



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE  
INSTITUTO METRÓPOLE DIGITAL  
LABORATÓRIO DE PESQUISA EM GAMES E EDUCAÇÃO**

**CHAMADA PÚBLICA 02/2017 – SELEÇÃO  
SIMPLIFICADA DE CANDIDATOS PARA  
ATUAÇÃO COMO BOLSISTAS DE GRADUAÇÃO  
EM PROJETOS DE PESQUISA.**

O Laboratório de Pesquisa em Games e Educação do Instituto MetrÓpole Digital da UFRN divulga esta chamada pública para selecionar candidatos para atuar como bolsistas em projetos de pesquisa deste laboratório, de acordo com as seguintes regras:

**1 Requisitos para participar da seleção:**

- 1.1 Estar matriculado em curso de graduação da UFRN.
- 1.2 Estar interessado em atuar em uma das seguintes vagas, voltadas para o desenvolvimento de jogos digitais com fins educativos:

<b>Vaga*</b>	<b>Descrição da vaga</b>	<b>Conhecimentos prévios esperados</b>
Game Designer	Realizar atividades de game design (concepção de personagens, mecânicas de jogos, regras, obstáculos, etc.).	Conhecer game design de jogos digitais clássicos e ter uma visão geral do processo de game design.
Programador	Participar das atividades de game design e de programação de jogos digitais no ambiente de desenvolvimento Unity.	Conhecimento básico de programação e do ambiente Unity para desenvolvimento de jogos digitais.
Designer	Participar das atividades de game design e de desenho de elementos de jogos digitais 2D e/ou 3D.	Habilidades de desenho e de criação de arte digital 2D e/ou modelagem de elementos 3D na ferramenta Blender.

\* A quantidade de candidatos a serem selecionados por vaga será definida de acordo com os recursos disponíveis e a demanda para o projeto, sendo o início das atividades previsto para Outubro de 2017.

**2 Procedimentos de inscrição:**

2.1 A inscrição será realizada no período apresentado no cronograma da Seção 5 deste documento, por meio do formulário de inscrição disponibilizado no site <<http://gamelab.imd.ufrn.br/vagas.html>>, onde o(a) candidato(a) deverá apresentar a seguinte documentação:

- 2.1.1 Comprovante de matrícula em curso da UFRN;
- 2.1.2 Histórico escolar atualizado emitido pelo SIGAA há no máximo 15 (quinze) dias contado da data da abertura das inscrições;

- 2.1.3 Resumo com descrição de experiências prévias no desenvolvimento de jogos digitais.
- 2.1.4 Portfólio de jogos digitais desenvolvidos (game design, programação e/ou design).
- 2.2 Um mesmo candidato poderá se inscrever para mais de uma vaga.

### 3 Processo de seleção e resultados:

- 3.1 A seleção será feita por meio de:
  - 3.1.1 Análise do histórico escolar do candidato (eliminatório);
  - 3.1.2 Entrevista e prova prática para averiguação de conhecimentos na área (eliminatório e classificatório).
  - 3.1.3 A prova prática consistirá de game design (todos), programação (só os inscritos nessa vaga) e design (só os inscritos nessa vaga).
- 3.2 Os resultados do processo seletivo serão divulgados no endereço <<http://gamelab.imd.ufrn.br/vagas.html>>.

### 4 São critérios de desempate, sucessivamente:

- 4.1 Mais conhecimento aplicado na prova prática;
- 4.2 Maior índice de rendimento acadêmico (IRA) verificado no histórico-escolar emitido pelo SIGAA;
- 4.4 A maior idade, considerando ano, mês e dia.

### 5 Cronograma do processo:

Inscrições	11/09/2017 a 21/09/2017
Entrevista e aplicação de prova prática	23/09/2017 Às 8h, na sala A309 do CIVT/IMD.
Divulgação da classificação preliminar	25/09/2017
Recursos contra o resultado *	27/09/2017
Divulgação da classificação final	28/09/2017

\* Os recursos devem ser submetidos através de formulário disponibilizado no endereço <<http://gamelab.imd.ufrn.br/vagas.html>>.

### 6 Disposições gerais:

- 6.1 O(A) bolsista selecionado(a) irá desenvolver atividades conforme sua área de atuação dentro de projetos de pesquisa do Laboratório.
- 6.2 O vínculo com o bolsista não gera vínculo empregatício do(a) candidato(a) admitido(a) com a UFRN.
- 6.3 Em caso de dúvidas, enviar mensagem para o e-mail [eduardoaranha@dimap.ufrn.br](mailto:eduardoaranha@dimap.ufrn.br).

Natal (RN), 10 de Setembro de 2017.

*Prof. Eduardo Henrique da Silva Aranha*  
Coordenador do Laboratório de Pesquisa em Games e Educação  
Instituto Metrópole Digital / UFRN