



# PLANO DE TRABALHO

## 1 DADOS CADASTRAIS

<b>1.1 – IFSUL</b>				
Nome: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense			CNPJ: 10.729.992/0001-46	
Endereço: Rua Gonçalves Chaves, 3218				
Cidade: Pelotas	UF: RS	CEP: 96015-560	DDD/Fone/Fax: 53-3026-6125	Esf. Administrativa: Federal
Conta Corrente Única	Banco: UG 158126	Agência: Gestão:26436	Praça de Pagamento: Pelotas	
Nome do Dirigente da Entidade Proponente: Flavio Luis Barbosa Nunes			CPF do Dirigente: 517.814.680-87	
C. I / Órgão Expedidor/Data: 7036691538 / /	Cargo: Professos EBTT	Função: Reitor	Matricula no SIAPE: 274702	
Endereço:			CEP:	

<b>1.2 – FUNDAÇÃO</b>				
Nome: FUNDAÇÃO ÊNNIO DE JESUS PINHEIRO AMARAL DE APOIO AO INSITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA SUL-RIO-GRANDENSE			CNPJ: 02.321.624/0001-36	
Endereço: Rua Gonçalves Chaves, 3218				
Cidade: Pelotas	UF: RS	CEP: 96015-560	DDD/Fone/Fax:	Esf. Administrativa: Privada
Conta Corrente	Banco: UG	Agência: Gestão:	Praça de Pagamento: Pelotas	
Nome do Dirigente da Entidade Proponente: Osmar Renato Brito Furtado			CPF do Dirigente:	
C. I / Órgão Expedidor/Data:	Cargo:	Função: Presidente	Matricula no SIAPE:	
Endereço:			CEP:	



## 2 DESCRIÇÃO DO PROJETO

**2.1 – TÍTULO:** Projeto SCREaM – Sistema de Criação de RPGs Educacionais Multiplataforma.

**2.1.1 - INÍCIO:** A.A.C.

**2.1.2 - TÉRMINO:** 28 de Junho de 2019

**2.1.3 - COORDENADOR:** Adriane Pires Rodrigues Ramires

**2.1.4 - SUPERVISOR FINANCEIRO:** Osni da Costa Rodrigues

## 2.2 – OBJETO/OBJETIVOS

O objeto a ser executado compreende a criação do sistema de autoria e geração de jogos RPG educacionais que poderá ser utilizado nos mais diversos conteúdos e disciplinas.

O sistema de autoria e geração de jogos RPG educacionais será desenvolvido em módulos com entregas parciais ao longo do período de execução. Um módulo será considerado concluído uma vez que seu código esteja publicado no gitHub, devidamente revisado e sem erros, juntamente com a análise do módulo e descrição das funcionalidades documentada em forma textual e em diagramas UML.

Os módulos são:

- 1) Elaboração da documentação do Sistema de Criação de Rpgs Educacionais Multiplataforma - "SCREaM" e atividades de pesquisa
- 2) Obtenção de Feedback para Validação do Sistema

Neste sentido, o presente objeto dispõe de ações para a execução da modelagem e implementação destes módulos, bem como, ações de pesquisa envolvendo a equipe de professores e estudantes do IFSul.

Os recursos necessários para o desenvolvimento do jogo Rpgs Educacionais Multiplataforma – "SCREaM", compreendem a contratação de assessoria de programação, desenvolvimento de sistemas e design educacional, bem como, bolsas para estudantes e despesas administrativas e operacionais necessárias à execução do projeto.

O Edital UAB 42/2017 - Jogos Educacionais Virtuais, compreende a seleção de projetos de inovação, onde a solução proposta venha a contemplar Jogos Educacionais voltados aos cursos de licenciatura, constituídos por itens e questões customizáveis, que possam ser adaptados para várias disciplinas, voltados para o público-alvo de cursos de graduação, contendo opções de acessibilidade e inclusão.

Diante do exposto, o projeto Projeto SCREaM – Sistema de Criação de RPGs Educacionais Multiplataforma abrange o público alvo e os requisitos delimitados no referido edital.



### 2.3 – JUSTIFICATIVA

O Projeto SCREaM – Sistema de Criação de RPGs Educacionais Multiplataforma, do IFSul foi classificado em terceiro lugar entre as instituições participantes do Edital 42/2017, atendendo a todos os requisitos necessários. Este sistema contempla inovações importantes como o módulo de criação de interatividade de personagens, através do qual o professor cria a lógica do jogo de forma gráfica e intuitiva, sem a necessidade do conhecimento de linguagens de programação. Outro fator relevante são os recursos de acessibilidade que são implementados nativamente em todo jogo produzido, destacando-se feedback auditivo para os portadores de deficiência visual. O sistema é pensado para a criação de jogos RPG no estilo por turnos, sendo acessíveis aos portadores de deficiência motora, uma vez que esse estilo de jogo não depende de ações rápidas por parte do jogador e de sua coordenação visomotora.

Neste sentido, o IFSul percebe através da execução deste objeto, fomentado pela Universidade Aberta do Brasil, uma forma de poder contribuir para a melhoria da qualidade do ensino superior público por meio de métodos e práticas de ensino-aprendizagem inovadores.

### 2.4 – RESULTADOS ESPERADOS

O projeto SCREaM - Sistema de Criação de RPGs Educacionais Multiplataforma abarca o desenvolvimento de um jogo educacional que incluirá itens e questões customizáveis, que possam ser utilizadas em diversas disciplinas existentes nos cursos de graduação. O SCREaM deverá rodar através do navegador, sendo totalmente independentes de sistema operacional e plataforma. Recursos de acessibilidade deverão ser implementados nativamente em todo jogo produzido, destacando-se feedback auditivo para os portadores de deficiência visual. O sistema deve ser desenvolvido para a criação de jogos RPG no estilo por turnos, multiplataforma, flexível e customizável abrangendo, como resultado esperado, os seguintes módulos:

a) Criação de exercícios didáticos: Neste módulo serão criados os desafios a serem apresentados ao jogador no decorrer da aventura. O professor poderá criar desafios de múltipla escolha ou de preenchimento de lacunas, entre outros. Um desafio será ligado a um personagem do jogo através do editor de interações.

b) Edição de conteúdos didáticos: O professor através deste módulo irá editar o conteúdo a ser trabalhado no jogo. O conteúdo poderá ser composto de hipertextos, vídeos, sons, imagens. No caso do cadastro de imagens e vídeos, o professor deverá fornecer uma descrição textual, visto a acessibilidade para deficientes visuais.

c) Criação de mapas: Permite a configuração do terreno, posicionar personagens e inimigos, tesouros e outros elementos que compõe o jogo. Neste módulo o professor irá definir as dimensões do mapa, construir o terreno colocando obstáculos e cenários, definir posições dos inimigos, tesouros, armadilhas, portas e passagens.



d) Criação de interações entre personagens e jogadores: Tem a finalidade de fazer a ligação entre os desafios, conteúdos didáticos e os personagens. Aqui o autor do jogo configura uma sequência lógica de ações e condições que à medida que vão sendo satisfeitas disparam novas ações, que podem ser as falas do personagem, desafios, tesouros, entre outras.

e) Módulo de exportação de jogo: Oferece recursos para a exportação do jogo para, que o mesmo seja executado nas mais diversas plataformas já com suporte à acessibilidade.

Além dos módulos acima descritos, deverá ser elaborada a documentação do Sistema de Criação de Rpgs Educacionais Multiplataforma - "SCREaM", ficha técnica, tutorial de utilização, manual do professor, bem como, a realização de testes de software com objetivo de garantir a qualidade do produto educacional nos seguintes critérios. Didáticos: interatividade, usabilidade, feedback, interface, sequência lógica, acessibilidade, entre outros. Técnicos: desempenho, eficácia, instalação, download, portabilidade

<b>3 FONTES E USOS</b>					<b>(EM R\$ 1,00)</b>
<b>FONTES</b>					
<b>Especificações</b>	<b>UNID.</b>	<b>QTD.</b>	<b>VALOR UNITÁRIO</b>	<b>TOTAL</b>	
Recursos financeiros provenientes da Nota de Crédito 2018NC000286 de Fund.Coord.de Aperf.de Pessoal Nível Superior – CAPES	<b>1</b>	<b>1</b>	90.896,80	90.896,80	
<b>Total</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>90.896,80</b>	<b>90.896,80</b>	

<b>USOS</b>		
<b>Especificações</b>	<b>%</b>	<b>VALOR</b>
Despesas operacionais do projeto	100	90.896,80
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>90.896,80</b>

Os recursos oriundos da remuneração resultante de operações financeiras serão aplicados integralmente no Projeto, seguindo a mesma alocação acima.

Ao término do convênio, eventuais saldos remanescentes serão igualmente recolhidos à Conta Única da União.

Ao término do prazo de execução do Projeto, a totalidade dos bens disponíveis deverá ser incorporada ao patrimônio do IFSul.



#### 4 CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

META	ETAPA/FACE/ AÇÃO	ESPECIFICAÇÃO	INDICADOR FÍSICO		VALOR (R\$)	PERÍODO	
			UNIDADE	QUANTIDADE		INÍCIO	TÉRMINO
1		Execução do Projeto SCREaM – Sistema de Criação de RPGs Educacionais Multiplataforma	Unidade	1	86.351,96	A.A.C.	28/06/19
	1.1	Contratar bolsistas	Unidade	1	12.000,00	A.A.C.	28/06/19
	1.2	Contratar Equipe de Jogos	Unidade	1	74.351,96	A.A.C.	28/06/19
2		Operacionalizar (Despesas Administrativas e Operacionais)	Unidade	1	4.544,84	A.A.C.	28/06/19
	2.1	Ressarcir Despesas Administrativas e Operacionais	Unidade	1	4.544,84	A.A.C.	28/06/19

#### 5 PLANO DE APLICAÇÃO

NATUREZA DA DESPESA ESPECIFICAÇÃO	TOTAL DO CONVÊNIO	EXECUÇÃO PELO IFSUL	EXECUÇÃO PELA FUNDAÇÃO	OUTROS
33.90.18 - Auxílio Financeiro a Estudantes	R\$ 12.000,00		R\$ 12.000,00	
33.90.39 - Outros Serviços de Terceiros - Pessoa Jurídica	R\$ 78.896,80		R\$ 78.896,80	
<b>TOTAL GERAL</b>	<b>R\$ 90.896,80</b>		<b>R\$ 90.896,80</b>	



6 PLANO DE APLICAÇÃO DETALHADO				(EM R\$ 1,00)
NATUREZA DE DESPESA ESPECIFICAÇÕES	UNID	QUANT	TEMPO DE DURAÇÃO	TOTAL
<b>339018 - Auxílio Financeiro a Estudantes</b>				
Contratação de Bolsistas *	Bolsa	30		12.000,00
<b>33.90.39 - Outros Serviços de Terceiros - Pessoa Jurídica</b>				
Contratação de pessoa jurídica especializada em assessoria em desenvolvimento e programação de jogos digitais e design educacional	Mês	10		74.351,96
Ressarcimento de despesas administrativas e operacionais **	Unidade	1		4.544,84
<b>TOTAL GERAL</b>				<b>90.896,80</b>

\* Valor de acordo com bolsas de iniciação científica do CNPQ para estudantes de graduação universitária. Fonte <http://www.cnpq.br>

\*\* Valor limitado a 5% do valor do projeto conforme Resolução nº 13 do Conselho Superior do IFSul, de acordo com Portaria Interministerial nº 424/2016.

7 CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO							EM (R\$ 1,00)
FUNDAÇÃO							
Meta(s)/E tapa(s)	1º MÊS	2º MÊS	3º MÊS	4º MÊS	5º MÊS	6º MÊS	
1.1	12.000,00						
1.2	74.351,96						
2.1	4.544,84						
<b>TOTAL MÊS</b>	<b>90.896,80</b>						
Meta(s)/E tapa(s)	7º MÊS	8º MÊS	9º MÊS	10º MÊS	11º MÊS	12º MÊS	
<b>TOTAL MÊS</b>							

TOTAL DA FUNDAÇÃO PARA AS METAS	
Meta(s)/Etapa(s)	R\$
1.1	12.000,00
1.2	74.351,96
2.1	4.544,84
<b>TOTAL</b>	<b>90.896,80</b>

TOTAL GERAL DAS METAS	
Meta(s)/Etapa(s)	R\$
1.1	12.000,00
1.2	74.351,96
2.1	4.544,84
<b>TOTAL</b>	<b>90.896,80</b>

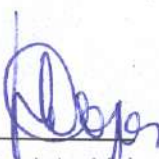
**8 REGISTROS NO DIPLAN/DIRAD/PROAP**

N. \_\_\_\_\_

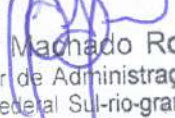
Data: 31/10/2018

Ernesto Monteiro Perez  
Diretor de Planejamento  
Instituto Federal Sul-rio-grandense

DIPLAN/DIRAD/PROAP



Daniela Volz Lopes  
Pro-Reitora de Administração e de Planejamento  
Instituto Federal Sul-rio-grandense



Assinatura  
Marcio Machado Rocha  
Diretor de Administração  
Instituto Federal Sul-rio-grandense

**9 APROVAÇÃO**

APROVADO

Pelotas, \_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2018

\_\_\_\_\_  
Fundação de Apoio  
\_\_\_\_\_  
IFSUL