



EDITAL Nº 021/2019-IMD/UFRN
PROCESSO SELETIVO PARA BOLSISTAS DE PROJETO DE PESQUISA NA
ÁREA DE JOGOS DIGITAIS

A Coordenação do Projeto de Pesquisa PIT15987-2018 (Série de jogos digitais episódicos multiplataforma para conteúdos da matemática), conduzido no Instituto Metrópole Digital (IMD) da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), torna pública a abertura de inscrições para a seleção de bolsistas para atuar em atividades de desenvolvimento de soluções no contexto dos jogos digitais, nos termos deste Edital.

1. DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

1.1. O Projeto PIT15987-2018 (Série de jogos digitais episódicos multiplataforma para conteúdos da matemática) tem como objetivo principal produzir uma série de jogos digitais episódicos multiplataforma para matemática baseada em personagens característicos, acompanhada de interpretador de LIBRAS e editor para customização de cenários, desafios e questões a partir de enredos projetados para conteúdos pautados nas necessidades do trabalho cotidiano dos docentes. O produto a ser gerado visa oportunizar novas experiências aos profissionais que estão se formando nas licenciaturas ofertadas pela Universidade Aberta do Brasil para que se apropriem dos recursos educativos digitais e diversifiquem suas estratégias de ensino com o intuito de se reconstruir constantemente a partir da experimentação e avaliação de novas práticas pedagógicas.

1.2. As atividades a serem realizadas pelos bolsistas selecionados estarão definidas em planos de trabalho estabelecidos pelos docentes integrantes do projeto.

2. DAS VAGAS

2.1. São dispostas 4 (quatro) vagas, sendo 3 (três) para alunos de graduação e 1 (uma) para alunos de mestrado, conforme a tabela a seguir:

Função	Vagas por Nível de Formação		Total
	Graduação	Mestrado	
Analista/Programador com motor Unity	0	1	1
Modelador gráfico e arte conceitual	2	0	2
Designer de níveis	1	0	1
Total	3	1	4

3. DA REMUNERAÇÃO E VALIDADE DAS BOLSAS

3.1. A remuneração a ser recebida mensalmente pelos bolsistas é definida com base em níveis de formação conforme tabela a seguir:

Atividade	Pesquisa e Desenvolvimento	
Nível	Graduação	Mestrado
Remuneração	R\$ 600,00	R\$ 1.500,00

3.2. As bolsas a serem atribuídas aos discentes não podem ser acumuladas com estágio, monitoria ou outra bolsa de pesquisa, extensão, desenvolvimento ou apoio técnico.

3.3. As bolsas ofertadas nesta seleção têm validade de 6 (seis) meses, podendo ser prorrogadas ou rescindidas antes do prazo previsto, a critério da coordenação do projeto.

4. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS SOBRE A INSCRIÇÃO

4.1. O candidato deve ser discente matriculado em curso de Graduação ou Mestrado da UFRN.

4.2. O candidato deverá certificar-se de que preenche o perfil e competências esperados para as atividades a serem desenvolvidas, conforme o Anexo I deste Edital.

4.2.1. O candidato poderá se candidatar a mais de uma vaga.

4.3. O candidato deverá estar apto a iniciar as atividades relativas ao projeto a partir do início do mês de junho de 2019.

4.4. O candidato selecionado deve ter disponibilidade para dedicar carga horária semanal de 20 horas destinadas à realização das atividades definidas em plano de trabalho, sem sobreposição com suas atividades acadêmicas regulares.

4.5. Todas as informações prestadas no processo de seleção serão de inteira responsabilidade do candidato.

4.6. A Coordenação do Projeto não se responsabiliza pelo não recebimento de solicitação de inscrição via Internet por motivos de ordem técnica de computadores, falhas de comunicação e outros fatores de ordem técnica que impossibilitem a transferência e o registro de dados.

5. DO PROCESSO DE INSCRIÇÃO

5.1. A inscrição será feita exclusivamente via Internet no período de 24 a 31 de maio de 2019, observando o horário local e os seguintes procedimentos:

a) acessar o endereço encurtador.com.br/hjvBZ, através do qual encontra-se disponível o Formulário de Inscrição;

b) preencher integralmente o Formulário de Inscrição de acordo com as instruções constantes nele.

5.1.1. Endereços válidos para download dos seguintes documentos deverão ser disponibilizados no Formulário de Inscrição:

- a) atestado de matrícula na UFRN referente ao período letivo 2019.1;
- b) histórico acadêmico atualizado;
- c) currículo vitae (preferível que seja o CV Lattes);
- d) portfólio de trabalhos desenvolvidos (opcional).

6. DO PROCESSO DE SELEÇÃO

6.1. O processo de seleção dos candidatos consistirá de um minicurso composto de 4 módulos: 1) arte conceitual; 2) ferramentas; 3) técnicas básicas de modelagem; e 4) técnicas avançadas de texturização.

6.2. O minicurso será realizado no laboratório B316 do Instituto Metrópole Digital, das 13h00 às 16h30, do dia 03 de junho (segunda) ao dia 06 de junho (quinta).

6.3. A lista de candidatos aptos a participar do minicurso será divulgada em 01 de junho por email, após a análise dos currículos.

6.4. Os candidatos serão classificados de acordo com o desempenho apresentado durante o minicurso.

7. DO RESULTADO

7.1. O resultado da seleção será divulgado em 07 de junho de 2019 através do endereço <http://portal.imd.ufrn.br/>.

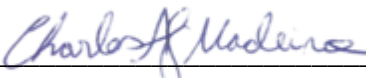
8. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

8.1. O presente edital tem validade de 6 (seis) meses.

8.2. Os candidatos aprovados no presente processo seletivo e não selecionados devido à quantidade de bolsas disponíveis poderão ser aproveitados em seleções futuras que possam vir a ser realizadas de acordo com a disponibilidade de eventuais vagas.

8.3. Os casos omissos a este Edital serão tratados pela Coordenação do Projeto.

Natal/RN, 24 de maio de 2019.


Charles Andryê Galvão Madeira
Coordenador do Projeto PIT15987-2018

ANEXO I – COMPETÊNCIAS E HABILIDADES ESPERADAS

Será levado em conta um maior número de competências e habilidades que o candidato possua, não sendo exigido que exista domínio em todos os pontos listados abaixo.

Função	Competências e habilidades
Analista/Programador com motor Unity	<ul style="list-style-type: none">• Boa noção de lógica de programação• Boa noção de orientação a objetos• Bom conhecimento em C#• Ter programado jogos no motor Unity• Experiência em concepção de game design• Boa noção de gestão de projetos
Modelador gráfico e arte conceitual	<ul style="list-style-type: none">• Experiência com criação de arte conceitual (jogos ou animação)• Possuir estilo dinâmico (cartoon, mangá, charge, comic)• Conhecimento em anatomia e proporção• Conhecimento em técnicas de animação• Conhecimento em Modelagem 3D (low-poly, retopologia, escultura digital, texturização)• Conhecimento em composição de cenários• Ser criativo
Designer de níveis	<ul style="list-style-type: none">• Bom conhecimento em jogos• Experiência em concepção de game design (narrativa, personagens e cenários)• Boa noção de level design• Gostar de jogos do gênero RPG• Ser criativo

Além das competências e habilidades citadas acima, espera-se as seguintes qualidades no perfil do candidato: proatividade, bom relacionamento interpessoal, iniciativa, organização, responsabilidade e postura profissional.