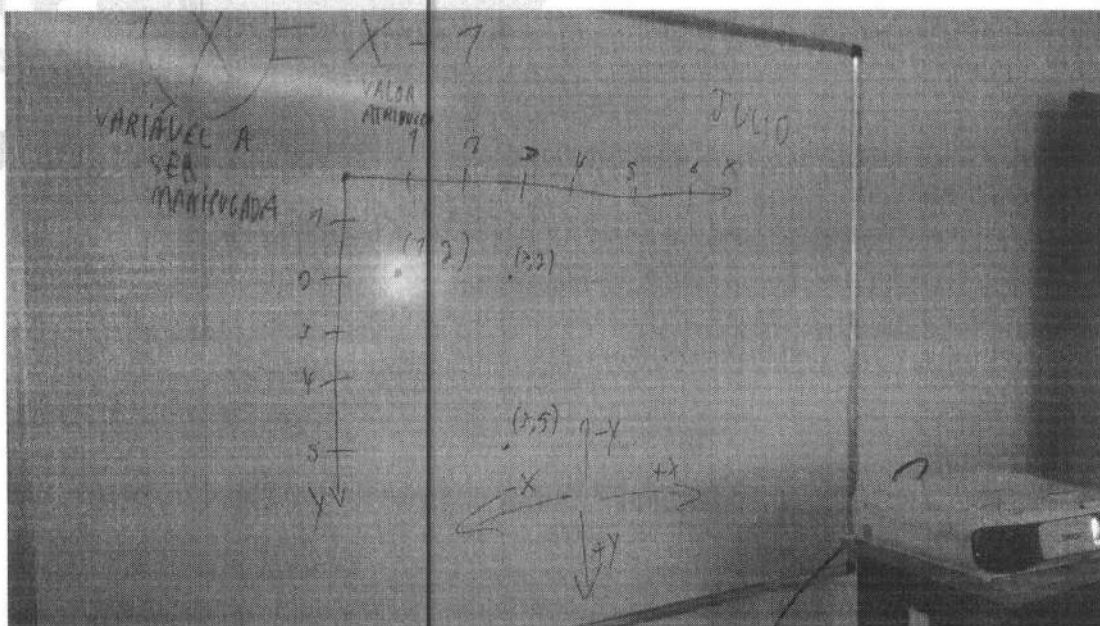


Foto 1: Explicando no quadro o que são os planos cartesianos e por que eles são importantes para a movimentação de objetos no GameMaker2.

Dia: 12/03/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

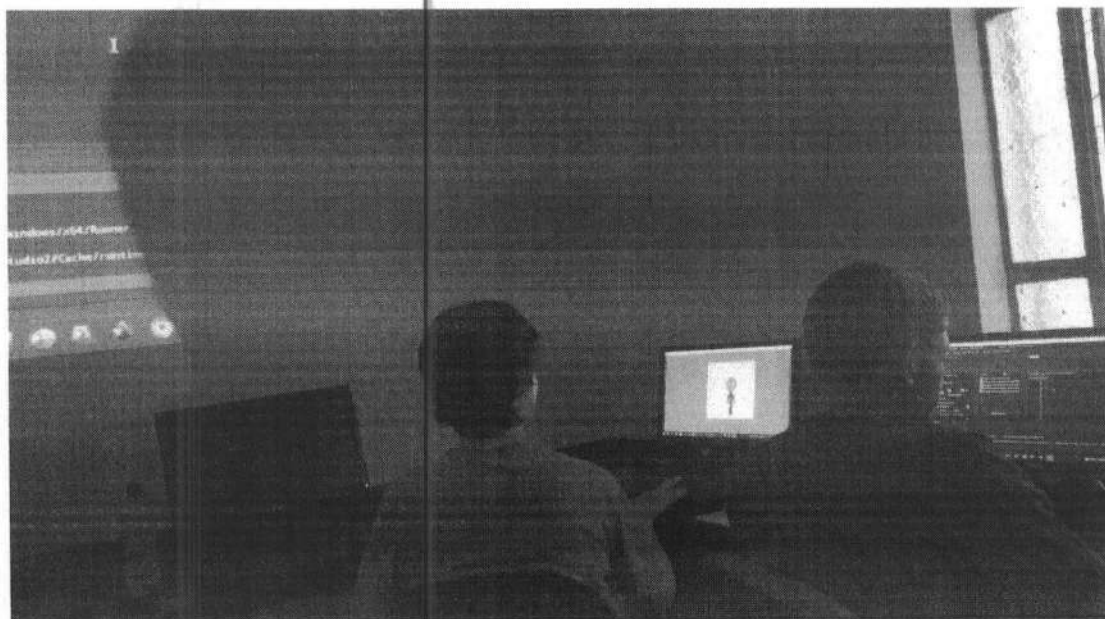


Foto 2: Com o sistema básico de movimento já implementado, os alunos agora testam o movimento dos seus objetos “jogador” em seus respectivos projetos.

Dia: 12/03/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



Realização:



Parceria:



Apoio:



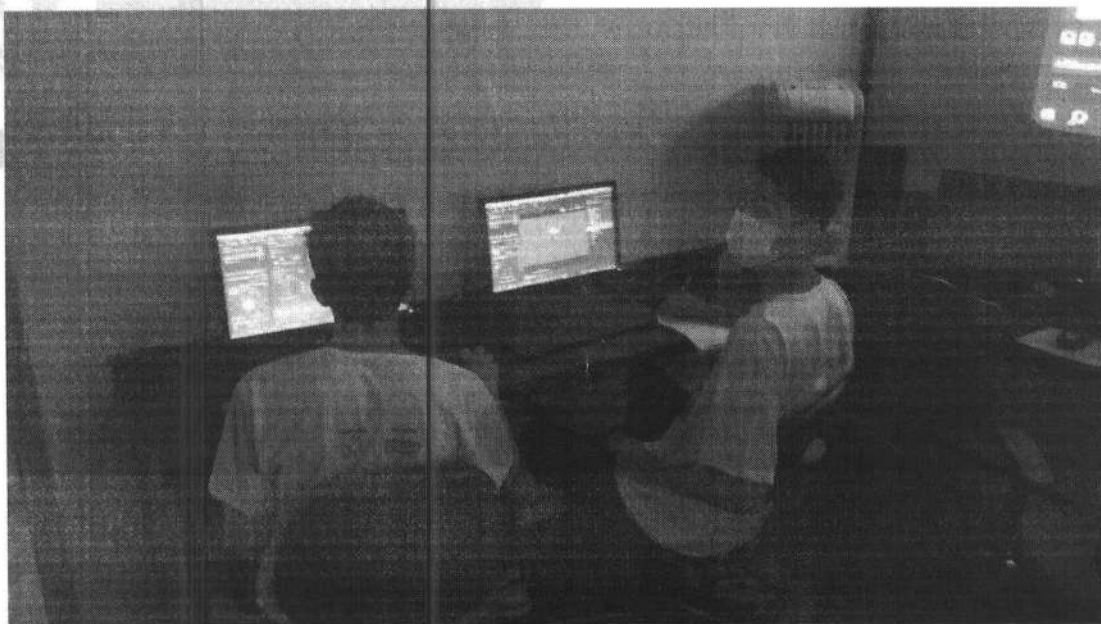


Foto 1: Após finalizado a implementação da tecla de correr “shift”, os alunos testam a sua funcionalidade em seus respectivos projetos.

Dia: 14/03/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

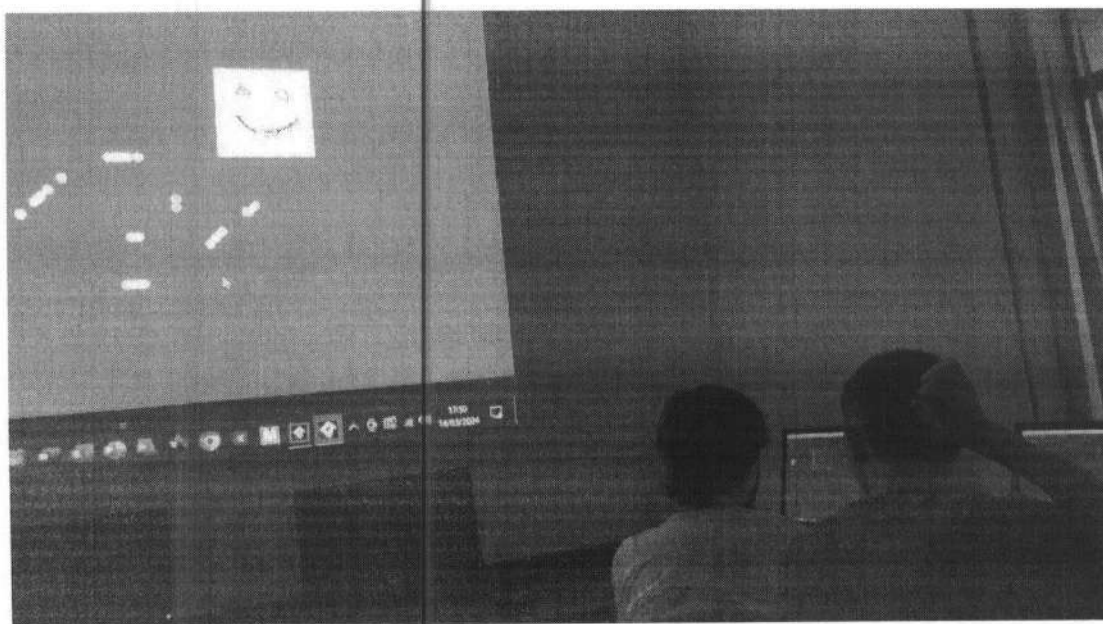


Foto 2: No projetor a esquerda, pode-se ver o objeto “jogador” com seus “projeteis”, ainda estáticos, pois ainda não fora implementada uma forma para que estes se movam.

Dia: 14/03/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



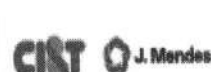
Realização:



Parceria:



Apoio:



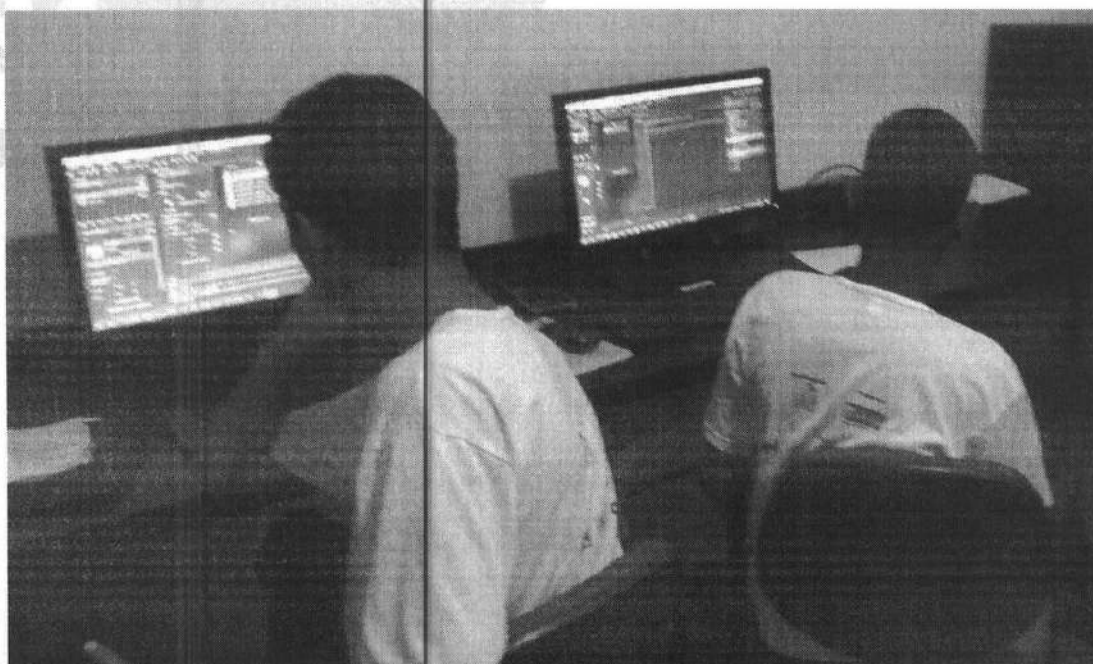


Foto 1: Alunos criando o sistema de direcionamento dos projeteis do jogo.

Dia: 19/03/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

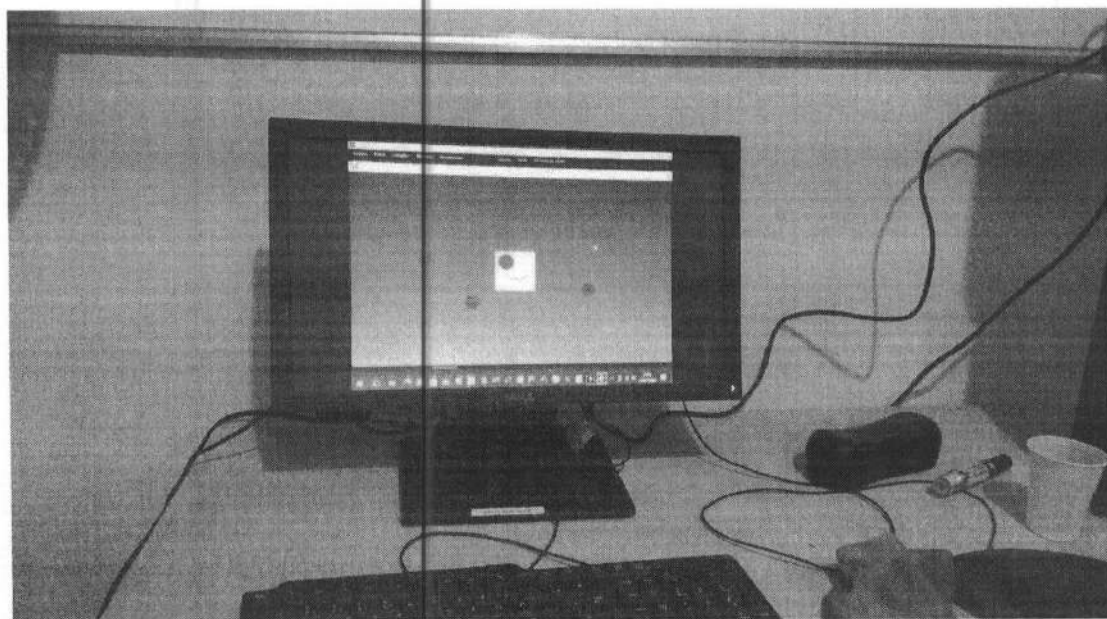


Foto 2: Aqui temos uma versão do jogo já com inimigos implementados e projeteis que vão na direção desejada e o destroem.

Dia: 19/03/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



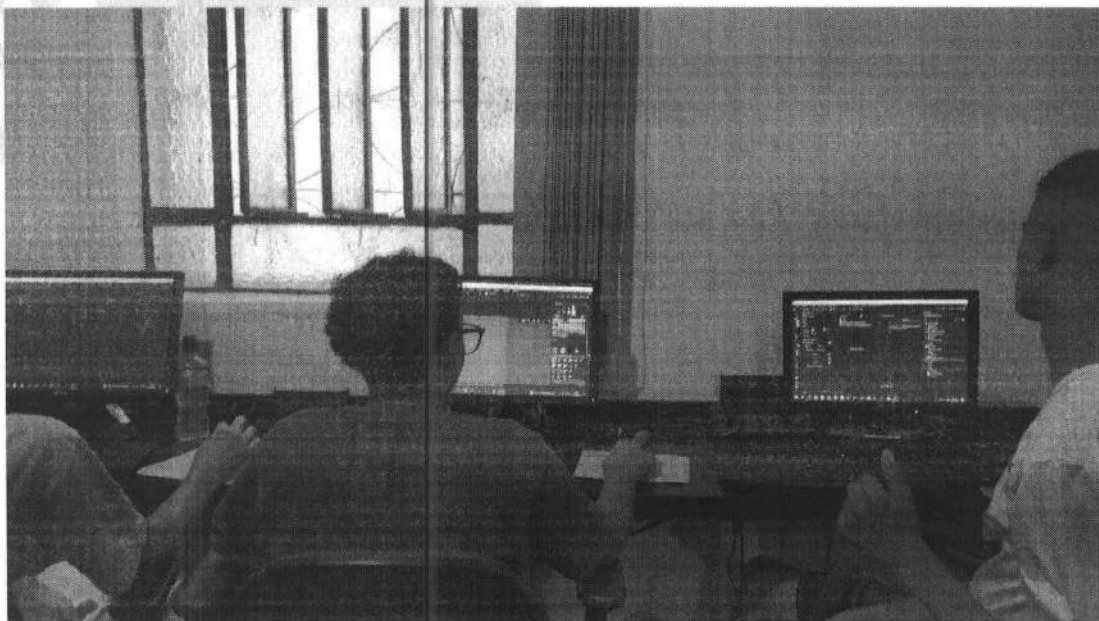


Foto 1: Novo aluno da oficina (no meio) sendo introduzido ao editor de sprites do GameMaker2.

Dia: 21/03/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



Foto 2: Implementando no evento de colisão do inimigo a funcionalidade de destruir também o projétil que o destruiu.

Dia: 21/03/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



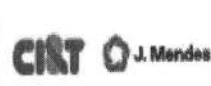
Realização:



Parceria:



Apoio:



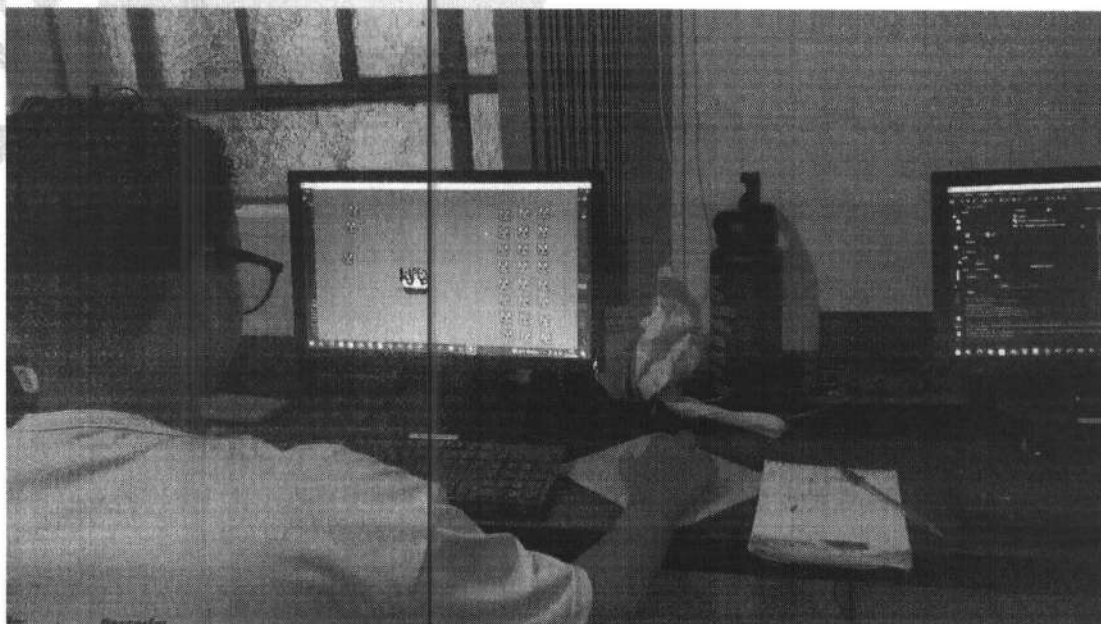


Foto 1: Um dos alunos pintou assets visuais customizados enquanto eu dava assistência a outros alunos, e transformou o jogador em um “ninja” e os inimigos em coelhos.

Dia: 26/03/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

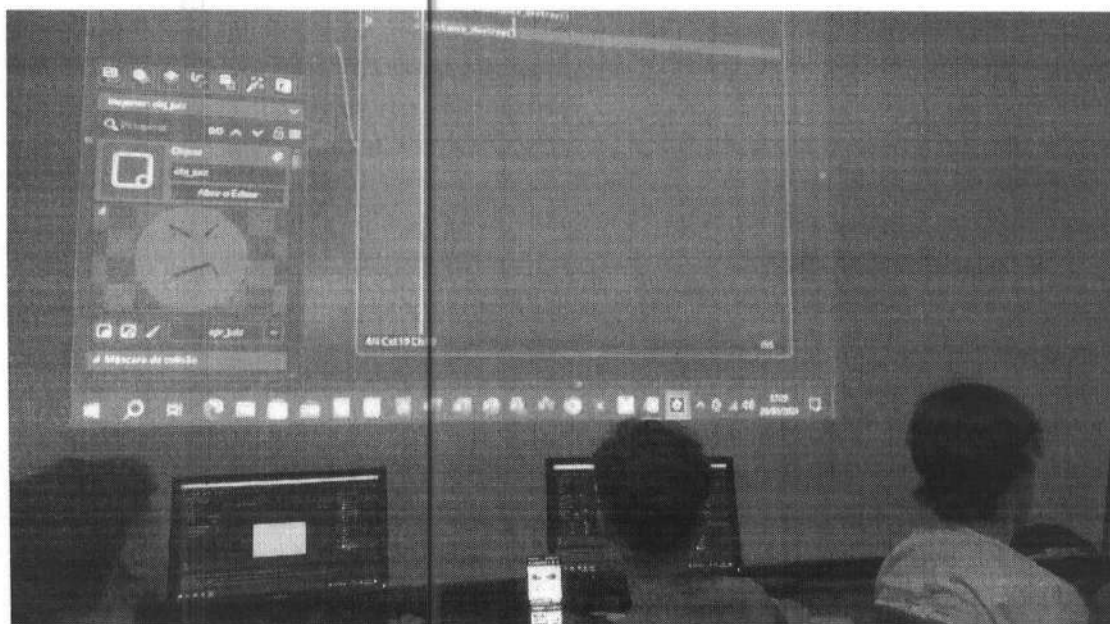


Foto 2: Editando o objeto do inimigo para que quando ele seja destruído ele aumente a pontuação do jogo em 1.

Dia: 26/03/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



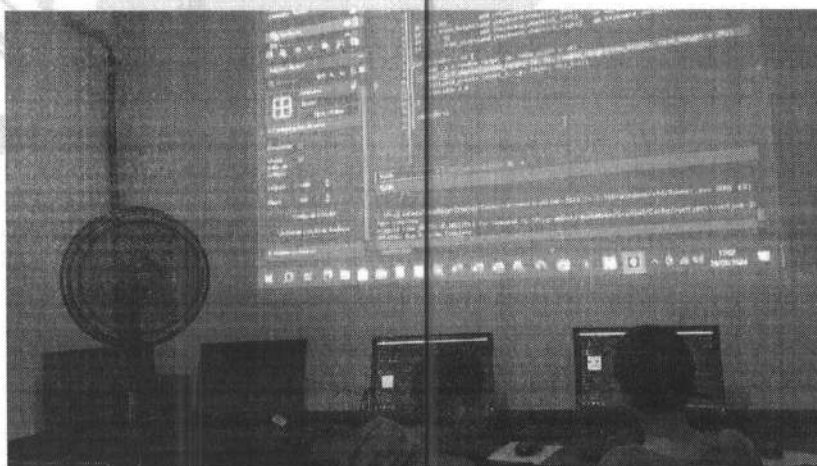


Foto 1: Finalizando de implementar o sistema de spawn aleatório com os alunos.

Dia: 28/03/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)



Foto 2: Testando a versão final do jogo com os alunos.

Dia: 28/03/2024 – Casa Criativa (Move Cultura)

CONTAGEM, 29 DE MARÇO DE 2024

COORDENADOR(A)

Documento assinado digitalmente
gov.br JULIO STEHLING VIEIRA MARTINS
Data: 01/04/2024 11:40:29-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

INSTRUTOR(A)



Realização:



Parceria:



Apoio:





Dados do Executor

CNPJ: 11.197.128/0001-03

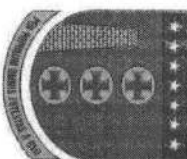
Nº do Termo de (X)Fomento ou ()Colaboração: TERMO DE FOMENTO 038/2023.

Profissional Responsável (Professor/Oficineiro): Júlio Stehling

Coordenador de Projetos: Tatiane Fernanda Tomaz

Relação de beneficiários inscritos

	Dia do mês		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	TOTAL DE ATENDIMENTOS
	Dia da Semana		S	T	Q	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	
Nome dos presentes																																		
Ana Luíza Bordoni Guerra							F	P					F		F					F		F					F		F					1
Arthur Henrique Ferreira de Matos							F	F					F		F					F		F					P		P					2
Caio D'arc Coelho							F	F					F		F					F		F					P		P					2
Cauã Richard Camargos Santos							F	F					F		F					F		F					F		P					1
Davi Zangerolane Cantoni Silva							P	P					P		P					P		P					P		P					8
Eduardo Augusto Resende Martins							F	F					F		F					F		P					P		F					2
Gabriel Andrade Toledo							F	P					P		P					P		P					P		P					7



PREFEITURA MUNICIPAL DE CONTAGEM
SECRETARIA MUNICIPAL DE DIREITOS HUMANOS E CIDADANIA

[illegible]

Assinatura do Profissional (is) responsável(is):

Assinatura da Coordenadora de Projetos:

~~Page~~
Tatiane S. Torrey