



CHAMADA PÚBLICA Nº 001/2018 – SELEÇÃO DE PESQUISADOR 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 profissionais mestres na área da computação e afins 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. 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.
- 2.2. São disponibilizadas 2 vagas para este edital.
- 2.3. O valor da bolsa é de R\$ 1.500,00 (um mil e quinhentos reais) ou R\$ 2.200,00 (dois



- mil e duzentos reais), dependendo da experiência do candidato e das atividades ao qual o pesquisador for designado.
- 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 profissional 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) Diploma e histórico escolar de curso em pós-graduação, conforma área de formação exigida no item 1.2;
 - b) Currículo Lattes;
 - c) Dissertação ou tese desenvolvida;
 - d) Documentação comprobatória de produção científica, conforme apresentado no Currículo Lattes;
 - e) Experiência em pesquisa e 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 ter experiência em pesquisa e desenvolvimento de jogos



digitais, bem como título de mestrado e/ou doutorado em computação ou áreas afins.

- 4.2. As atividades a serem desenvolvidas pelo profissional serão, entre outras:
- a) Atividades de pesquisas acadêmicas;
 - b) Atividade de game design, desenvolvimento e avaliação de jogos digitais.

5 DO PROCESSO SELETIVO

5.1 O processo seletivo se dará na análise do currículo do candidato e entrevista.

5.2 A seleção será realizada pela coordenação do Laboratório de Pesquisa em Games e Educação.

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

5.4 Critérios de Avaliação

5.4.1 Análise do Currículo

- a) Experiências comprovadas, via documentação que deverá ser submetida pelo candidato durante a inscrição.
- b) Experiência em pesquisa e desenvolvimento de jogos digitais, especialmente com aqueles voltados para a educação.

5.4.2 Entrevista

- a) Demonstração de conhecimentos, habilidades e competências relevantes para o projeto, especialmente daquelas ligadas ao desenvolvimento de jogos digitais com fins educativos.
- b) As entrevistas serão realizadas na sala B302, às 14h, por ordem de chegada.

5.4.3 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:
- com maior nota no critério de experiência;
 - com maior nota no critério publicações.
- 6.3 O resultado final será divulgado no site <http://www.dimap.ufrn.br/~eduardoaranha/gamecalc>, conforme cronograma apresentado no Anexo II.

Natal/RN, 5 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:

Itens Considerados	Ponto
Publicação em periódico científico, nacional ou internacional, reconhecido pelo CAPES/CNPQ na área de computação	2 pontos para cada artigo (4 caso seja em jogos voltados para a educação), num total de 24 pontos;
Experiência em pesquisa e desenvolvimento de jogos digitais, especialmente os educacionais	Até 50 pontos, de acordo com a experiência apresentada pelo candidato

- 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

CRONOGRAMA	
Inscrições	25/09/2018 a 01/10/2018
Entrevista	02/10/2018
Resultado preliminar	03/10/2018, às 10h
Recebimento e análise de recursos	04 a 05/10/2018, até às 10h
Resultado Final	05/10/2018