

074



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul-rio-grandense
Pró-reitoria de Ensino

ANEXO X – Edital 14/2018

FORMULÁRIO PARA ALTERAÇÃO EM PROJETO DE ENSINO

REGISTRO SOB N°: PJE2018PEL161

• IDENTIFICAÇÃO

• Título do Projeto:

Mini-curso de criação de jogo didático-pedagógico sobre gêneros, sexualidade e relações étnico-raciais

• Coordenador do Projeto:

Renata Barbosa Porcellis da Silva

• ALTERAÇÕES

Solicitação de:

- Interrupção de projeto de ensino.
- Reinício de projeto de ensino.
- Cancelamento de projeto de ensino.
- Outras. Especificar:

Aumento no prazo para encerramento do projeto e alteração nos itens de orçamento.

- Alterações na equipe de trabalho.

- Inclusão de participante
- Exclusão de participante
- Substituição de participante
- Alteração de participante
- Alteração de função de participante
- Outras. Especificar:

Justificativa:



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
 Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
 Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul-rio-grandense
 Pró-reitoria de Ensino

Solicitamos o aumento do prazo para o término do projeto, tendo em vista que o mesmo em virtude de sua complexidade necessitará de mais tempo para o desenvolvimento e finalização. Além disso durante a execução do projeto foram percebidas necessidades de alterações orçamentárias, uma vez que o projeto e conceito inicial foram modificados, exigindo outros tipos de materiais.

Descrição das alterações solicitadas:

Alteração do prazo para encerramento do projeto de 14//10/18 para 14/12/18.

CRONOGRAMA ANTIGO

De 14 de agosto a 14 de outubro

Atividades	Agosto	Setembro	Outubro
1. mini-curso	X	X	X
2. imersão em contexto	X		
3. orientação com grupo de pesquisa	X	X	X
4. entrevista individual	X		
5. entrevista em grupo	X		
6. desenvolvimento de ideias e protótipos	X		
7. seleção de alternativa		X	
8. realização de desenho técnico		X	
9. modelo físico em tamanho real		X	X
10. validação do jogo			X
11. elaboração de relatório final			X
12. apresentação de resultados			X

Atividade 1: no mini-curso, serão realizados oito encontros, um por semana, com 3 horas/aula cada, ministrado pela professora Mariana Piccoli. Nestas oficinas serão trabalhadas todas as etapas de elaboração do jogo. (Renata Porcellis, Mariana Piccoli, Bruno Candido e Maria Isabel Moraes Amaral Braga)



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul-rio-grandense
Pró-reitoria de Ensino

Atividade 2: a imersão em contexto tem seu foco no ser humano e ocasiona contato direto com o mesmo. Desta forma, os alunos bolsistas procurarão materiais relacionados com gêneros, sexualidades e relações étnico-raciais para a imersão no contexto. Além disso, sendo o jogo voltado para jovens do ensino médio-técnico, a realidade dos jovens também deve ser explorada. (Bruno Candido e Maria Isabel Moraes Amaral Braga)

Atividade 3: nesta etapa, os alunos bolsistas terão orientações com a servidora Renata Porcellis, líder do Fora da Caixa - Grupo de Pesquisa em educação, gêneros e sexualidades. Terão encontros semanais para aprendizagem dos temas a serem abordados no jogo e acesso a todos os materiais produzidos pelo grupo. (Renata Porcellis, Bruno Candido e Maria Isabel Moraes Amaral Braga)

Atividade 4: as entrevistas individuais serão realizadas no câmpus Pelotas com alunos do ensino médio-técnico as quais proporcionarão uma imersão no comportamento do usuário para que os alunos bolsistas possam coletar informações essenciais para o desenvolvimento do projeto. (Bruno Candido e Maria Isabel Moraes Amaral Braga)

Atividade 5: a entrevista em grupo será realizada no câmpus Pelotas com alunos do ensino médio-técnico com a finalidade de receber informações sobre esta comunidade, sobre o meio destes usuários e oportunizar a exposição de ideias e pontos de vista dos entrevistados. (Bruno Candido e Maria Isabel Moraes Amaral Braga)

Atividade 6: no desenvolvimento de ideias e protótipos, os alunos bolsistas irão criar o mapa mental e o mapa de fluxo do jogo, criar perguntas norteadoras para o desenvolvimento do jogo, fazer análise sincrônica e definição dos requisitos do jogo. (Bruno Candido e Maria Isabel Moraes Amaral Braga com orientação de Mariana Piccoli)

Atividade 7: na seleção de alternativa, os alunos bolsistas irão criar o conteúdo do jogo, o painel de expressão do produto, o painel de temas visuais, gerar e selecionar alternativas para a criação do jogo. (Bruno Candido e Maria Isabel Moraes Amaral Braga com orientação de Mariana Piccoli)

Atividade 8: nesta etapa, os alunos bolsistas realizarão o desenho técnico detalhado do jogo e sua planificação, irão detalhar a estrutura e materiais utilizados. (Bruno Candido e Maria Isabel Moraes Amaral Braga com orientação de Mariana Piccoli)

Atividade 9: os alunos bolsistas farão um protótipo do jogo em tamanho real, um tabuleiro de mesa e um tabuleiro de chão, com todas as peças utilizadas no jogo, o manual de instruções e embalagem do produto. (Bruno Candido e Maria Isabel Moraes Amaral Braga com orientação de Mariana Piccoli)

Atividade 10: na validação do jogo, a equipe do projeto irá testar usabilidade do jogo, recolher *feedback* dos usuários, e elaborar relatório das metas atingidas e não atingidas. (Renata

1



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
 Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
 Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul-rio-grandense
 Pró-reitoria de Ensino

Porcellis, Mariana Piccoli, Bruno Candido, Maria Isabel Moraes Amaral Braga e alunos do ensino médio-técnico do câmpus Pelotas)

Atividade 11: A elaboração do relatório final do projeto será realizada em conjunto onde constará as etapas do desenvolvimento do projeto, as metas atingidas e não atingidas e propostas de futuras ações. (Renata Porcellis, Mariana Piccoli, Bruno Candido e Maria Isabel Moraes Amaral Braga)

Atividade 12: O desenvolvimento e resultado do projeto serão apresentados pelos alunos bolsistas na "Semana do Design: 7º Seminários de Design - trajetórias e perspectivas e Mais Design" a ser realizado na semana de 08 a 12 de outubro. (Bruno Candido e Maria Isabel Moraes Amaral Braga)

CRONOGRAMA NOVO

De 14 de agosto a 14 de novembro

Atividades	Agosto	Setembro	Outubro	Novembro	
1.mini-curso	x	x	x	x	
2.imersão em contexto	x	x			
3.orientação com grupo de pesquisa	x	x	x	x	
4.entrevista individual	x				
5.entrevista em grupo	x				
6.desenvolvimento de ideias e protótipos	x	x			
7.seleção de alternativa		x			
8.realização da identidade visual		x	x		
9.realização de desenho técnico		x	x		
10.diagramação e fechamentos de arquivos para impressão			x	x	
11.modelo físico em tamanho real		x	x	x	
12.validação do jogo			x	x	
13.elaboração de relatório final			x	x	
14.apresentação de resultados			x	x	

O prazo precisará ser alterado principalmente por uma questão de finalização e



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul-rio-grandense
Pró-reitoria de Ensino

montagem dos equipamentos finais, como por exemplo as duas roletas, a caixa e os botões em circuito.

Atividade 1: no mini-curso, serão realizados oito encontros, um por semana, com 3 horas/aula cada, ministrado pela professora Mariana Piccoli. Nestas oficinas serão trabalhadas todas as etapas de elaboração do jogo. (Renata Porcellis, Mariana Piccoli, Bruno Candido e Maria Isabel Moraes Amaral Braga)

Atividade 2: a imersão em contexto tem seu foco no ser humano e ocasiona contato direto com o mesmo. Desta forma, os alunos bolsistas procurarão materiais relacionados com gêneros, sexualidades e relações étnico-raciais para a imersão no contexto. Além disso, sendo o jogo voltado para jovens do ensino médio-técnico, a realidade dos jovens também deve ser explorada. (Bruno Candido e Maria Isabel Moraes Amaral Braga)

Atividade 3: nesta etapa, os alunos bolsistas terão orientações com a servidora Renata Porcellis, líder do Fora da Caixa - Grupo de Pesquisa em educação, gêneros e sexualidades. Terão encontros semanais para aprendizagem dos temas a serem abordados no jogo e acesso a todos os materiais produzidos pelo grupo. (Renata Porcellis, Bruno Candido e Maria Isabel Moraes Amaral Braga)

Atividade 4: as entrevistas individuais serão realizadas no câmpus Pelotas com alunos do ensino médio-técnico as quais proporcionarão uma imersão no comportamento do usuário para que os alunos bolsistas possam coletar informações essenciais para o desenvolvimento do projeto. (Bruno Candido e Maria Isabel Moraes Amaral Braga)

Atividade 5: a entrevista em grupo será realizada no câmpus Pelotas com alunos do ensino médio-técnico com a finalidade de receber informações sobre esta comunidade, sobre o meio destes usuários e oportunizar a exposição de ideias e pontos de vista dos entrevistados. (Bruno Candido e Maria Isabel Moraes Amaral Braga)

Atividade 6: no desenvolvimento de ideias e protótipos, os alunos bolsistas irão criar o mapa mental e o mapa de fluxo do jogo, criar perguntas norteadoras para o desenvolvimento do jogo, fazer análise sincrônica e definição dos requisitos do jogo. (Bruno Candido e Maria Isabel Moraes Amaral Braga com orientação de Mariana Piccoli)

Atividade 7: na seleção de alternativa, os alunos bolsistas irão criar o conteúdo do jogo, o painel de expressão do produto, o painel de temas visuais, gerar e selecionar alternativas para a criação do jogo. (Bruno Candido e Maria Isabel Moraes Amaral Braga com orientação de Mariana Piccoli)

Atividade 8: neste momento, a equipe do projeto, juntamente com a equipe do Fora da Caixa irá produzir o conteúdo do jogo. (Bruno Candido e Maria Isabel Moraes Amaral Braga com orientação de Mariana Piccoli e Renata Porcellis)

P. 079



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul-rio-grandense
Pró-reitoria de Ensino

Atividade 9: neste momento, a equipe do projeto, juntamente com a equipe do Fora da Caixa irá analisar o conteúdo do jogo. (Bruno Candido e Maria Isabel Moraes Amaral Braga com orientação de Mariana Piccoli e Renata Porcellis)

Atividade 10: nesta etapa, os alunos bolsistas realizarão o desenho técnico detalhado do jogo e sua planificação, irão detalhar a estrutura e materiais utilizados. (Bruno Candido e Maria Isabel Moraes Amaral Braga com orientação de Mariana Piccoli)

Atividade 11: Os alunos bolsistas junto com a orientadora irão realizar e confeccionar uma identidade visual para o jogo. (Bruno Candido e Maria Isabel Moraes Amaral Braga com orientação de Mariana Piccoli)

Atividade 12: Será realizado e diagramado os arquivos para impressão. (Bruno Candido e Maria Isabel Moraes Amaral Braga com orientação de Mariana Piccoli)

Atividade 13: os alunos bolsistas farão um protótipo do jogo em tamanho real, um tabuleiro de mesa e um tabuleiro de chão, com todas as peças utilizadas no jogo, o manual de instruções e embalagem do produto. (Bruno Candido e Maria Isabel Moraes Amaral Braga com orientação de Mariana Piccoli)

Atividade 14: na validação do jogo, a equipe do projeto irá testar usabilidade do jogo, recolher *feedback* dos usuários, e elaborar relatório das metas atingidas e não atingidas. (Renata Porcellis, Mariana Piccoli, Bruno Candido, Maria Isabel Moraes Amaral Braga e alunos do ensino médio-técnico do câmpus Pelotas)

Atividade 15: O desenvolvimento e resultado do projeto serão apresentados pelos alunos bolsistas na "Semana do Design: 7º Seminários de Design - trajetórias e perspectivas e Mais Design" a ser realizado na semana de 15 a 19 de outubro. (Bruno Candido e Maria Isabel Moraes Amaral Braga)

Atividade 16: A elaboração do relatório final do projeto será realizada em conjunto onde constará as etapas do desenvolvimento do projeto, as metas atingidas e não atingidas e propostas de futuras ações. (Renata Porcellis, Mariana Piccoli, Bruno Candido e Maria Isabel Moraes Amaral Braga)

Alteração de orçamento para materiais necessários, conforme a disponibilidade da Instituição.

ORÇAMENTO ANTIGO

Item	Discriminação	Quantidade	Valor Unitário	Valor Total
------	---------------	------------	----------------	-------------

(Handwritten signature)

080



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul-rio-grandense
Pró-reitoria de Ensino

			(R\$)	(R\$)
1	Bolsas para alunos	2	400,00	1.600,00
2	Cronômetro digital	1	300,00	300,00
3	Fibra siliconada	2	20,00	40,00
4	Impressão em couchê 250g/cm2 com verniz localizado no verso	2	200,00	400,00
5	Impressão em lona	1	200,00	200,00
6	Impressão em vinil	1	100,00	100,00
7	Placa de MDF 6mm	1	120,00	120,00
8	Sirene	1	60,00	60,00
9	Tecido impermeável	6	30,00	180,00

ORÇAMENTO NOVO

Item	Discriminação	Quantidade	Valor Unitário (R\$)	Valor Total (R\$)
1	Bolsas para alunos	2	400,00	1.600,00
2	Giroflex	4	40,00	160,00
3	Impressão em vinil	6	80,00	480,00
4	Impressão em couchê 250g/cm2 (A3) com verniz localizado no verso	35	10,00	350,00
5	Placa de MDF 6mm	1	35,00	80,00
6	Placa de MDF 9mm	1	80,00	100,00
7	Placa de MDF 12mm	1	120,00	120,00
8	Placa de circuito impresso 15 x15	2	7,00	14,00
9	Botão com chave de final de curso	4	12,00	48,00

A mudança de material se deu principalmente pela reformulação de pensamento da dinâmica do projeto. Antes iríamos trabalhar com tabuleiros e peças mais complexas, mas na validação e criação trocamos, com intuito de fazer um jogo mais funcional e prático para os docentes de instituições federais e uma versão maior e mais atrativa para os participantes, fazendo assim

110

081



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul-rio-grandense
Pró-reitoria de Ensino

com que o jogo e seu conteúdo seja disseminado para o maior número de pessoas.

COORDENADOR DO PROJETO

DATA: 07 / 11 / 2018

(Assinatura e Carimbo)

Renata Barbosa Porcellis da Silva
Técnica em Assuntos Educacionais
Campus Pelotas - IFSul

NOME

PARECERES DO CAMPUS

PARECER COLEGIADO/COORDENAÇÃO/ÁREA	
<input checked="" type="checkbox"/> aprovado () reprovado	
Parecer: <u>DE ACORDO.</u>	
Em reunião: <u>7/11/18</u>	
(Assinatura e Carimbo)	Alexandre Verginio Assunção Coordenador do Curso de Bacharelado em Design SIAPE 0274663 IFSul - campus Pelotas
Coordenação	

PARECER DIREÇÃO/DEPARTAMENTO DE ENSINO	
<input checked="" type="checkbox"/> aprovado () reprovado	
Parecer: <u>Favorável ao pedido desde que seja aceito pela PROEN, que é a executora do edital.</u>	
Em reunião: <u>7/11/2018</u>	
(Assinatura e Carimbo)	Júlio César Mesquita Ruzicki Chefe do Departamento de Ensino da Graduação e Pós graduação SIAPE 2674661 IFSul - Campus Pelotas



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul-rio-grandense
Pró-reitoria de Ensino

Direção/Departamento de Ensino

PARECER DIREÇÃO/DEPARTAMENTO DE ADMINISTRAÇÃO E PLANEJAMENTO (quando necessário)

() aprovado () reprovado

Parecer:

Em reunião: ___/___/___

(Assinatura e Carimbo)

Direção/Departamento de Administração e Planejamento

PARECER DIREÇÃO-GERAL DO CAMPUS

(X) aprovado () reprovado

Parecer: *Favorável*

Em reunião: ___/___/___

Rubinei de Servi Ferraz
Assessor do Diretor - Geral
SIAPE: 2543889
IFSul - Câmpus Pelotas
no exercício da Direção Geral
Do Câmpus Pelotas - IFSul

(Assinatura e Carimbo)
[Handwritten Signature]
Diretor-geral

PARECER DA PRÓ-REITORIA DE ENSINO

(X) aprovado () reprovado

Parecer: *De acordo*

Em reunião: *21/11/18*

[Handwritten Signature]

R.083



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul-río-grandense
Pró-reitoria de Ensino

(Assinatura e Carimbo)

no exercício da Pró-Reitoria

Pró-reitor de Ensino

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized, cursive letter 'R'.