

**INSCRIÇÕES ABERTAS PARA BOLSISTAS INICIAÇÃO CIENTÍFICA
PIBIC E PIBITI 2020/2021**

PRODUÇÃO DE JOGO EDUCATIVO

**Projeto GAME COMENIUS: FORMAÇÃO DOCENTE PARA AS MÍDIAS NA
CULTURA (<http://gamecomenius.com/>)**

SELEÇÃO

UM/A bolsista PIBITI - Programador(a)

UM/A bolsista PIBIC - Game designer/design de interface (UI/UX)

Currículos e documentos devem ser enviados para a professora Dulce Márcia Cruz (MEN/CED) pelo e-mail: gamecomenius@gmail.com

**Instruções detalhadas sobre documentação e condições de contratação ver
página PROPESQ -**

https://pibic.propesq.ufsc.br/perguntas-frequentes/pibic_bolsista/

1. DAS INSCRIÇÕES

1.1 As inscrições serão realizadas no período 09/09/ a 12/09/2010 por meio do e-mail gamecomenius@gmail.com anexando CÓPIA dos seguintes documentos:

- Ficha de inscrição preenchida, assinada e digitalizada (**Anexo a - final do edital**);
- Histórico escolar atualizado;
- Espelho de matrícula com os horários das disciplinas nas quais o candidato está matriculado;
- Currículo extraído da Plataforma Lattes/CNPq (<http://lattes.cnpq.br/>).

A lista com as inscrições deferidas será publicada no site do grupo de pesquisa EDUMIDIA - <https://edumidia.paginas.ufsc.br/> no dia 13/09/2020 e os candidatos serão informados via e-mail.

Entrevistas serão realizadas por videoconferência no dia 14/09/2020 - das 9 as 12h.

2 DAS ATRIBUIÇÕES Cada uma das modalidades de bolsa abaixo indicadas possui atribuições de atuação próprias, conforme descrito a seguir.

i. Modalidade **Programador(a) do jogo: 1 vaga**

Funções: trabalhar na continuidade da 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.

Requisitos: conhecimento básico da plataforma UNITY de desenvolvimento de jogos digitais; ter desenvolvido um projeto de jogo digital que possa ser jogável, pelo menos em parte; ser estudante do campus Florianópolis.

Habilidades muito importantes:

1. Saber trabalhar com a Unity
2. Saber a linguagem de programação C#
3. Saber trabalhar em grupo

Habilidades desejáveis:

1. Saber trabalhar com o sistema de gerenciamento GitHub
2. O Game Comenius é um jogo web, sendo assim, saber exportar e implantar na web um jogo feito com Unity.
3. Os jogadores do Game Comenius podem acessá-lo de diferentes plataformas, sendo assim, saber configurar o jogo para diferentes tamanhos de tela e navegadores.
4. Habilidade para Gamificar. Saber traduzir os requisitos do projeto (que muitas vezes vêm do universo da pedagogia) para uma solução lúdica que encaixe no jogo.

ii. Modalidade **Game designer/design de interface (UI/UX): 1 vaga**

Funções: trabalhar na continuidade da concepção do 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; desenvolver as HUDS e Menus; auxiliar nos assuntos de design gráfico; 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; Design, de Ciências da Computação, Sistemas de Informação (Noturno), Ciência da Informação.

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

Habilidades muito importantes:

Saber trabalhar com design de interface (UI) e experiência do Usuário

Saber trabalhar com illustrator/arte vetor

Saber trabalhar em grupo

3. DOS PRÉ-REQUISITOS PARA O PROCESSO SELETIVO E CLASSIFICAÇÃO

O aluno candidato à bolsa de pesquisa deverá:

3.1. Estar regularmente matriculado em curso de graduação da UFSC;

3.2. Não ter colação de grau prevista para o período de vigência da bolsa;

3.3. Possuir índice de aproveitamento acumulado (IAA) igual ou superior a 6,0;

3.5. Dispor de 20 horas semanais para dedicação ao projeto;

3.6. Não ter relação de parentesco direto com o coordenador do projeto de extensão, o que inclui cônjuge: companheiro, parente em linha reta, colateral ou por afinidade até 3º grau;

3.7. Não ter vínculo empregatício ou receber outra bolsa de qualquer natureza (exceto a Bolsa Estudantil instituída pela Resolução nº 32/CUn/2013).

Arquivos completos dos projetos aprovados: [Projeto PIBIC](#) e [Projeto PIBITI](#)

ANEXO A - FICHA DE INSCRIÇÃO DO CANDIDATO (enviar por e-mail)

NOME DO CANDIDATO _____

MATRÍCULA: _____

CURSO: _____

e-mail: _____ telefone _____

LINK CURRÍCULO LATTES: _____

PERÍODO NO CURSO: _____ (do 1º ao 10º.)

() DECLARO ESTAR CIENTE DAS NORMAS REFERENTES AO EDITAL DE
SELEÇÃO

_____ data: / /

ASSINATURA DA(O) CANDIDATA(O)