

PAP - Detalhes da Inscrição

Informações da Organização

Nome:

Fundação de Ensino e Engenharia de Santa Catarina - FEESC

CNPJ:

82.895.327/0001-33

Endereço:

Campus Universitário Reitor João David Ferreira Lima - CTC - UFSC - Rua: Delfino Conti, S/N, Trindade - Florianópolis / SC

CEP:

88040-970

Telefone:

(48) 3231-4404

Email:

contratos@feesc.org.br

Website:

<http://www.feesc.org.br/site/>

Informações do Representante

Nome:

Raul Valentim da Silva

Telefone:

(48) 3231-4404

Email:

contratos@feesc.org.br

Informações do Projeto

Nome do Projeto:

Educação Financeira: Uma Projeção para o Futuro através de Jogos Digitais.

Categoria veínculada ao edital:

Empreendedorismo

Bairro(s):

Pantanal, Córrego Grande, Trindade, Itacorubi, Santa Monica e Centro de Florianópolis

Valor Investimento ACIF (R\$):

10.561,80

Valor Total (R\$):

10.561,80

Público Alvo:

Crianças, Jovens e Idosos

Estimativa de Público:

2000

Período do Projeto (Início):

2019-03-04

Período do Projeto (Final):

2019-08-12

Apresentação:

Neste projeto pretende-se unir crianças, jovens e idosos (aposentados com conhecimento em economia, matemática, contabilidade, bancos, entre outras profissões em que seus conhecimentos sejam relevantes para dar continuidade ao protótipo de um game desenvolvido no workshop de férias de Janeiro de 2017, para criar um game de educação financeira. Crianças (a partir de 10 anos), estagiários e jovens do Projeto Novos Talentos SC Games serão os desenvolvedores e terão apoio e mentoria dos aposentados, idosos do NETI (Núcleo de estudos da terceira idade da UFSC) para o conteúdo (história do Game).

Pretende-se desenvolver um game para dispositivos móveis e desktop para aplicar como teste, em escolas públicas, ongs e na associação de aposentados da UFSC e no NETI (núcleo de terceira idade da UFSC).

Após esta a realização deste demonstrativo de educação financeira em 2017, foi realizada pesquisas e percebeu-se a demanda existente e a necessidade de desenvolver este projeto.

Pretende-se também oferecer aos idosos do NETI (núcleo da terceira idade do NETI-UFSC), que não possuem conhecimento em informática e uso de dispositivos móveis, um curso de informática básica, em contrapartida ao capital intelectual que os mesmos irão utilizar com as crianças no desenvolvimento da história do jogo.

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. Design (artes) para jogos e robótica/arduino que são oferecidos gratuitamente. Conta atualmente com 8 turmas (150 alunos) com idade entre 09 a 17 anos.

O NETI (núcleo da terceira idade UFSC) atua desde 3 de agosto de 1983, onde foi oficialmente criado o Núcleo de Estudos da Terceira Idade - NETI, através da Portaria 0484/GR/83 do Reitor Ernani Bayer. A partir de então a UFSC vem confirmando seu interesse em participar efetivamente do esforço nacional em prol do envelhecimento sadio: pela produção de conhecimentos da gerontologia, pela valorização do potencial dos idosos socialmente produtivos, pela promoção de idosos que adquirem e transmitem conhecimento à sociedade. Através do NETI, a UFSC desencadeia um processo educacional em que o idoso é protagonista de seu próprio envelhecer.

Esta parceria será fundamental para o sucesso do projeto, pois a vivência dos idosos ao longo de

suas vidas e a modo como lidaram com dinheiro fará com que as crianças e os jovens entendam a realidade e conheçam técnicas para criar estratégias que venham agregar valor ao game e as suas vidas.

No Projeto Novos Talentos SCGames, 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, empreendedor, 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 para estudar no projeto, 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 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, cursos para professores de tecnologia da rede municipal e estadual, cursos 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 sede no CIASC, tem apoio para sua gestão da FEESC (Fundação de ensino e engenharia , 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 correlatadas 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 coordenadora técnica do projeto Novos Talentos - SC Games, que tem vasta experiência como professora e servidora pública em escolas públicas, e docente em cursos universitários. O projeto sc games tem 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 e mentoria para criarem suas empresas.

Diante todas as ações desenvolvidas e tendo a necessidade de melhorias na estrutura do projeto scgames, pensou-se neste projeto.

O game de educação financeira será também uma estratégia para poder contribuir com a sociedade. Pois, segundo pesquisa de endividamento e inadimplência do consumidor (Peic), realizada pela confederação nacional de comércio de bens, serviço e turismo (CNC) o percentual de famílias Brasileiras endividadas, foi fechado em 2017 em 62%, ou seja, acima dos 59% de 2016.

Fonte:<http://agenciabrasil.ebc.com.br/economia/noticia/2018-01/percentual-de-familias-endividadas-sobe-de-59-para-622>. Em 10/08/2018.

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 de ex-alunos que 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” Aluno em 2009, Dionatan Rafael atualmente está trabalhando na área de games e diz. “tive a oportunidade de estar trabalhando nesta área por conta do projeto”.

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.

(<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 industria 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. Exemplo disso será este game que pretende-se desenvolver, que terá pessoas de diferentes idades e diferentes classes sociais.

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 idoso, pode ser mentor de diferentes “histórias”. O conhecimento multidisciplinar propiciados pelos cursos oferecem diversos caminhos para quem tem interesse em se tornar um profissional na área de TI, ou áreas correlatas aos módulos estudados.

Os cursos nesta área no SCGames, são oferecidos gratuitamente, e diante a situação da realidade econômica e social de muitos jovens, que buscam capacitação e possuem 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 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 até 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. E 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 fundar O *Jornal de 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 criar um game que possa valorizar e incluir os idosos de modo que os mesmos sintam-se motivados e percebam o quanto o seu conhecimento é importante

para a sociedade. Pois o idoso colabora com seu capital intelectual outras gerações a se desenvolverem. E podem com seu conhecimento e experiência de vida oferecer os ensinamentos necessários para este projeto de intergeracionalidade. O game objetiva também, colaborar com idosos que estão vulneráveis a “violência financeira”.

Outro fator relevante, apontado na pesquisa de Fábio Ota pelo Programa FAPESP, é de que ensinar técnicas de desenvolvimento de games para idosos acima de 60 anos, tem o benefício em prevenir o declínio cognitivo.

Objetivo Geral:

Criar um game em versão “mobile” e Desktop de educação financeira, integrando crianças, jovens e idosos visando a educação, prevenção e planejamento financeiro.

Objetivos Específicos:

Objetivo Específico	Meta
Proporcionar aos alunos e estagiários a oportunidade de interagir com idosos compartilhando conhecimento. E, despertar nos jovens interesse em criar uma startup de desenvolvimento de jogos.	Estudar como será o desenvolvimento do game de educação financeira, apresentando a proposta aos alunos, estagiários e idosos, e organizar uma palestra com empresário do setor de games e com profissional da área de finanças. Realização de pesquisas na temática do jogo.
Criar um game para dispositivos móveis, e desktop baseado no jogo “economia financeira”, anteriormente desenvolvido por alunos e estagiários do projeto Novos Talentos no workshop de férias de janeiro de 2017	Aproveitar o demonstrativo realizado em 2017 e melhorar o trabalho desenvolvido para aplicar como teste em escolas, ongs e no NETI, para poder no decorrer do projeto inserir os dados técnicos adquiridos dos tutores aposentados e profissionais da área financeira e de jogos digitais conhecimento, realizando uma ação de cunho social com foco no empreendedorismo oportunizando aos talentos concretizarem um game experimental para ser aplicado.
Divulgação do trabalho nas mídias.	Divulgar o projeto a ser desenvolvido em nossos contatos com meios de comunicação tais como jornais e revistas, facebook, página do CIASC, governo de estado, site do NETI, UFSC, e a quem manifestar interesse em promover o projeto e promover a marca ACIF.
Apresentação do demonstrativo como pesquisa.	Apresentar e aplicar o game de educação financeira para a direção e professores das escolas, ONG`s , NETI-UFSC.e aplicar questionário identificando a aplicabilidade do mesmo em no mínimo 200 pessoas de diferentes idades
Realização de oficinas no NETI-UFSC	Iniciação em tecnologia para idosos que não possuem conhecimento ou domínio em TI e dispositivos móveis.
Realização de evento.	Apresentar para a sociedade os resultados deste trabalho e despertar nas pessoas a importância do planejamento, organização para saber lidar com suas finanças. Despertar nos empreendedores o interesse em criar games de estratégia financeira para seus colaboradores.

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 site e Facebook onde são divulgadas informações sobre o projeto, games, tecnologia, entre outros. A Universidade Federal de Santa Catarina, através do NETI núcleo de terceira idade, fará divulgação.

Serão confeccionados, Banners, Camisetas, flyers, peças gráficas digitais, para divulgação deste projeto e seu patrocinador/apoiador e o game estará disponível para dispositivos móveis.

Será feito o lançamento do game no centro integrado de cultura 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 esta para contribuir diretamente nas ações de nosso público alvo, além de apresentar novas oportunidades de feedback aos desenvolvedores e todas as pessoas envolvidos na produção.

Responsabilidade Social / Sustentabilidade:

O projeto desde 2010 aderiu à campanha ODS Objetivos do Desenvolvimento Sustentável da ONU, sendo destaque entre as 100 ações de relevância social no Brasil em 2010, e em 2013 foi destaque e apresentou o case de sucesso na assembleia legislativa.

O projeto novos talentos SC games produziu em 2013, o game desafio empreendedor para desktop e este jogo está 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 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-sustentavel>.

O game educacional sobre o combate e prevenção da dengue "Invasão Aegypti", desenvolvido em 2016 tem aderência em escolas em uso de sala de aula, assim como o Game Cruz e Sousa: Poesia e Magia. Sobre a vida e obra do poeta Cruz e Sousa. Acesso: <http://www.projetoscgames.sc.gov.br>.

Referências para o Game:

CEO's é o nome do protótipo do jogo desenvolvido durante o workshop de Jogos Digitais, oferecido pelo Projeto Novos Talentos - SC Games em Janeiro de 2017, onde o jogador assumia o papel de um administrador de uma empresa de cereais, chamada CEO's ltda.

No decorrer do jogo, o jogador tem várias situações de problema e terá duas opções para solucionar determinadas situações empresariais, tais opções irão acarretar em reações negativas ou positivas.

Este jogo do CEO's como é um protótipo, tem muito a ser aprimorado. E com isso em mente, um

estilo de jogo que se encaixa muito no contexto de educação financeira, são os chamados Idle Games ou Clicker Games, que podem ser traduzidos para Jogos Parado, ou Jogos de Clicar.

Para Purkiss e Khaliq (2015), Idle Games são um gênero de video games que são definidos primordialmente pela sua estratégia: deixar o jogo rodando sozinho por longos períodos de tempo. O objetivo dos Idle Games são infinitos e geram pontos com a interação do jogador, ou com o jogador parado (Caso ele faça algum investimento no jogo), e conseguir cada vez mais recursos.

Os Idle Games, se encaixam muito bem por serem simples, divertidos e de fácil entendimento para variadas idades. A seguir encontram-se exemplos de Idle Games de sucesso no mercado de jogos: O primeiro exemplo é o Cookie Clicker, considerado um dos clássicos Idle Games. O objetivo do jogador é ir clicando para fabricar cookies e, com paciência e dedicação, dominar o mundo e o próprio espaço-tempo.

Outro jogo muito conhecido no mercado é o AdVenture Capitalist, onde o jogador deve abra negócios e, com o dinheiro, apostar em ramos para ser um verdadeiro empresário nos videogames.

Nome do responsável pelo projeto na organização:

Raul Valentim da Silva

Cargo do responsável pelo projeto:

Diretor Presidente

Email para contato do responsável pela organização:

contratos@feesc.org.br

Telefone ou ramal para contato do responsável pela organização:

(48) 3231 4404

Plano de Ação:

Descrição da atividade	Como será realizada	Data Inicial	Data final	Quem irá realizar	Resultados Esperados
Apresentação do projeto no NETI. Apresentar a proposta aos alunos e estagiários.	Sera uma ação intergeracional e interativa com troca de saberes.	2019-03-04	2019-03-04	Equipe de execução do Projeto	Ter dados para Iniciar o planejamento e desenvolvimento.
Planejamento do desenvolvimento do game.	Contratar artista e programador, e organização no Trello (ferramenta de gerenciamento de projetos), de todas as metas do projeto	2019-03-05	2019-03-07	Equipe de execução do Projeto	Oportunidade de empregabilidade para programador e artista, e aplicação de conhecimentos com mentores do NETI .Inclusão social.troca de saberes.

Início de pesquisas de referência, projeto do game e desenvolvimento do GDD (game design document).	Escrever o GDD (game design Document) Desenvolver o conteúdo de um game de educação financeira, destinado a um público que deseje simular situações de perda ou ganho financeiro.	2019-04-11	2019-04-20	Equipe de execução do Projeto	Ter um game que poderá ser acessado por usuários gratuitamente pela web, através de um smartphone, PC ou tablet.
Oficina de introdução informática e desenvolvimento game idosos.	Aplicação prática de introdução a informática e noções básicas para dispositivos móveis	2019-04-18	2019-04-18	Equipe de execução do Projeto Programador e artista	Poder contribuir com inserção do idoso na tecnologia.
Palestra para crianças e idosos sobre prevenção financeira.	Palestra	2019-04-01	2019-04-01	Equipe de execução do Projeto	Conheçam como é importante a prevenção para o sucesso financeiro.
Oficina de introdução informática e desenvolvimento game idosos.	Aplicação prática de introdução a informática e noções básicas para dispositivos móveis	2019-04-08	2019-04-08	Equipe de execução do Projeto	Poder contribuir com inserção do idoso na tecnologia.
Oficina de introdução informática e desenvolvimento game idosos.	Aplicação prática de introdução a informática e noções básicas para dispositivos móveis	2019-04-15	2019-04-15	Equipe de execução do Projeto	Poder contribuir com inserção do idoso na tecnologia.
Desenvolvimento do game e aplicação teste.	Desenvolvimento do game e aplicação teste.	2019-04-20	2019-07-29	Equipe de execução do Projeto	Apresentar o game nas escolas , e ONGS como apoio pedagógico para professores e alunos, em especial de matemática.

Evento de lançamento do game.	Planejar e executar evento com objetivo de fomentar a importância de planejamento, educação e reflexão sobre uso do dinheiro deste criança	2019-08-01	2019-08-01	Equipe de execução do Projeto	Atingir nosso público alvo e divulgar game, mostrando resultados obtidos nos questionários e lançar o game para o público. Despertando a conscientização e incentivando o empreendedorismo .
Organizar relatório final.	Organizar relatório final	2019-08-05	2019-08-08	Equipe de execução do Projeto	apresentar resultados deste projeto.
Prestação de contas.	Prestação de contas.	2019-08-12	2019-08-12	Equipe de execução do Projeto	Apresentar as contas conforme planilha prevista neste projeto.

Relação das Despesas:

Item/Descrição	Quantidade	Valor Unitário	Valor Total	Prazo	Observações
Material de Expediente 1	30	R\$ 27,46	R\$ 823,80	2019-07-30	Serão adquiridos lápis e canetas específicas para finalidade artísticas.
Material de Expediente 2	4	R\$ 239,50	R\$ 958,00	2019-07-30	Serão adquiridos Toners para impressoras e papel para impressão (resma).
Material de Expediente 3	2	R\$ 100,00	R\$ 200,00	2019-07-30	Suprimentos de Informática (peças e reparos).
Confecção de Banner	2	R\$ 80,00	R\$ 160,00	2019-08-01	Divulgação
Confecção de Flyer	3	R\$ 100,00	R\$ 300,00	2019-08-01	Divulgação.
Confecção de Camisetas	80	R\$ 14,00	R\$ 1.120,00	2019-08-01	Divulgação.
Notebook Dell Inspiron I15-3567-A10P Intel Core 6ª i3 4GB 1TB Tela LED 15,6" Windows 10 - Preto	1	R\$ 1.800,00	R\$ 1.800,00	2019-08-01	Professor de artes e programação terem computadores novos, devido ao laboratório do NETI não apresentar atualmente todos os requisitos para rodar programas que será usado no game.
Instrutor de Programação	5	R\$ 420,82	R\$ 2.104,10	2019-08-31	Apoio operacional
Instrutor de artes para games	5	R\$ 420,82	R\$ 2.104,10	2019-08-31	Apoio operacional
Contratação de Coquetel para lançamento do Game	1	R\$ 1.200,00	R\$ 1.200,00	2019-08-01	Coquetel de lançamento do game no centro de cultura (CIC)
Valor Total:				R\$ 10.770,00	

Observações: