



## CHAMADA PÚBLICA Nº 002/2018 – SELEÇÃO DE ALUNO BOLSISTA PARA PROJETO GAMECALC

O Laboratório de Pesquisa em Games e Educação, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), no uso de suas atribuições legais, torna pública a abertura de inscrições para a seleção de bolsistas com o objetivo de apoio à pesquisa, os quais atuarão em atividades de desenvolvimento de jogos digitais no projeto “Game Calc – Utilização de Jogos Digitais no Ensino de Pré-Cálculo”, nos termos desta Chamada.

### 1. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

- 1.1. O processo seletivo será regido por esta Chamada e executado pela coordenação do Laboratório de Pesquisa em Games e Educação.
- 1.2. O processo de que trata a presente Chamada visa à seleção de alunos de graduação da UFRN para atividades de pesquisa relacionadas ao desenvolvimento de jogos digitais voltados para a educação.
- 1.3. A presente Chamada tem a validade de 6 (seis) meses.
- 1.4. Os candidatos aprovados no processo seletivo comporão uma lista de cadastro de reserva, sendo, então, convocados conforme a disponibilidade de eventuais vagas e a validade do certame.
- 1.5. Os casos omissos a esta Chamada serão avaliados pela coordenação do Laboratório de Pesquisa em Games e Educação.

### 2. DAS VAGAS E DA BOLSA

- 2.1. Estão previstas 8 vagas para atuação como game designers, designers e programadores de jogos digitais.
- 2.2. Os candidatos convocados desenvolverão atividades de apoio técnico à pesquisa no Laboratório de Pesquisa em Games e Educação, desempenhando atividades relacionadas a projetos e desenvolvimentos de tecnologias de jogos digitais voltados para educação.



- 2.3. O valor da bolsa é de R\$ 400,00 (quatrocentos reais).
- 2.4. A bolsa de pesquisa será paga no mês subsequente ao desenvolvimento da atividade.
- 2.5. Disponibilidade para cumprimento de 20 horas semanais, conforme plano de trabalho do projeto a ser definido no início das atividades.
- 2.6. A bolsa não implicará, sob hipótese alguma, vínculo empregatício com a UFRN ou com a CAPES, e não dá direito a férias, à licença maternidade e a outros afastamentos previstos na Consolidação das Leis Trabalhistas.
- 2.7. O período das atividades será de **setembro a dezembro de 2018**.
- 2.8. A permanência do aluno como bolsista está condicionada à manutenção dos requisitos desta Chamada.

### 3. DAS INSCRIÇÕES

- 3.1. As inscrições estarão abertas conforme cronograma apresentado no Anexo II e deverão ser efetuadas pelo profissional, através do sítio eletrônico do projeto <<http://www.dimap.ufrn.br/~eduardoaranha/gamecalc>>, devendo o candidato submeter os documentos abaixo listados:
  - a) Comprovante de matrícula em curso de graduação da UFRN
  - b) Histórico escolar;
  - c) Portfólio de jogos desenvolvidos, se houver;
  - d) Experiência em desenvolvimento de jogos digitais, especialmente aqueles voltados para a educação.
- 3.2. Apenas serão consideradas as inscrições que apresentarem toda a documentação exigida, dentro do prazo estabelecido.

### 4. DOS REQUISITOS E DAS ATIVIDADES A SER DESENVOLVIDAS

- 4.1. O candidato deve demonstrar preferencialmente alguma experiência em desenvolvimento de jogos digitais.
- 4.2. As atividades a serem desenvolvidas pelo bolsista serão, entre outras:
  - a) Atividade de game design, arte gráfica e/ou programação de jogos



digitais.

## 5 DO PROCESSO SELETIVO

5.1 O processo seletivo se dará pela análise do desempenho do candidato através de prova prática na área de atuação pretendida, a ser realizada conforme cronograma do Anexo II, na sala B316 do IMD ou em outro local indicado pela organização do processo seletivo, em um dos seguintes turnos: manhã (8h30) ou tarde (14h).

5.2 O candidato poderá se candidatar a atuar em uma ou mais das seguintes atividades: game design, arte gráfica e programação de jogos no Unity.

5.3 A seleção será realizada pela coordenação do Laboratório de Pesquisa em Games e Educação, de acordo com cronograma do Anexo II.

5.4 A classificação será publicada no site <http://www.dimap.ufrn.br/~eduardoaranha/gamecalc> conforme cronograma do Anexo II.

5.5 Os candidatos com aproveitamento maior que 50% da nota prática terão seus históricos escolares e experiências avaliadas e pontuadas, sendo os demais desclassificados do processo seletivo.

### 5.6 Critérios de Avaliação

#### 5.6.1 Prova prática

- a) Qualidade do material produzido (game design, arte gráfica, animação, código, etc.), que será definido de acordo com a vaga pretendida (game designer, designer ou programador Unity).

#### 5.6.2 Análise do histórico escolar e experiência prévia

- a) Relação do curso e das disciplinas cursadas com o tema do projeto, bem como desempenho do aluno no curso.
- b) Experiência em pesquisa e desenvolvimento de jogos digitais, especialmente com aqueles voltados para a educação.

5.6.3 A distribuição de pontuação está apresentada no ANEXO I deste edital.



## 6 DO RESULTADO FINAL

6.1 Os candidatos serão classificados de acordo com as notas alcançadas, sendo considerados aprovados os candidatos que obtiverem nota maior ou igual a 7,0 (sete).

6.2 Em caso de empate, dar-se-á prioridade ao aluno, de acordo com a seguinte ordem:

- a) com maior nota na prova prática;
- b) com maior nota no critério de experiência;
- c) com maior nota no critério histórico.

6.3 O resultado final será divulgado no site do projeto <<http://www.dimap.ufrn.br/~eduardoaranha/gamecalc>>, conforme cronograma apresentado no Anexo II.

Natal/RN, 24 de setembro de 2018.

Prof. Dr. Eduardo Henrique da Silva Aranha

Coordenador do Laboratório de Pesquisa em Games e Educação



## ANEXO I

1. A pontuação na fase I deste processo seletivo se dará conforme a distribuição definida no quadro abaixo:

<b>Itens Considerados</b>	<b>Ponto</b>
<b>Qualidade do material produzido na prova prática</b>	Até 25 pontos, de acordo com aspectos de qualidade encontrados no material produzido (criatividade do game design, qualidade do código ou arte gráfica desenvolvida, etc.), de acordo com o a(s) área(s) de atuação escolhida(s)
<b>Experiência em pesquisa e desenvolvimento de jogos digitais, especialmente os educacionais</b>	Até 15 pontos, de acordo com a experiência apresentada pelo candidato
<b>Histórico escolar</b>	Até 10 pontos, de acordo com as notas do aluno e relação do curso com o tema do projeto

- 1.1. A nota final da fase I será a nota normalizada entre 0 (zero) e 10 (dez), sendo 10 a maior nota obtida pelos participantes, conforme a somatória dos pontos obtidos por cada item comprovado.



ANEXO II

<b>CRONOGRAMA</b>	
<b>Inscrições</b>	<b>25/09/2018 a 01/10/2018</b>
<b>Prova prática</b>	<b>02/10/2018</b>
<b>Resultado preliminar</b>	<b>03/10/2018, até às 10h</b>
<b>Recebimento e análise de recursos</b>	<b>05/10/2018, até às 10h</b>
<b>Resultado Final</b>	<b>05/10/2018</b>