

EMITIDO EM 31/01/2024 13:15

VISUALIZAÇÃO DA AÇÃO DE EXTENSÃO

DADOS DA AÇÃO DE EXTENSÃO

Código:	PJ054-2023
Título:	SEMPRI 4.0 – Seminários em Empreendedorismo e Inovação para Indústria 4.0
Ano:	2023
Período de Realização:	01/03/2023 a 31/12/2023
Tipo:	PROJETO
Situação:	EM EXECUÇÃO
Município de Realização:	
Espaço de Realização:	
Abrangência:	Local
Público Alvo:	Alunos dos Cursos Técnicos e de Graduação
Unidade Proponente:	DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO E ENGENHARIA CIVIL - VG /
Unidade Orçamentária:	/
Outras Unidades Envolvidas:	
Área Principal:	Tecnologia e Produção
Área do CNPq:	Ciências Exatas e da Terra
Fonte de Financiamento:	FINANCIAMENTO INTERNO (Edital 168/2022: Seleção Pública para Apoio a Projetos de Extensão)
Convênio Fundação:	NÃO
Renovação:	NÃO
Nº Bolsas Solicitadas:	2
Nº Bolsas Concedidas:	0
Nº Discentes Envolvidos:	0
Faz parte de Programa de Extensão:	NÃO
Grupo Permanente de Arte e Cultura:	NÃO
Público Estimado:	480 pessoas
Público Real Atendido:	Não informado
Tipo de Cadastro:	SUBMISSÃO DE NOVA PROPOSTA

Contato

Coordenação:	EDUARDO GOMES CARVALHO
E-mail:	eduardogomes@cefetmg.br
Telefone:	

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável

#	Descrição
1	Erradicação da Pobreza
4	Educação de Qualidade
8	Trabalho Decente e Crescimento Econômico
9	Indústria, Inovação e Infraestrutura

Detalhes da Ação

Resumo:

Avanços rápidos na industrialização estimularam o progresso no desenvolvimento da próxima geração de tecnologias de manufatura. Tal situação culminou no desenvolvimento da quarta revolução industrial ou Indústria 4.0, como tem sido chamada. Contudo, a indústria 4.0 tem alterado e remodelado diversas indústrias além da manufatura tradicional. Setores como Saúde, Construção Civil, Agricultura e Educação têm sido afetados por esse movimento. Essa transformação da atividade econômica, baseada na introdução, desenvolvimento e difusão das tecnologias digitais, na automação e no uso intensivo de dados tem sido chamada de Economia 4.0. Unido a emergência desse paradigma, há uma crescente discussão sobre a importância do empreendedorismo para o desenvolvimento econômico. Em virtude disso, instituições de ensino e órgãos governamentais, em especial, promovem ações para o desenvolvimento do perfil empreendedor dos indivíduos. Portanto, torna-se relevante a interseção entre empreendedorismo e indústria 4.0. O presente projeto objetiva disseminar a cultura do empreendedorismo e da inovação voltadas para indústria 4.0 e

contribuir para a formação e transformação dos participantes, visando transformar as suas competências básicas em competências empreendedoras, duráveis, essenciais e necessárias ao seu desenvolvimento profissional, pessoal e futuro. Deve-se destacar ainda que o presente projeto foi executado em 2021 e 2022 com grande adesão e excelentes resultados para o CEFET-MG.

Palavras-Chave:

Empreendedorismo, Inovação, Indústria 4.0.

Objetivos Gerais:

OBJETIVOS: Proporcionar eventos de empreendedorismo e inovação onde são fomentadas ideias aplicadas à indústria 4.0. ODS: [X] ODS 1. Erradicação da Pobreza. [] ODS 2. Fome Zero e Agricultura Sustentável. [] ODS 3. Saúde e Bem-Estar. [X] ODS 4. Educação de Qualidade. [] ODS 5. Igualdade de Gênero. [] ODS 6. Água Potável e Saneamento. [] ODS 7. Energia Limpa e Acessível. [X] ODS 8. Trabalho Decente e Crescimento Econômico. [X] ODS 9. Indústria, Inovação e Infraestrutura. [] ODS 10. Redução das Desigualdades. [] ODS 11. Cidades e Comunidades Sustentáveis. [] ODS 12. Consumo e Produção Responsáveis. [] ODS 13. Ação Contra a Mudança Global do Clima. [] ODS 14. Vida na Água. [] ODS 15. Vida Terrestre. [] ODS 16. Paz, Justiça e Instituições Eficazes. [] ODS 17. Parcerias e Meios de Implementação.

Justificativa:

Os tempos pós modernos são marcados por constantes mudanças, fruto da sociedade digital em que vivemos, cada vez mais globalizada. A quarta revolução industrial alterou a maneira como a tecnologia tem sido empregada nos processos produtivos. O emprego na plena acepção da palavra está em extinção. Parte significativa do desemprego não ocorre, certamente, por falta de criatividade, de conhecimento e competências específicas dos jovens, mas pela falta de sentido crítico, de flexibilidade, de resiliência e de capacidade de transferência de conhecimentos e competências para outras áreas do saber. Pesquisa realizada pela Confederação Nacional das Indústrias (CNI), no ano de 2016 aponta que o desenvolvimento da Indústria 4.0 no Brasil envolve desafios que vão desde investimentos em uma infraestrutura em telecomunicações, em equipamentos que incorporem tecnologias digitais, à adaptação de processos e modelos de negócio, e das formas de relacionamento entre empresas ao longo da cadeia produtiva, criação de novas especialidades e desenvolvimento de competências da força de trabalho. Nesse contexto, fica clara a relevância do empreendedorismo. De acordo com Schumpeter a função do empreendedor é reformar ou revolucionar o padrão de produção explorando uma invenção ou, de modo geral, um método tecnológico não experimentado para produzir um novo bem ou um bem antigo de maneira nova, abrindo uma nova fonte de suprimento de materiais ou uma nova comercialização para produtos, e organizando um novo setor. No caso em tela, o foco é na indústria 4.0. Contudo, para que alguém seja considerado empreendedor, é necessário que além das características empreendedoras, ele possua habilidades técnicas e gerenciais. Essa formação pode ocorrer de inúmeras formas e por diversas influências, como o ambiente, família, estudo, formação e a prática. Portanto, o presente projeto auxilia na formação do empreendedor, haja vista sua contribuição para a redução do desemprego, e consequentemente a redução das desigualdades e o desenvolvimento econômico e social. O Projeto Pedagógico Institucional apresenta como metas IV e V respectivamente, o desenvolvimento de novas tecnologias, inovação e empreendedorismo; e expansão e divulgação das atividades de extensão. Assim, deve-se ressaltar que o presente projeto auxilia no atendimento de um dos princípios expostos no Projeto Pedagógico Institucional.

Fundamentação Teórica:

O presente projeto aborda de forma articulada, dois assuntos relevantes: empreendedorismo e indústria 4.0. A palavra empreendedorismo se origina do termo francês "entrepeneur" que significa fazer algo ou empreender. No início do século XX, a palavra empreendedorismo foi utilizada pelo economista Joseph Schumpeter em 1950 como sendo, de forma resumida, uma pessoa com criatividade e capaz de fazer sucesso com inovações. Os Programas de Educação Empreendedora, que vêm sendo desenvolvidos em instituições de todo o mundo, contribuem para a formação desse profissional que, paralelamente à aquisição de informações e conhecimentos técnicos em sua área de formação, recebe também referenciais importantes para o seu posicionamento profissional e principalmente a percepção de um mundo de oportunidades ao seu redor, sendo estimulado a considerar a opção da carreira empreendedora. Tschá e Cruz Neto (2014) afirmam que a educação empreendedora não deve ser vista como uma disciplina isolada, e sim como um conjunto de ações por meio das quais os alunos são orientados a expandirem suas próprias ideias. O Relatório do Estudo GUESSS Brasil (LIMA et. al., 2014) aponta iniciativas através das quais as instituições de ensino superior e os estudantes podem contribuir de modo significativo na melhoria da educação empreendedora. Por exemplo, podem ser cultivados ambientes ricos em diversidade de experiência, de possibilidades de exploração de recursos pessoais e dirigidos à ampliação de horizontes e de perspectivas, focando não somente na geração de conhecimentos e habilidades específicos e na tradicional ênfase na preparação de futuros empregados. A aprendizagem empreendedora reforça os vínculos com o contexto do estudante, com a sua comunidade, com os empreendedores e seus negócios, com arranjos produtivos e todos que possam ser fontes de informação e de recursos para as atividades que serão realizadas (LOPES, 2010). Contudo, Lautenschläger e Haase (2011) consideram que habilidades e competências como criatividade, proatividade, inovação, tomada de decisão e propensão ao risco são aspectos que ainda não se encontram devidamente respaldados por métodos de ensino adequados. Rocha e Freitas (2014) complementam que pesquisadores da educação empreendedora têm defendido uma linha pedagógica mais voltada à prática como mais apropriada ao ensino. A aula tradicional expositiva pode ser utilizada para repassar aspectos teóricos e culturais do empreendedorismo, porém deve direcionar os demais aspectos da ação empreendedora para métodos e recursos pedagógicos mais dinâmicos. Henrique e Cunha (2008) sugerem novos modelos conceituais para as instituições de ensino, que englobam: a) incluir o agir como experiência didática, além do falar, ler e escrever; b) incentivar o contato com empreendedores; c) ter mediações de resultados ligados a projetos que resultem em novos negócios; d) criar uma escola empreendedora; e) não limitar as experiências empreendedoras ao calendário escolar; f) ao avaliar a instituição de ensino, contemplar a produção em projetos e subprojetos de criação de empresas. Portanto, percebe-se que

a presente proposta está fortemente amparada por uma literatura que fomenta tal tipo de ação, a fim de consolidar uma educação, de fato, empreendedora. Por outro lado, deve-se considerar ainda na formação do empreendedor a questão da contemporaneidade. A Indústria 4.0 alterou a maneira como a tecnologia tem sido empregada nos processos produtivos. A Indústria 4.0, também chamada de indústria inteligente ou manufatura avançada, refere-se à 4ª revolução industrial, caracterizada pela integração e o controle remoto da produção, a partir de sensores e equipamentos conectados em rede, associados a sistemas ciberfísicos, dados e serviços inteligentes de internet (SILVA, 2019). As seguintes tecnologias são essenciais para a Indústria 4.0 (BRAÑA, 2019; Foro de Empresas Inovadoras, 2018): Manufatura Aditiva (Impressora 3D); Realidade Virtual e Aumentada; Inteligência Artificial; Robótica; Blockchain; Sensores ubíquos e conectados (Internet das Coisas); Big Data; Técnicas de Aprendizado de Máquina; Biotecnologia e nanotecnologia. Assim, torna-se importante adequar a educação à essa nova realidade. Nesse contexto emerge a educação STEM (acrônimo de Science, Technology, Engineering & Mathematics, traduzindo de forma literal como Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática). De acordo com Ejiwale (2013) a educação STEM é uma "meta-disciplina", ou seja, isso significa que é a "criação de uma disciplina baseada na integração de outros conhecimentos disciplinares em um novo "todo", e não em partes. Um movimento que desperta o interesse na educação STEM, segundo Barniskis (2014), é o maker. O movimento maker descreve uma ampla categoria de indivíduos e comunidades que estão interessados em compartilhar ferramentas e conhecimento interdisciplinar nas interseções de tecnologias computacionais (por exemplo, impressoras 3D, microcontroladores, etc.), engenharia, ciências, robótica e tecnologias digitais (LACHNEY; FOSTER, 2020; PAULA; OLIVEIRA; MARTINS, 2019; SCHAD; JONES, 2019). Ademais, essa explosão de ferramentas de prototipagem baratas e poderosas, que se tornaram mais fáceis de usar por não engenheiros, permite que qualquer um seja um inventor ou empreendedor (ANDERSON, 2010), impactando fortemente a questão econômica. Pesquisa realizada pela Confederação Nacional das Indústrias (CNI), no ano de 2016 aponta que o desenvolvimento da Indústria 4.0 no Brasil envolve desafios que vão desde investimentos em uma infraestrutura em telecomunicações, em equipamentos que incorporem tecnologias digitais, à adaptação de processos e modelos de negócio, e das formas de relacionamento entre empresas ao longo da cadeia produtiva, criação de novas especialidades e desenvolvimento de competências da força de trabalho.

Metodologia:

Conforme a própria fundamentação teórica apresenta, o ideal em projetos de educação empreendedora é a apresentação dos conceitos teóricos seguidos por práticas educacionais voltadas ao empreendedorismo. Assim, o projeto será desenvolvido da seguinte forma: - Realização de lives sobre temas ligados à área de empreendedorismo; - Realização de oficinas e minicursos para práticas de ferramentas da área de empreendedorismo; - Realização de eventos tipo hackathon e maratonas para incentivar o desenvolvimento de novos negócios. Em relação ao gerenciamento das atividades será utilizado uma metodologia ágil de gestão de projetos. Entre as principais metodologias estão SCRUM, Lean e o XP. Dentre as citadas, o SCRUM é a mais utilizada (DUARTE et al., 2019). SCRUM é definida como um framework para desenvolver, entregar e manter produtos complexos, dentro do qual pessoas podem tratar e resolver problemas complexos e adaptativos, enquanto produtiva e criativamente entregam produtos com o mais alto valor possível (SUTHERLAND & SCHWABER, 2013). Normalmente, os Métodos Ágeis utilizam iterações com pequenos ciclos, no SCRUM chamados de Sprints, em que ao final de cada um deles, o cliente recebe uma versão do produto que agrega valor ao seu negócio, segundo Sutherland & Schwaber (2013). Essas frequentes entregas proporcionam uma retroalimentação mais frequente por parte do cliente para a equipe de desenvolvimento do projeto, reduzindo riscos associados ao produto não atender as necessidades do cliente. Ainda segundo Sutherland & Schwaber (2013), a duração máxima de um Sprint é de um mês. Tal técnica já vem sendo utilizada nos projetos nos quais os integrantes da presente proposta estão presentes. Adicionalmente é utilizada também como complemento o quadro Kanban, ao invés do quadro SCRUM. O quadro Scrum possui sua visualização limitada aos itens componentes do Sprint atualmente em desenvolvimento, enquanto no quadro kanban, pode-se visualizar todo o fluxo de trabalho e, não, simplesmente o que uma equipe SCRUM está fazendo naquela determinada iteração. O funcionamento do sistema Kanban pode ser entendido, partindo-se da capacidade total de trabalho (acordada), sendo dividida em cartões. A cada cartão é atribuído um trabalho e, então, ele é posto em circulação no sistema, passando pelas etapas necessárias para sua conclusão. Cada posição do cartão sinaliza a situação atual daquele trabalho a ele anexado. Uma vez concluído o trabalho, o cartão é liberado e um novo trabalho pode lhe ser atribuído, passando a circular no sistema. Há uma fila para novos trabalhos, que permanecem lá até que um cartão seja liberado, ou seja, até que o trabalho atual, ao qual corresponde o cartão, tenha sido finalizado (ANDERSON, 2011).

Resultados Esperados:

Espera-se: - A participação de aproximadamente 300 pessoas nas palestras, cujo indicador de mensuração será o número de certificados emitidos para participantes; - A capacitação de aproximadamente 240 pessoas em oficinas, cujo indicador de mensuração será o número de certificados emitidos para participantes; - A participação de aproximadamente 20 pessoas no evento do tipo hackathon; - A participação de aproximadamente 40 pessoas no evento de maratona.

Direitos de Propriedade Intelectual:

São esperadas ao menos 3 propriedades intelectuais passíveis de registro a serem desenvolvidas no evento tipo hackaton. Serão seguidos os procedimentos institucionais para registro das mesmas.

Parceiros e Obrigações:

Os parceiros previstos para a presente proposta são a Minasul Cooperativa Agroindustrial e Rede Inova Drogarias. Há também parceria entre o SEBRAE e o CEFET-MG. Considera-se ainda parceiros internos o Laboratório Maker e o Núcleo Varginha da Nascente Incubadora. Os parceiros externos auxiliarão no desenvolvimento dos produtos previstos, apresentando as oportunidades das áreas de conhecimento. O Laboratório Maker cederá o espaço para desenvolvimento dos trabalhos. O SEBRAE e o núcleo Varginha da Nascente, por sua vez, auxiliarão no processo de encaminhamento das propostas que se caracterizem como

negócios viáveis de serem inseridos no mercado.

Referências:

ANDERSON, D. J. Kanban: Mudança Evolucionária de Sucesso Para Seu Negócio de Tecnologia. Blue Hole Press, 2011. ANDERSON, C. Atoms are the New Bits: Welcome to the Next Industrial Revolution. Wired, v. 2, n. 18, p. 58-58, 2010. BRAÑA, F.J. A fourth industrial revolution? Digital transformation, labor and work organization: a view from Spain. Journal of Industrial and Business Economics, v. 46, n. 3, p.415-430, 2019. CEFET-MG. Projeto Pedagógico Institucional 2016-2020. Disponível em: < <http://www.avaliacao.cefetmg.br/wp-content/uploads/sites/224/2019/06/3-PPI-PROJETO-PEDAG%C3%93GICO-INSTITUCIONAL-2016-2020.pdf>>. Acesso em: 19 de out. 2021. CNI. Confederação Nacional da Indústria. Desafios para Indústria 4.0 no Brasil. 34 p., 2016. Disponível em: <https://www.portaldaindustria.com.br/publicacoes/2016/8/desafios-para-industria-40-no-brasil/>. Acesso em: 07 jul. 2019. DUARTE, I. M. O.; TODA, F. A.; CASTRO, M. C. D.; SEIXAS, G. C. Barreiras de Adoção de uma Inovação: O Emprego da Metodologia SCRUM na MRS Logística S.A..Revista de Administração, Sociedade e Inovação, v. 5, n. 2, p. 198-220, 2019. EJIWALE, J. A. Barriers to successful implementation of STEM education. Journal of Education and Learning, v.7, n. 2, p. 63-74, 2013. Foro de Empresas Inovadoras. Re-industrialización en España: Industria 4.0 y ecosistemas de innovación. Madrid, 2018. HENRIQUE, D. C.; CUNHA, S. K. Práticas didático-pedagógicas no ensino de empreendedorismo em cursos de graduação e pós-graduação nacionais e internacionais. RAM – Revista de Administração Mackenzie, v.9, n. 5, p. 112-136, 2008. LACHNEY, M.; FOSTER, E. K. Historicizing making and doing: Seymour Papert, Sherry Turkle, and epistemological foundations of the maker movement. History and Technology, v. 1, p. 1-, 29, 2020. LAUTENSCHLÄGER, A.; HAASE, H. The myth of entrepreneurship education: seven arguments against teaching business creation at universities. Journal of Entrepreneurship, vol. 14, 2011. LIMA, E.,NASSIF, V. M. J.,LOPES, R. M. A., SILVA, D. Educação Superior em Empreendedorismo e Intenções Empreendedoras dos Estudantes – Relatório do Estudo GUESSS Brasil 2013-2014. Grupo APOE – Grupo de Estudo sobre Administração de Pequenas Organizações e Empreendedorismo, PPGA-UNINOVE. Caderno de pesquisa, n. 2014- 03. São Paulo: Grupo APOE. 2014. LOPES, R. M. A. Referenciais para a educação empreendedora. In:LOPES, R. M. A. (Org.).Educação empreendedora: conceitos, modelos e práticas. Rio de Janeiro: Elsevier: São Paulo: SEBRAE, 2010. PAULA, B. P.; OLIVEIRA, T.; MARTINS, C.B. Análise do Uso da Cultura Maker em Contextos Educacionais: Revisão Sistemática da Literatura. Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 17, n. 3,p. 1-11, 2019. REISCHAUER, G. Industry 4.0 as policy-driven discourse to institutionalize innovation systems in manufacturing. TechnologicalForecasting and Social Change, 132, pp.26-33, 2018. ROCHA, E. L. C.,FREITAS, A. A. F. Avaliação do Ensino de Empreendedorismo entre Estudantes Universitários por meio do Perfil Empreendedor. RAC, Rio de Janeiro,v.18, n. 4, art. 5, pp. 465-486, Jul. /Ago. 2014. SCHAD, M.; MONTY, J. W. The Maker Movement and Education: A Systematic Review of the Literature. Journal of Research on Technology in Education, v. 52, n.1, p. 65-78, 2020. SILVA, M.V.G. Indústria 4.0: Análise do Panorama Brasileiro e Reflexos para a Base Industrial de Defesa. Revista Brasileira de Estudos Estratégicos, v.11, n. 22, 2019. TSCHÁ, E. R.; CRUZ NETO, G.G. Empreendendo colaborativamente ideias, sonhos, vidas, e carreiras: o caso das células empreendedoras. In: BECKER, A. R. Educação Empreendedora: a formação de futuros líderes. In: GIMENEZ, F. A. P. et. al. (org.)Educação para o empreendedorismo. Curitiba: Agência de Inovação da UFPR, 2014.

Membros da Equipe

Nome	Categoria	Função	Departamento	Situação	Início	Fim
DOUGLAS MACHADO TAVARES	DOCENTE	Orientador(a)	DCECVG	Ativo Permanente	25/05/2023	31/12/2023
LAZARO EDUARDO DA SILVA	DOCENTE	Coordenador(a) Adjunto(a)	DCECVG	Ativo Permanente	01/03/2023	31/12/2023
DEISYMAR BOTEGA TAVARES	DOCENTE	Pesquisador(a)	DCECVG	Ativo Permanente	01/03/2023	31/12/2023
EDUARDO GOMES CARVALHO	DOCENTE	Coordenador(a)	DCECVG	Ativo Permanente	01/03/2023	31/12/2023
MARCELO CORREA MUSSEL	DOCENTE	Pesquisador(a)	DCECVG	Ativo Permanente	01/03/2023	31/12/2023

Discentes com Planos de Trabalho

Nome	Vínculo	Situação	Início	Fim
20212000637 - ACSA SILVEIRA	VOLUNTÁRIO	ATIVO	01/05/2023	31/12/2023
20233007415 - ALANA KARINE CANTUÁRIA BORGES	VOLUNTÁRIO	FINALIZADO	03/04/2023	31/05/2023
20212000762 - ANDRESSA DE OLIVEIRA SALLES	VOLUNTÁRIO	ATIVO	01/05/2023	31/12/2023
20202017078 - FELIPE DA ROCHA ALVES	VOLUNTÁRIO	ATIVO	01/05/2023	31/12/2023
20212017124 - GABRIEL DIAS CARDOSO	VOLUNTÁRIO	ATIVO	01/05/2023	31/12/2023
20212009660 - LUANA CRISTINA VALÉRIO	VOLUNTÁRIO	ATIVO	01/05/2023	31/12/2023
20212001160 - LUISA SOUSA SCALIONI MENDONCA	VOLUNTÁRIO	ATIVO	01/05/2023	31/12/2023
20212001231 - LUNA PEREIRA DE CASTRO	VOLUNTÁRIO	ATIVO	01/05/2023	31/12/2023
20212018829 - MARIA CLARA MIGUEL CLAUDINO	VOLUNTÁRIO	ATIVO	01/05/2023	31/12/2023
20202017630 - MARIA EDUARDA BATISTA BANDEIRA	VOLUNTÁRIO	ATIVO	01/05/2023	31/12/2023
20212015390 - MARYANAH DOS SANTOS LEITE XAVIER	VOLUNTÁRIO	ATIVO	01/05/2023	31/12/2023
20233014008 - MATHEUS GARCIA REIS DE PAULA	VOLUNTÁRIO	ATIVO	11/09/2023	31/12/2023
20212019414 - MIGUEL DE CASTRO FERREIRA	VOLUNTÁRIO	ATIVO	01/05/2023	31/12/2023
20212001563 - NICOLE CRISTINA SOUZA	VOLUNTÁRIO	ATIVO	01/05/2023	31/12/2023

Nome	Vínculo	Situação	Início	Fim
20212018810 - VINÍCIUS CASTELHANO MANTOVANI	VOLUNTÁRIO	ATIVO	01/05/2023	31/12/2023

Ações das quais o PROJETO faz parte

Código - Título	Tipo
------------------------	-------------

Esta ação não faz parte de outros projetos ou programas de extensão

Orçamento Detalhado

Descrição	Valor Unitário	Quant.	Valor Total
MATERIAL DE CONSUMO			
Filamento - ABS 1.75mm 1kg	R\$ 130,00	5.0	R\$ 650,00
SUB-TOTAL (MATERIAL DE CONSUMO)		5.0	R\$ 650,00
PESSOA JURÍDICA			
CONFECÇÃO - BORDADO- AVIAMENTO DE ROUPA / FARDAMENTO / CAMISETA - Aquisição de Camisetas para o Evento	R\$ 40,00	40.0	R\$ 1.600,00
SERVICOS GRAFICOS - POLICROMIA - Impressão de crachas e blocos de nota	R\$ 10,00	40.0	R\$ 400,00
Confecção de Sacolas	R\$ 18,00	40.0	R\$ 720,00
SUB-TOTAL (PESSOA JURÍDICA)		120.0	R\$ 2.720,00

Consolidação do Orcamento Solicitado

Descrição	Financiamento Interno	Fundação de Apoio	Financiamento Externo	Total Rubrica
PESSOA JURÍDICA	R\$ 2.720,00	R\$ 0,00	R\$ 0,00	R\$ 2.720,00
MATERIAL DE CONSUMO	R\$ 650,00	R\$ 0,00	R\$ 0,00	R\$ 650,00

Arquivos

Descrição Arquivo
Termo de Compromisso Vinícius Castelhana
Memorando autorizando a inclusão do Professor Douglas
Termo de Compromisso Nicole Cristina
Termo de Compromisso Miguel de Castro
Termo de Compromisso Maryanah dos Santos
Termo de Compromisso Luna
Termo de Compromisso Luísa Scalioni
Termo de Compromisso Maria Eduarda Batista
Termo de Compromisso Luana Cristina
Termo de Compromisso Gabriel Dias
Termo de Compromisso Felipe da Rocha
Termo de Compromisso Andressa
Termo de Compromisso Acsa
Termo de Compromisso Matheus
Plataforma MOOC de Cursos
TERMO DE ANUÊNCIA PARA USO DE RECURSOS INSTITUCIONAIS

Orçamento Aprovado

Descrição	FAEx (Interno)
PESSOA JURÍDICA	R\$ 2.720,00
MATERIAL DE CONSUMO	R\$ 650,00

Lista de departamentos envolvidos na autorização da proposta

Autorização	Data Análise	Autorizado
DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO E ENGENHARIA CIVIL - VG	07/11/2022 11:12:50	SIM