



Administração do Portal

- [Projetos](#)
- [Sair](#)
- - [Projetos](#)
 - [Adicionar](#)
 - [Editar](#)
 - [PAP-Programa apoio projetos](#)
 - [Adicionar](#)
 - [Listar](#)
 - [Acompanhamento Legislativo](#)
 - [Adicionar](#)
 - [Listar](#)

Listar

Aprovar Projeto

Colocar em Análise

Fechar (X)

Rejeitar Proposta

Aprovar Exibição

Ver para Impressão

Inscrição PAP

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:

Detalhes

[Ver Inscrição](#)

Trindade

Cidade:

Florianópolis (capital)

CEP:

88040-970

Telefone:

(48)3231-4400

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
-----[r Inscrição](#)[r Inscrição](#)

Nome:

Angela de Espindola da Silveira

CPF:

811.845.229-87

Telefone:

(48)9981-9765

Cargo:

Gerente Executiva

Banco:

Banco do Brasil

Conta:

203013-6

Agencia:

3582-3

Informações do Projeto

Nome Projeto:

#26 - Exercícios de práticas empreendedoras para dispositivos móveis no Game Desafio
Empreendedor: projeto novos talentos scgames

Bairro:

Itacorubi

Valor Acif:

R\$18.900,00

Publico:

Jovens de baixa renda oriundos de escolas publicas e estudantes de escolas particulares acima de 13 anos.

Valor Total:

R\$96.000,00

Publico Alvo:

Jovens de baixa renda oriundos de escolas publicas e estudantes de escolas particulares acima de 13 anos.

[r Inscrição](#)[r Inscrição](#)

Estimativa de Público:

80 jovens

Período:

Agosto de 2014 a julho de 2015

Horário:

das 8:00 às 12:00hs e das 13:00 às 17:00hs

Apresentação:

Neste projeto pretende-se desenvolver um game para dispositivos móveis, baseado no jogo Desafio Empreendedor, produzido com apoio da ACIF. Pretende-se também oferecer curso avançado de programação e design para games para os atuais alunos, oportunizando aperfeiçoamento.

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

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).

Os games são 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

[r Inscrição](#)[r Inscrição](#)

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 empregados 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 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 conseqüentemente 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 convites recebidos para eventos no interior de Santa Catarina, 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 dispõe 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 apoio da ACIF, ex alunos agora são professores, pois o patrocínio permite a contratação para auxiliar os estagiários e conseqüentemente melhorar a qualidade de atendimento e gerou oportunidade de emprego além de toda estrutura operacional como material didático e equipamentos.

Justificativa:

O empreendedorismo e a empregabilidade são o foco de nosso trabalho, além de gerar oportunidades aos talentos, acreditamos que devemos fornecer a oportunidade à 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, se tornou professor do projeto, Ezequiel Lorenzetti ?é um desafio levar o conhecimento de um 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, movimentando mais de US\$ 68 bilhões e podendo chegar a US\$88 bilhões em 2015 (<http://revista.penseempregos.com.br/noticia/2013/09/setor-de-aplicativos-moveis-movimenta-r-68-bilhoes-e-projeta-crescimento-4280610.html>), é de fundamental importância o apoio ao desenvolvimento sustentável desse campo de atuação. A estimativa é de que o mercado de games móveis vai mais que triplicar até 2017, passando de 21 para 64,1 downloads (<http://www.mobiletime.com.br/25/04/2013/jogos-moveis-volume-mundial-de-downloads-vai-triplicar-ate-2017/338397/news.aspx>).

De acordo com Tim Merel, o diretor-gerente do Digi-Capital, banco de investimento em games, jogos para plataformas móveis podem elevar a receita da indústria de games à US \$ 100 bilhões até 2017 , tornando-se um dos setores mais lucrativos para entretenimento e software. Ele disse que os setores de jogos móveis e online poderiam crescer a uma taxa composta de crescimento anual de 23,6 por cento, para US \$ 60 bilhões até 2017. (<http://venturebeat.com/2014/01/14/mobile-gaming-could-drive-entire-game-industry-to-100b-in-revenue-by-2017>)

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 pelos cursos oferecem 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, diante a situação da realidade econômica e social de muitos jovens, que buscam capacitação e tem aptidão para o setor a demanda aumenta consideravelmente.

Há vários outros motivos que podem explicar porque o setor de desenvolvimento de games não para de crescer. O campo dos chamados ?Game studies? foi e ainda é área de concentração de grandes pensadores e teóricos.

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 fãber), 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 fundador do Journal of Design de jogos de computadores, e de organizar a Game Developers Conference (GDC)

Considerando que o setor de dispositivos móveis é bem aceito no mercado e justificando seu crescimento, nossa meta neste projeto é poder estruturar o projeto novos talentos para que possamos iniciar o curso para dispositivos móveis, viabilizando a compra de equipamentos e ter suporte na estrutura operacional para as aulas, como auxílio de tutoria para os estagiários.

Desta forma aumentar o nível de capacitação dos formados pelo Novos Talentos, atualizando-os em relação a tecnologia emergentes e rumos que a indústria catarinense toma em face as demandas dos mercados mundiais do setor, através de um segundo nível em sua aprendizagem, um curso avançado voltado ao desenvolvimento de games para dispositivos móveis, além de possibilitar o acontecimento workshops e eventos nesta área.

Objetivo Geral:

Dar continuidade ao desenvolvimento do game ? Desafio empreendedor? agora em uma versão ?mobile? de forma a aprimorar o projeto que já teve início entre 2013 e 2014 e facilitar seu acesso a um número ainda maior de pessoas.

Contra Partida:

O Projeto Novos Talentos -SC Games tem um histórico midiático muito favorável, exemplo disso é a mídia espontânea por parte do Bom Dia Brasil, Patrola, Jornal do Almoço, e mais recentemente a revista IT's. Seguem os links das participações na mídia no ano de 2014:

- Entrevista RIC Record e Matéria Revista IT's

<http://portalits.com.br/revista/107/>

<https://www.youtube.com/watch?v=rCHAGZAqr-0>

O projeto possui Blog e Facebook onde são divulgadas informações sobre o projeto, games, tecnologia, entre outros.

Serão confeccionados, Banners, Camisetas, flyers, peças gráficas digitais, para divulgação deste projeto e seu patrocinado/apoiador. e o jogo desafio empreendedor para dispositivos móveis.

Será feito o lançamento do game desafio empreendedor em colégios da grande Florianópolis para que crianças, jovens e adultos possam conhecer e jogar.

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 de feedback aos desenvolvedores e alunos envolvidos na produção.

Responsabilidade Social:

O projeto novos talentos SC games produziu em 2013, o game desafio empreendedor para desktop e este jogo esta disponível para a sociedade. O demonstrativo sobre a coleta seletiva do lixo, um ?eco game? chamado ?Rei

Sustentável?, que pode ser utilizado em campanhas de conscientização nas escolas é uma parceria do projeto novos talentos com a COMCAP que realizou com os alunos palestras sobre a consciência ambiental contribuindo deste modo para a conscientização socio-ambiental 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-sustentavel>

O projeto desde 2010 aderiu a campanha 8 jeitos de mudar o mundo ODM, sendo destaque entre as 100 ações de relevância social no Brasil, e em 2013 foi destaque e apresentou o case de sucesso na assembleia legislativa.

Observação:

Categoria:

Empreendedorismo

Objetivos:

Descrição	Ações	Resultados Esperados
Realização de workshops e minicursos.	Realização de workshops de desenvolvimento de arte e programação para jogos digitais para dispositivos móveis	Iniciação de crianças e jovens do Projeto Novos Talentos no curso, para adquirirem conhecimento de arte e programação em dispositivos móveis.
Iniciar a fase de testes com os alunos do curso.	Testar a versão “mobile” do game “Desafio Empreendedor”	Aprimorar a jogabilidade de forma a viabilizar a entrega do produto final.
Divulgação em escolas e eventos.	Apresentar a proposta a exemplo do Projeto Novos Talentos –SC Games para a direção e professores das escolas para divulgação interna.	Apoio pedagógico dos professores no acompanhamento do game, e alunos interessados na proposta.
	Divulgar o projeto a ser desenvolvido em nossos contatos	Aumento da visualização dos

Divulgação do trabalho nas mídias.	com meios de comunicação tais como jornais e revistas, os quais manifestam interesse em promover o projeto.	resultados e trabalhos do projeto, de seus alunos, estagiários, egressos e parceiros.
Criar um game completo para dispositivos móveis baseado no jogo “Desafio Empreendedor”, anteriormente desenvolvido por alunos e estagiários do projeto	Aproveitar e melhorar 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 voltado para plataformas mobile. Realização de pesquisas na temática do jogo; Palestras com empresários do setor, empreendedores e da área específica do jogo.	Desenvolver o conteúdo de um game cooperativo destinado a um público que deseje simular praticas empreendedoras representadas por um game que poderá ser acessado por usuários gratuitamente pela web, através de um smartphone ou tablet. Atingir nosso público alvo e divulgar o produto em andamento, fomentar o trabalho desenvolvido despertando e incentivando o empreendedorismo.
Realização de eventos, palestras, encontros, mesas redondas sobre empreendedorismo, setor de games e inovação.	Planejar e executar eventos, palestras, entre outros, de forma a fomentar a discussão e reflexão sobre questões do setor.	
Proporcionar aos alunos e estagiários a oportunidade de participar como realizadores contando com apoio dos instrutores/professores;	Apresentar a proposta aos alunos e estagiários e organizar uma palestra com empresário do setor com apoio da vertical de games/acate.	Oportunidade de emprego e aplicação de conhecimentos adquiridos.

Orçamentos:

Descrição	Quantidade	Valor Unitário	Valor Total
Instrutores de programação	4	750,00	3.000,00
Galaxy Note Pro 12.2	1	2.500,00	2.500,00
Camisetas	80	17,00	1.360,00
Computadores	1	2.500,00	2.500,00
Banner	4	100,00	400,00
Flyer	2000	0,15	300,00
Prancheta A4	20	4,50	90,00
Caixa Lápis Grafite 2H	6	32,00	192,00

Caixa Lápis Grafite 2B	6	32,00	192,00
Caneta Nanquim descartável 0.05	10	13,00	130,00
Caneta Nanquim descartável 0.5	10	13,00	130,00
Caneta Nanquim descartável 0.8	10	13,00	130,00
Pincel atômico (quadro branco)	20	7,00	140,00
Caneta BIC preta - Caixa 50 Unidades	2	45,00	90,00
Resma de Papel A4	20	15,00	300,00
Bloco de Post it	10	4,90	49,00
Manequim de Madeira 40 com	1	70,00	70,00
Luminária de Mesa	1	35,90	35,90
Cartucho impressora (Epson Stylus 135) - preto	8	35,00	280,00
Cartucho impressora (Epson Stylus 135) - Magenta	6	40,00	240,00
Cartucho impressora (Epson Stylus 135) - Ciano	6	40,00	240,00
Cartucho impressora (Epson Stylus 135) - amarelo	6	40,00	240,00
Evento de lançamento: execução da Exposição de trabalhos dos alunos	1	651,10	651,10
Instrutores de Arte e design	4	750,00	3.000,00
Instrutor Senior	1	750,00	750,00
Tonner	10	189,00	1.890,00
VALOR TOTAL			18.900,00

Arquivos:

Arquivo	URL
Comprovante de Inscrição	http://www.acif.org.br//media/pap/1_comprovante_de_inscricao/150.pdf
Certificado FGTS	http://www.acif.org.br//media/pap/2_certificado_fgts/150.pdf
Certificado Negativo Previdência	http://www.acif.org.br//media/pap/3_certificado_negativo_previdencia/150.pdf
Certificado Negativo União	http://www.acif.org.br//media/pap/4_certificado_negativo_uniao/150.pdf
Certificado Negativo Município	http://www.acif.org.br//media/pap/5_certificado_negativo_municipio/150.pdf
Certificado Negativo Estado	http://www.acif.org.br//media/pap/6_certificado_negativo_estado/150.pdf
Estatuto	http://www.acif.org.br//media/pap/7_estatuto/150.pdf

Ata Posse http://www.acif.org.br//media/pap/8_ata_posse/150.pdf