



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL

Campus Reitor João David Ferreira Lima
Centro Sócio-Econômico – Bloco F – 4º andar | Trindade – Florianópolis/SC – 88040-970
Telefone: +55 (48) 3721-2995
E-mail: ead@ead.ufsc.br

CHAMADA PÚBLICA 06/2019 - EDITAL DE SELEÇÃO: 2ª retificação em 22/03 às 18h

A Universidade Aberta do Brasil, da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), torna pública a presente Chamada de abertura de inscrições, bem como as normas para a seleção de ESTAGIÁRIOS, com a finalidade de desenvolver o Game Comenius: o Jogo da Didática - Módulo 2 - Mídias Audiovisuais, financiado pelo Edital nº 42/2017 - CAPES/UAB - Processo nº 23038.018669/2017-82, e na atuação em laboratórios da Universidade no fomento à inovação para o desenvolvimento e aplicação de tecnologias de informação e comunicação em educação.

1. DA ESPECIFICAÇÃO

1.1 DO LOCAL DE ATUAÇÃO

Os estagiários selecionados atuarão no campus da UFSC Trindade, pelo período de **dois meses**, prorrogáveis por até mais **três meses**.

1.2 DAS ATRIBUIÇÕES E DO NÚMERO DE VAGAS

Cada uma das **modalidades de estágio** abaixo indicadas possui atribuições de atuação próprias, conforme descrito a seguir.

i. Modalidade Desenvolvedor(a) do jogo: 1 vaga

Funções: desenvolver o código base e implementar a mecânica do jogo digital, sua produção e aplicação; apoiar na validação das versões para testes em oficinas com professores e estudantes; trabalhar na integração dos diversos aspectos que vão compor o jogo; participar das reuniões de trabalho do projeto.

Perfil preferencial: estudante de Ciências Da Computação, Engenharia De Controle E Automação, Sistemas De Informação (Noturno), Ciência Da Informação, Design; ter desenvolvido um projeto de jogo digital que possa ser jogável, pelo menos em parte.

Requisitos: conhecimento intermediário de pelo menos uma plataforma (engine) de desenvolvimento de jogos digitais.

ii. Modalidade Programador(a) do jogo: 3 vagas, sendo 1 vaga para candidato negro

Funções: trabalhar com o desenvolvedor na programação do jogo, para desenvolver o código base e implementar a mecânica do jogo digital, sua produção e aplicação; apoiar na validação das versões para testes em oficinas com professores e estudantes; trabalhar na integração dos diversos aspectos que vão compor o jogo; participar das reuniões de trabalho do projeto.

Perfil preferencial: estudante de Ciências Da Computação, Engenharia De Controle E Automação, Sistemas De Informação (Noturno), Ciência Da Informação, Design; ter desenvolvido um projeto de jogo digital que possa ser jogável, pelo menos em parte.

Requisitos: conhecimento básico de pelo menos uma plataforma (engine) de desenvolvimento de jogos digitais.

iii. Modalidade **game designer: 1 vaga**

Funções: Conceber o jogo, sua produção e aplicação; desenvolver o level design do jogo; apoiar a roteirização (etapas, narrativa, elementos constituintes, os desafios, a trajetória do jogador, etc.); apoiar na validação das versões para testes em oficinas com professores e estudantes; apoiar na elaboração da documentação de referência (manuais de usuário e de implantação) e a formatação dos serviços de implantação, treinamento para uso dos professores; participar das reuniões de trabalho do projeto.

Perfil preferencial: estudante de Design, Habilitação Em Design Gráfico, Design, Habilitação Em Design De Animação, Cinema; ter desenvolvido no mínimo um trecho de projeto de jogo digital ou tabuleiro que possa ser jogável.

Requisitos: conhecimento básico de pelo menos uma plataforma (engine) de desenvolvimento de jogos digitais.

iv. Modalidade **ilustrador (a): 2 vagas, sendo 1 vaga para candidato negro**

Funções: desenvolver a estética e ilustrar os cenários e personagens; apoiar na validação das versões para testes em oficinas com professores e estudantes; apoiar na elaboração da documentação de referência (manuais de usuário e de implantação) e a formatação dos serviços de implantação, treinamento para uso dos professores; participar das reuniões de trabalho do projeto.

Perfil preferencial: estudante de Design, Habilitação Em Design Gráfico, Design, Habilitação Em Design De Animação, Cinema.

Requisitos: conhecimento básico de softwares como Illustrator e Photoshop, dentre outros.

v. Modalidade **designer de interface (UI/UX): 1 vaga**

Funções: desenvolver as HUDS e Menus, bem como pensar na otimização do acesso à pessoas com deficiência; auxiliar nos assuntos de design gráfico; apoiar na validação das versões para testes em oficinas com professores e estudantes; apoiar na elaboração da documentação de referência (manuais de usuário e de implantação) e a formatação dos serviços de implantação, treinamento para uso dos professores; participar das reuniões de trabalho do projeto.

Perfil preferencial: estudante de Design, de Ciências Da Computação, Sistemas De Informação (Noturno), Ciência Da Informação

Requisitos: conhecimento moderado ou avançado de softwares de edição gráfica; conhecimento básico de engines.

vi. Modalidade **roteirista/conteudista pedagógico: 2 vagas, sendo 1 vaga para candidato negro**

Funções: pesquisar e gerar os conteúdos pedagógicos necessários para construir a narrativa, os diálogos, as cutscenes e os feedbacks do jogo digital e do analógico;

apoiar a oferta das oficinas com os professores e licenciandos que jogarão o jogo; apoiar o aperfeiçoamento, aplicação e tabulação do questionário sobre jogo com os professores e estudantes de licenciatura durante os testes do jogo; produzir os materiais didáticos do jogo digital e analógico; escrever a proposta de formação de docentes de uso educativo dos games online; participar das reuniões de trabalho do projeto.

Perfil preferencial: estudante de Pedagogia, Licenciaturas em qualquer área de conhecimento.

Requisitos: ter cursado a disciplina de Didática; conhecimento básico de informática.

2. DOS REQUISITOS

Serão requisitos para o preenchimento da vaga:

- 2.1 possuir, obrigatoriamente, durante o período de bolsa, vínculo com a UFSC como aluno de graduação;
- 2.2 possuir disponibilidade para atuar 20 horas semanais no local selecionado;
- 2.3 possuir IAA superior a 6,0 (seis);
- 2.4 boa comunicação oral e escrita e facilidade de trabalho em equipe;
- 2.5 é desejável conhecimentos de inglês;
- 2.6 estar há pelo menos um ano antes da formatura;

3. DA CARGA HORÁRIA E REMUNERAÇÃO

3.1 DA CARGA HORÁRIA

A carga horária será de 20h semanais de trabalho presencial, a ser ajustada conforme necessidades do trabalho e disponibilidade do selecionado.

3.2 DA REMUNERAÇÃO

O valor da bolsa mensal é de **R\$364,00 (trezentos e sessenta e quatro reais)**, acrescido de vale-transporte no valor de **R\$132,00 (cento e trinta e dois reais)**, a ser pago pela UFSC diretamente na conta corrente bancária do bolsista selecionado.

4. DAS INSCRIÇÕES

4.1 DO PERÍODO

As inscrições deverão ser feitas no período compreendido entre os dias **20 de fevereiro até às 23h59min do dia 26 de março de 2019**, exclusivamente pela internet.

4.2 DOS DOCUMENTOS

O candidato deverá acessar o site de inscrições (<http://inscricoes.ufsc.br/game-comenius-grad>), informar os dados cadastrais, anexar o documento de identidade e o histórico escolar atual.

4.3 São reservadas 03 vagas aos negros, como determina o DECRETO DO EXECUTIVO 9.427/2018 de 28/06/2018.

4.3.1 Poderão concorrer às vagas reservadas a candidatos negros aqueles que se autodeclararem pretos ou pardos no ato da inscrição na seleção de estágio, conforme o quesito cor ou raça utilizado pela Fundação Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE (Art. 2º)

4.3.2 Na hipótese de constatação de declaração falsa, o candidato será eliminado do processo seletivo e, se houver sido selecionado ou contratado, será imediatamente desligado do programa de estágio (Art. 2º - Parágrafo único).

- 4.3.3 A contratação dos candidatos selecionados respeitará os critérios de alternância e proporcionalidade, que consideram a relação entre o número de vagas total para o estágio e o número de vagas reservadas a candidatos negros (Art. 3º).
- 4.3.4 Os candidatos negros concorrerão concomitantemente às vagas reservadas e às vagas destinadas à ampla concorrência, sendo que os candidatos negros aprovados dentro do número de vagas oferecido para a ampla concorrência não serão computados para efeito das vagas reservadas (Art. 4º).
- 4.3.5 A divulgação dos classificados será feita conforme a categoria de ingresso (ampla concorrência ou cotas para negros).

5. DA SELEÇÃO

- 5.1 A lista de inscrições homologadas e a agenda de entrevistas serão publicadas no endereço eletrônico: <https://uab.ufsc.br/>.
- 5.2 As entrevistas acontecerão entre **27 de março a 1º de abril de 2019**.
- 5.3 Esta seleção terá validade de três meses, podendo ser prorrogada por igual período, no qual os candidatos na lista de espera poderão ser convocados, conforme disponibilidade de vaga.

6. DA CONTRATAÇÃO

6.1 DA DOCUMENTAÇÃO

Após concluída a seleção, os candidatos aprovados dentro do número de vagas deverão preencher Termo de Compromisso de Estágio no SIARE - Sistema de Informação para Acompanhamento e Registro de Estágios (<https://siare.sistemas.ufsc.br/>), sujeitando-se às regras desse sistema.

- 6.2 Os candidatos selecionados assinarão requerimento de bolsa com vigência de dois meses, prorrogável por até mais três meses, mediante disponibilidade financeira.

7. DOS RESULTADOS

- 7.1 A lista com os nomes dos candidatos selecionados será publicada no endereço eletrônico: <https://uab.ufsc.br/>.

8. DOS RECURSOS

- 8.1 À lista de candidatos selecionados, poderá ser procedido recurso administrativo que deverá ser enviado ao Secretário de Ensino a Distância via e-mail (ead@ead.ufsc.br), com o assunto "Recurso do Resultado da Chamada Pública 06/2019", em no máximo 48 horas da publicação do resultado final.

Florianópolis, 22 de março de 2019.

Rafael Pereira Ocampo Moré
Coordenador Adjunto UAB/UFSC
Portaria nº 2744/GR/UFSC/2018