

Processo n.º: 38249/2026

Origem: UDESC/CEAVI/ESO – Departamento de Engenharia de Software

Interessado: Adilson Vahldick

ASSUNTO: Prestação de Contas

HISTÓRICO

Vide aba tramitações no SGP-e.

ANÁLISE

O processo trata do relatório de prestação de contas do Laboratório de Pesquisa e Desenvolvimento de Jogos Sérios e para Entretenimento (GameLab), conforme a Resolução nº 01/2024 – CONCEAVI, coordenado pelo professor Adilson Vahldick no último ano.

O laboratório possui os seguintes projetos vinculados: 1) NPP3903-2022-FERRAMENTA DE AUTORIA DE REALIDADE AUMENTADA NA EDUCAÇÃO; 2) PVVI354-2025-Suporte à Seleção de Ferramentas em Processos Fabris usando Realidade Aumentada e Técnicas de Aprendizado Profundo; 3) NAVI 2026 –Núcleo de Aplicações Visuais.

Segundo o coordenador no projeto de pesquisa FERRAMENTA DE AUTORIA DE REALIDADE AUMENTADA NA EDUCAÇÃO, foram realizadas aplicações em escolas da rede pública de educação básica. Em junho de 2026, a ferramenta foi aplicada em uma turma de primeiro ano, na disciplina de Biologia, na Escola de Educação Básica Regente Feijó, de Lontras. Em agosto de 2026, foi aplicada em quatro turmas de 6º ano, na disciplina de Matemática, na Escola de Educação Básica Walmor Ribeiro, de Ibirama. Paralelamente, o sistema EducaAR evoluiu para dar suporte a um tipo de jogo de caça ao tesouro, conforme relatado nos resumos anexos, a serem apresentados no SIC.

No projeto de pesquisa Suporte à Seleção de Ferramentas em Processos Fabris usando Realidade Aumentada e Técnicas de Aprendizado Profundo, desenvolvido em parceria com uma empresa da região, foram realizadas cinco visitas à indústria: as duas primeiras destinadas ao levantamento de requisitos e as demais à apresentação do andamento do projeto. Foi produzido um documento de especificação de requisitos com 33 páginas e estão em desenvolvimento a aplicação (MANDRIL RA) para rodar nos óculos de realidade aumentada Vuzix M400 e um sistema web (MANDRIL WEB) para gerir a produção e o relacionamento das ferramentas a serem localizadas pelos óculos.

No projeto de extensão Núcleo de Aplicações Visuais, a ação Academia GAME-DEV Udesc rendeu créditos de extensão para os quatro acadêmicos envolvidos. Os acadêmicos forneceram curso de Introdução ao Blender para alunos do nono ano, conforme noticiado no portal da Udesc Alto Vale https://www.udesc.br/noticia/udesc_alto_vale_se_aproxima_de_escola_por_meio_de_projeto_de_extensao.

VOTO DA RELATOR

Diante do exposto, sou de parecer favorável à provação do relatório de prestação de contas do Laboratório de Pesquisa e Desenvolvimento de Jogos Sérios e para Entretenimento (GameLab).

Ibirama (SC), 23 de setembro de 2026.

Prof. Geraldo Menegazzo Varela
Relator
[assinatura digital no SGP-e]



Assinaturas do documento



Código para verificação: **SJSY1321**

Este documento foi assinado digitalmente pelos seguintes signatários nas datas indicadas:



GERALDO MENEGAZZO VARELA (CPF: 552.XXX.429-XX) em 23/09/2026 às 19:47:00

Emitido por: "SGP-e", emitido em 30/03/2018 - 12:34:56 e válido até 30/03/2118 - 12:34:56.

(Assinatura do sistema)

Para verificar a autenticidade desta cópia, acesse o link <https://portal.sgpe.sea.sc.gov.br/portal-externo/conferencia-documento/VURFU0NfMTlwMjJfMDAwMzgyNDlfMzgyNThfMjAyNI9TSINZMTMyMQ==> ou o site

<https://portal.sgpe.sea.sc.gov.br/portal-externo> e informe o processo **UDESC 00038249/2026** e o código **SJSY1321** ou aponte a câmera para o QR Code presente nesta página para realizar a conferência.