



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:

**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



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)



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
------	---------------	------------	----------------	-------------



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



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**

aprovado ( ) reprovado

Parecer: *DE ACORDO.*

Em reunião: *7/11/18*

(Assinatura e Carimbo)

*Alexandre Verginio Assunção*  
 Coordenador do Curso de  
 Bacharelado em Design  
 SIAPE 0274963  
 IFSul - campus Pelotas

Coordenação

**PARECER DIREÇÃO/DEPARTAMENTO DE ENSINO**

aprovado ( ) reprovado

Parecer: *favorável ao pedido desde que seja aceito pela PROEN, que é a executora do edital.*

Em reunião: *7/11/2018*

(Assinatura e Carimbo)

*Júlio César Mesquita Ruzicki*  
 Chefe do Departamento de Ensino  
 da Graduação e Pós graduação  
 SIAPE 2674661  
 IFSul - Câmpus Pelotas

*R. Santos*



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  
STAPE: 2543889  
IFSul - Câmpus Pelotas

no exercício da Direção Geral  
Do Câmpus Pelotas - IFSul

Diretor-geral

PARECER DA PRÓ-REITORIA DE ENSINO

(X) aprovado ( ) reprovado

Parecer:

Deferido

Em reunião: 21/11/18



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

(Assinatura e Carimbo)

*\*no exercício da Pró-Reitoria\**

Pró-reitor de Ensino