



EDITAL PARA SELEÇÃO DE BOLSISTAS – MARÇO / 2017

A Coordenação do Projeto de extensão PJ328-2017 (Desenvolvimento de jogo digital sobre o campus da UFRN para massificação das áreas de conhecimento), 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 bolsista 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 PJ328-2017 (Desenvolvimento de jogo digital sobre o campus da UFRN para massificação das áreas de conhecimento) tem como objetivo principal o desenvolvimento de um jogo digital para proporcionar aos jovens alunos concluintes do ensino médio um melhor conhecimento sobre os cursos da UFRN e sobre as possibilidades de profissionalização a estes vinculadas, para que possam melhor refletir sobre a carreira que estarão escolhendo para o seu futuro. De forma mais específica, o projeto visa:

- Prover o conhecimento sobre os cursos da UFRN através de um jogo digital;
- Permitir uma maior divulgação da UFRN através da disponibilização do jogo de forma online e gratuita;
- Mensurar o impacto do uso de jogos digitais como forma de divulgação e esclarecimento;
- Possibilitar uma formação multidisciplinar aos alunos envolvidos na execução do projeto, através da colaboração com pares de diferentes cursos;
- Criar uma infraestrutura de jogo que possa ser estendida em projetos futuros visando introduzir desafios sobre as diversas áreas de conhecimento da UFRN.

1.2. As atividades a serem realizadas pelo bolsista selecionado estarão definidas em plano de trabalho estabelecidos pelos docentes integrantes do projeto.

2. DAS VAGAS

2.1. É disposta 1 (uma) vaga para atuação no desenvolvimento artístico do jogo;

3. DA REMUNERAÇÃO

3.1. A remuneração a ser recebida mensalmente pelo bolsista será no valor de R\$ 400,00 (quatrocentos reais), caracterizando-se como bolsa de extensão.

4. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS SOBRE A INSCRIÇÃO

4.1. O candidato deve ser discente matriculado em curso de Graduação na área de Artes Visuais, Design, Computação ou em áreas afins.

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.

4.3. O candidato deverá estar apto a iniciar as atividades relativas ao projeto de forma imediata.

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 de 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 22 de março de 2017 até 31 de março de 2017, observando o horário local e os seguintes procedimentos:

a) acessar o endereço <https://goo.gl/id2QWn>, 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 2017.1;

b) histórico acadêmico atualizado;

c) currículo, eventualmente contendo portfólio.

6. DO PROCESSO DE SELEÇÃO

6.1. O processo de seleção dos candidatos será realizado no dia 03 de abril de 2017.

6.2. O processo de seleção será realizado pelos docentes responsáveis pela vaga pleiteada pelo candidato e consistirá de análise de currículo e entrevista com o candidato.

6.2.1. A entrevista será realizada na sala B111, localizada no térreo do Instituto Metrópole Digital, das 8h às 12h, conforme ordem dos candidatos que será divulgada por email.

7. DO RESULTADO

7.1. O resultado da seleção será divulgado em 04 de abril de 2017 através do endereço <http://portal.imd.ufrn.br/>.

8. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

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

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

Natal/RN, 21 de março de 2017.



Charles Andryê Galvão Madeira
Coordenador do Projeto

ANEXO I – COMPETÊNCIAS E HABILIDADES ESPERADAS

Na relação abaixo 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.

1. Artes

- Experiência com criação de arte conceitual (jogos ou animação)
- Possuir estilo dinâmico (cartoon, mangá, charge, comic)
- Conhecimento em anatomia e proporção
- Conhecimento em ponto de fuga e perspectiva
- Conhecimento em alguma das técnicas de animação Sprites ou Cut out;
- Conhecimento em Modelagem 3D (low-poly, retopologia, escultura digital, texturização)
- Conhecimento em composição de cenários