



ACIF
Associação Comercial
e Industrial de Florianópolis



Informações da Organização

Nome: Fundação de Ensino e Engenharia de Santa Catarina - FEESC

CNPJ: 82.895.327/0001-33

Endereço: Rua Delfino Conti s/n Campus Universitário - CTC - UFSC- Trindade - Florianópolis

Numero: s/n

Complemento: Campus Universitário - CTC - UFSC

Bairro: Trindade

Cidade: Florianópolis (capital)

CEP: 88040-970

Telefone: 4832314400

Email: juliana@feesc.org.br

Website: www.feesc.org.br

Descrição: As fundações de apoio são reconhecidas como aquelas entidades, cuja atuação serve de base para que as ideias desenvolvidas na Universidade, possam se transformar em projetos com resultados imediatos, produtivos, levando a Universidade além da sua função primordial, que em uma palavra, é a produção de conhecimentos e inteligências. Com esse intuito a Fundação de Ensino e Engenharia de Santa Catarina foi instituída pela Centrais Elétricas de Santa Catarina ? CELESC, em 18 de maio de 1966, com a finalidade de criar um curso de formação de engenheiros eletricitas, do interesse da CELESC e demais empresas do setor elétrico. Dotada de autonomia administrativa e financeira situada no Campus Universitário, a FEESC serve de apoio à Universidade Federal de Santa Catarina, sendo uma pessoa jurídica de direito privado, sem fins lucrativos, além de contribuir para a sociedade em geral, fornece o aperfeiçoamento profissional dos alunos, complementando o conteúdo do currículo acadêmico dos cursos, através de atividade de iniciação científica e pesquisa.

Atualmente a FEESC é registrada e credenciada no MEC /MCT nos termos da Lei n.º 8.958 como Fundação de Apoio da Universidade Federal de Santa Catarina ? UFSC, bem como do Instituto Federal de

Santa Catarina- IF-SC.
Além de Apoiar a UFSC na Pesquisa e Extensão Universitárias, a FEESC desenvolve os chamados projetos em próprios.

Informações do Representante

Nome: Angela de Espindola da Silveira

CPF: 811.845.229-87

Telefone: 4832314400

Cargo: Gerente Executiva

Informações do Projeto

Nome Projeto: #0 - Exercício de práticas empreendedoras pelo processo de representação: Gameficação - Projeto Novos Talentos SC Games

Bairro: Itacorubi

Valor Investimento ACIF: R\$20.009,96

Público: Jovens de baixa renda oriundos de escolas públicas e estudantes de escolas particulares acima de 13 anos.

Valor Total: R\$50.000,00

Público Alvo: Jovens de baixa renda oriundos de escolas públicas e estudantes de escolas particulares acima de 13 anos. **Estimativa de Público:** 80 jovens

Período:

01 de novembro de 2013 a 30 de abril de 2014

Horário:

matutino das 08:00 as 11:30 e vespertino das 13.30 as 17 horas

Apresentação

Neste projeto pretende-se complementar o demonstrativo anteriormente desenvolvido pelo Projeto Novos Talentos-SC Games que contou com o patrocínio da ACIF, obtido por meio do edital aprovado em Maio de 2013.

No decorrer de 2013, alunos e estagiários desenvolveram 2 protótipos de games, um sobre sustentabilidade e outro sobre empreendedorismo (anexo 1).

O Projeto SC Games, foi inaugurado em 19 de março de 2009. É um projeto de cunho social e tem destaque internacional devido ao trabalho inovador na qual envolve os jovens de escolas públicas (estaduais e municipais) para cursos de programação e design (artes).

O "game" é o atrativo, e partindo disso é aplicada uma metodologia diferenciada para ensinar aos alunos todos os aplicativos, plataformas, pesquisa de conteúdo para a história do jogo, e demais conhecimentos relacionado ao jogo em desenvolvimento.

A ideia de desenvolver esta metodologia, com palestras, visitas técnicas e pesquisas para desenvolver jogos de cunho científico, educativos e culturais faz com que os alunos além de aprenderem as ferramentas básicas e fundamentais para demais áreas de TI, contribui diretamente com a qualidade de vida e melhoria no rendimento escolar do aluno (um dos requisitos é estar regularmente matriculado, sendo assim, é estímulo para melhorar o estudo e para quem pretende retomar aos estudos).

As oportunidades que estão sendo oferecidas para os alunos com talento para o setor de TI é específico. Pois para que os mesmos possam desenvolver seus diferenciais competitivos e fortalecer suas motivações, além da escola formal foi necessário desenvolver uma metodologia com pesquisas comprovadas.

A projeção deste alunos de escolas públicas e particulares para serem futuros universitários, estagiários, e empregado em empresas de TI e o "sonho" de ter a sua própria empresa são relatos motivadores para toda equipe que trabalha com os jovens, (estes relatos estão registrados em pesquisas de TTC (trabalho de conclusão de curso de alunos da ufsc, udesc) e pesquisa de mestrado e pós graduação realizadas no projeto SC games desde sua implantação.

A certeza de uma qualificação de qualidade e a segurança com certificação oficial ao finalizar o curso, é um dos fatores que contribuem para a preparação do jovem frente ao mercado de trabalho e consequentemente a geração de renda para propiciar a continuidade de sua formação profissional, colaborando diretamente com a economia local.

Em 2010, o projeto novos talentos SC games, foi selecionado por estar entre as metas de relevância social no Brasil em prol dos 8 objetivos do milênio (Em 2000, a ONU Organização das Nações Unidas, ao analisar os maiores problemas mundiais, estabeleceu 8 Objetivos do Milênio "ODM 8 Jeitos de Mudar o Mundo" que devem ser atingidos por todos os países até 2015). E uma das metas do novos talentos é continuar contribuindo e fazendo a diferença para um mundo melhor. A mídia espontânea com matéria em rede Nacional contribuiu para a projeção internacional, e os eventos no interior de Santa Catarina na qual o projeto sc games é convidado a participar, tem sido mais um dos diferenciais do Projeto Novos Talentos SC Games.

O projeto novos talentos-sc games é uma iniciativa do Governo do Estado (Decreto 2.338/2009), de realização e com sua sede no CIASC, tem apoio para sua gestão da FEESC, na qual contribui para que possamos buscar apoio na iniciativa privada, e demais recursos para o fortalecimento do mesmo.

O procedimento metodológico para seleção dos alunos tem apoio das secretarias de estado de educação municipal e estadual.

Os alunos, são selecionados nas escolas na qual após oficinas e questionários específicos, identifica-se o talento para a área determinada. O curso acontece duas vezes por semana no período vespertino e matutino. Os professores/instrutores do projeto novos talentos-sc games, são estudantes de jogos digitais, design de animação, sistemas de informação e áreas correlatas aos módulos desenvolvidos. Os universitários são contratados pelo CIASC (centro de informática e automação de Santa Catarina) e tem apoio técnico metodológico para a execução das atividades da coordenação técnica do projeto novos talentos-sc games, que tem vasta experiência como professora e servidora pública em escolas públicas, e como docente em cursos universitários. Temos apoio de empresários do setor que se dispõem voluntariamente em palestras e orientações relevantes.

Os estagiários, talentos para o setor tem neste projeto a oportunidade de aplicarem na prática seus projetos e participam ativamente de eventos, congressos de cunho científico apresentando as ações que desenvolvem no projeto novos talentos sc games.

Atualmente com o patrocínio da ACIF, ex alunos agora são professores, pois o patrocínio permite a contratação para auxiliar os estagiários e consequentemente melhorar a qualidade de atendimento e gerou oportunidade de emprego.

Justificativa

O empreendedorismo e a empregabilidade são o foco de nosso trabalho, além de gerar oportunidades aos talentos, acreditamos que devemos oportunizar a eles a experiência prática na área para poderem então definir sua escolha profissional.

A parceria com as escolas públicas e particulares nos permite a descoberta destes talentos, colaborando assim para a realização deste projeto.

A exemplo do ex aluno que com patrocínio da ACIF, agora é professor do projeto, Ezequiel Lorenzetti "é um desafio levar o conhecimento de uma forma que seja cativante para os alunos, e gratificante também saber que sirvo referência".

Considerando que o Brasil ocupa a quarta posição entre 67 países em relação ao número de empreendedores, e que o setor de tecnologia e de jogos digitais (entretenimento) vem destacando-se anualmente e movimentando mais de US\$ 40 bilhões. A estimativa é de que games móveis vai mais que triplicar até 2017, passando de 21 para 64,1 bilhões.

Se acrescentarmos a este valor os rendimentos oriundos do setor de animação, assim como do licenciamento para produtos, as cifras se tornam ainda mais vultosas. Infelizmente, o Brasil apesar de possuir algumas ações isoladas de grande sucesso, inclusive algumas instaladas em nosso Estado e na Grande Florianópolis, ainda tem uma participação muito pequena nestas oportunidades.

Todos estes mercados que formam a economia da cultura possuem como principais características a criatividade e a multidisciplinaridade como elementos-chaves para a criação de seus projetos. Por serem empreendimentos criativos, seu sucesso reside na capacidade de inovar e se reinventar.

Apenas os números do Mercado de Entretenimento Digital, em especial games, seriam suficientes para ilustrar o porquê do interesse mundial em atrair empresas e desenvolver competências locais:

"A venda de software gerou US\$ 44 bilhões em 2009, sendo que US\$ 11 bilhões foi do mercado de jogos online;

"Só o mercado de propaganda dentro dos jogos (In-game advertising) deve chegar a US\$ 1 bilhão até 2017

Por definição o setor de games é altamente inclusivo. Um indivíduo com talentos nas áreas artísticas, pode se tornar um artista digital ou de cinema, um indivíduo com talentos na área de programação, pode se tornar um ótimo desenvolvedor de softwares em empresas de T.I locais.

O conhecimento multidisciplinar propiciado pelo curso oferece diversos caminhos para quem tem interesse em se tornar um profissional na área de TI, ou áreas correlatadas aos módulos estudados.

Considerando que os cursos nesta área são oferecidos gratuitamente, e diante a situação da realidade econômica e social de muitos jovens, que buscam capacitação e tem aptidão para o setor a demanda aumenta consideravelmente. Pretende-se com o apoio da ACIF estruturar em especial a estrutura operacional para as aulas viabilizando a formação e inclusão de mais 80 vagas, a exemplo do edital anterior na qual foi possível comprar equipamentos e contratar ex alunos para trabalhar.

Há vários outros motivos que podem explicar porque o setor de desenvolvimento de games não para de crescer.

O filósofo Huizinga, em 1938, escreveu seu livro Homo Luden, no qual argumenta que o jogo é uma categoria absolutamente primária da vida tão essencial quanto o raciocínio (Homo sapiens) e a fabricação de objetos (Homo faber), então a denominação Homo ludens, quer dizer que o elemento lúdico está na base do surgimento e desenvolvimento da civilização.

Johan Huizinga foi um professor e historiador, conhecido por seus trabalhos sobre a Baixa Idade Média, a Reforma e o Renascimento. Os seus estudos destacam-se pela qualidade literária e pela análise dos acontecimentos.

Destaque para sua principal contribuição: o Homo Ludens.

Os jogos são elementos universais presentes em todas as culturas humanas, o ato de jogar parece estar associado com atributos como tamanho do cérebro, inteligência e habilidade de aprender e pode ser observada ate mesmo no reino animal, em mamíferos e aves.

As ordens filogenéticas mais primitivas (peixes, insetos, anfíbios e répteis) não se engajam em jogos. (Animal Play Behavior, by Robert Fagen, Oxford University Press).

Os jogos são um componente importante no desenvolvimento de muitas criaturas, são meios "naturais" de ensino, por isto, jogar tem um papel vital na educação de qualquer criatura capaz de aprender.

Crawford (1984) defende que a motivação fundamental de todas as formas de jogo é o aprendizado.

Muitas outras motivações acompanham o ato de jogar.

Fatores que incluem: fantasia/exploração, irreverência, socialização, exercício e reconhecimento.

Chris Crawford é um designer de jogos de computadores e escritor conhecido por criar uma série de jogos importantes na década de 1980 e fundado O Jornal de Design de jogos de computadores, e de organizar a Game Developers Conference (GDC)

Justificando portanto esta proposta Nossa meta agora é comprar mais computadores e dobrar o número de atendimentos, ou seja de 40 alunos, poder atender 80 a 100 alunos e realizar oficinas paralelas, apresentando o produto em desenvolvimento em escolas.

Objetivo Geral

Criar um game completo partindo do demonstrativo desenvolvido por alunos e estagiários do projeto Novos Talentos - SC Games: Gerando oportunidades. A temática deste game será o empreendedorismo.

Contra Partida

O Projeto novos talentos-sc games repercute na mídia por sua metodologia inovadora, exemplo disso é a mídia espontânea a exemplo do bom dia Brasil, patrola, jornal do almoço, entre outros.

O projeto possui Blog e Face book e é divulgado em eventos e feiras.

Para esta proposta para apoio ao projeto especificamente faremos vídeos e registros de imagens com ênfase no patrocínio.

Banner com mascote do projeto explicativo e destacando o patrocinador máster.

Nas camisetas dos professores e alunos terá a logo e site do patrocinador

Flyer para divulgação entre outros.

No evento para a apresentação do produto final, será destacada a importância do patrocinador para ações como estas para contribuir diretamente na escolha profissional e no empreendedorismo de nosso público alvo, além de apresentar novas oportunidades

Responsabilidade Social

O projeto novos talentos SC games produziu recentemente um demonstrativo sobre a coleta seletiva do lixo "eco game" chamado Rei Sustentável, que pode vir a ser utilizado em campanhas de conscientização nas escolas.

O projeto novos talentos "SC games teve a parceria da comcap que realizou com os alunos palestras sobre a consciência ambiental contribuindo deste modo para a conscientização socioambiental tema do projeto.

Ver link:

<http://www.sc.gov.br/index.php/mais-sobre-desenvolvimento-economico/3001-projeto-novos-talentos-lanca-o-demonstrativo-do-jogo-rei-sus-tentavel>

Projeto Novos Talentos lança o demonstrativo do jogo "Rei Sustentável" Publicado em sexta, 27 de setembro de 2013, 09:23

Observação

Categorias: Empreendedorismo

Objetivos:

Descrição	Ações	Resultados Esperados
1- Proporcionar aos alunos de escolas públicas e de baixa renda e estudantes de escolas particulares acima de 13 anos a frequentarem cursos de progra	1-Contratação e formalização da equipe técnica, oferecendo vaga para ex alunos.	1-Fomentar o trabalho realizado estimulando a geração de trabalho e renda.
2- Proporcionar aos alunos e estagiários a oportunidade de participar como realizadores contando com apoio dos instrutores/professores.	2 -Apresentar a proposta Palestra com empresário do setor com apoio da vertical de games/acate.	2 -Oportunidade de emprego e aplicação de conhecimentos adquiridos.
3- Divulgar e realizar as oficinas de programação e design de artes nas escolas nos meses de Outubro e Novembro de 2013. (estabelecidas diante o c	3- Apresentar a proposta a exemplo do projeto novos talentos "scgames para a direção e professores das escolas para divulgação interna.	3-Apoio pedagógico dos professores no acompanhamento do game, e alunos interessados na proposta
4 Novembro Iniciar as atividades com os alunos selecionados para esta proposta. Ações Integração da equipe e inicio das atividade Resultados	XX	XX
5 -Apresentar como é o desenvolvimento do game para o publico alvo em escolas e feiras. Ações _	Apresentar em feiras e escolas. Por exemplo: (a nossa participação na 27 feira do livro em 2012 e Feira de cultura do colégio catarinense) Estaremos na SEPEX-UFSC 2013 na qual o projeto novos talentos estará com STAND, é uma semana de apresentação dos trabalhos. De 21 a 26 de Outubro.	Atingir nosso público alvo e divulgar o produto em andamento, fomentar o trabalho desenvolvido.
6- Criar um game completo partindo do demonstrativo desenvolvido por alunos e estagiários do projeto Novos Talentos - SC Games: Gerando oportunidades	6- Aproveitar o trabalho desenvolvido no decorrer do projeto, realizando uma ação de cunho social com foco no empreendedorismo oportunizando aos talentos concretizarem as fases e conteúdo completo de um game para disponibilizar na web. Realização de pesquisas na temática do jogo; Palestras com empresários do setor e da área específica do jogo.	6- Desenvolver o conteúdo de um game cooperativo destinado a um publico que deseje simular praticas empreendedoras representadas por um game que poderá ser acessado por usuários gratuitamente pela Web.

Orçamentos:

Descrição	Quantidade	Valor Unitário	Valor Total
Lápis caixa	6	R\$18,66	R\$111,96
Régua 30 cm	10	R\$3,00	R\$30,00
Esquadros 12 cm	10	R\$10,00	R\$100,00
Papel A3	3	R\$16,00	R\$48,00
Nankim	2	R\$45,00	R\$90,00
Boneco Articulado Feminino	1	R\$50,00	R\$50,00
Boneco Articulado Masculino	1	R\$50,00	R\$50,00

Borracha plástica caixa	2	R\$19,00	R\$38,00
Toner	11	R\$182,00	R\$2.002,00
Mesa Digitalizadora	5	R\$200,00	R\$1.000,00
computador	5	R\$1.450,00	R\$7.250,00
Divulgação Impressa (Flyer)	5	R\$100,00	R\$500,00
Banner	3	R\$80,00	R\$240,00
Professor de Programação	6	R\$500,00	R\$3.000,00
Professor de Design/Artes	6	R\$500,00	R\$3.000,00
Camisetas	110	R\$15,00	R\$1.650,00
Evento Lançamento do Game	1	R\$850,00	R\$850,00
		Valor total:	R\$20.009,96