



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.

(**X**) 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:



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

Justificativa:

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



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

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: 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



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

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 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 ~~outubro~~ *Dezembro ? Até 01/10.*

Atividades	Agosto	Setembro	Outubro	Novembro	Dezembro
1.mini-curso	x	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	



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

12.validação do jogo			x	x	
13.elaboração de relatório final			x	x	x
14.apresentação de resultados			x	x	x

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



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 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)

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 campus 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



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

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 (R\$)	Valor Total (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	60,00	240,00
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 3mm	1	35,00	35,00
6	Placa de MDF 9mm	1	80,00	80,00
7	Placa de MDF 12mm	1	120,00	120,00



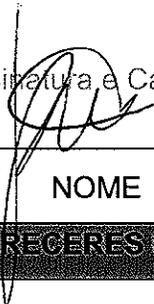
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul-rio-grandense
Pró-reitoria de Ensino

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

COORDENADOR DO PROJETO

DATA: 05 / 10 / 18

(Assinatura e Carimbo) 
Renata Barbosa Porcellis da Silva
Técnica em Assuntos Educacionais
Campus Pelotas IFSul

NOME

PARECERES DO CAMPUS

PARECER COLEGIADO/COORDENAÇÃO/ÁREA

aprovado () reprovado

Parecer: DE ACORDO.

Em reunião: 5/10/18

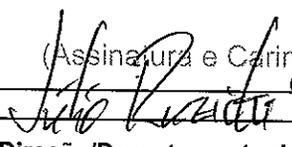
(Assinatura e Carimbo) 

Alexandre Vergínio Assunção
Coordenador do Curso de
Bacharelado em Design
SIAPE 0274663
IFSul - campus Pelotas

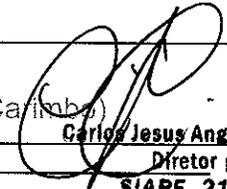
Coordenação



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

PARECER DIREÇÃO/DEPARTAMENTO DE ENSINO	
<input checked="" type="checkbox"/> aprovado () reprovado	
Parecer: <i>bons favoráveis a pedido desde que a PROEN autorize, visto que o edital 14/2018 é da PROEN</i>	
Em reunião: <i>20/10/18</i>	
 RAFAEL KROLOW SANTOS SILVA SIAPE 1530342 DIRETOR DE ENSINO IFSUL - CAMPUS PELOTAS	(Assinatura e Carimbo)  Júlio César Mesquita Ruzicki Chefe do Departamento de Ensino da Graduação e Pós-graduação SIAPE 2674661 Direção/Departamento de Ensino Campus Pelotas

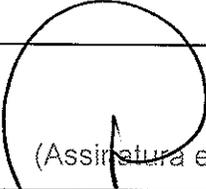
PARECER DIREÇÃO/DEPARTAMENTO DE ADMINISTRAÇÃO E PLANEJAMENTO (quando necessário)	
<input checked="" type="checkbox"/> aprovado () reprovado	
Parecer: <i>FAVORÁVEL, TENDO EM VISTA NÃO ENVOLVER DESPESA ORÇAMENTÁRIA DO CÂMPUS.</i>	
Em reunião: <i>30/10/18</i>	
(Assinatura e Carimbo) 	Fabiane Konrad Diretora de Administração e Planejamento SIAPE 2120710 IFSul - Campus Pelotas
Direção/Departamento de Administração e Planejamento	

PARECER DIREÇÃO-GERAL DO CAMPUS	
<input checked="" type="checkbox"/> aprovado () reprovado	
Parecer: <i>Favorável</i>	
Em reunião: <i>30/10/2018</i>	
(Assinatura e Carimbo) 	Carlos Jesus Anghinoni Corrêa Diretor geral SIAPE 2109861 Diretor-geral IFSul Câmpus Pelotas

PARECER DA PRÓ-REITORIA DE ENSINO



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

<input checked="" type="checkbox"/> aprovado () reprovado
Parecer: O projeto poderá ser prorrogado até 01/12 sendo a partir data data, a prestação de contas.
Em reunião: <u>01/11/11</u>
 (Assinatura e Carimbo)
Pró-reitor de Ensino

no escopo da Pró-Reitoria