



**EDITAL N° 02/2022**

**EDITAL DE SELEÇÃO PARA O PROJETO DE PESQUISA “JOGOS  
AUTORAIS: APRENDENDO A CRIAR AS ETAPAS DE UM JOGO”**

O presente Edital tem como objetivo tornar público o processo de seleção de alunos(as) voluntários(as) para o Projeto de Pesquisa “Jogos Autorais: Aprendendo a criar as etapas de um Jogo” aprovado no Departamento de Ciências Exatas do Centro de Ciências Aplicadas e Educação da UFPB. Ele será publicizado na lista de informes-LCC e informes-SI; e no site do DCX (<https://ufpb.br/dcx>), bem como será enviado para as coordenações junto com o arquivo em PDF com a descrição completa do projeto de pesquisa e com o link de inscrição no *Google Forms*.

1. Das Disposições Preliminares

O Projeto de Pesquisa “Jogos Autorais: Aprendendo a criar as etapas de um Jogo” propõe promover o estudo, a análise e o desenvolvimento de jogos digitais e/ou analógicos tanto para entretenimento/diversão quanto para educação; através da participação de discentes voluntários(as) dos cursos de Licenciatura em Ciência da Computação ou Bacharelado em Sistemas de Informação do Departamento de Ciências Exatas – DCX do CCAE da UFPB ou Bacharelado em Design – DDesign/CCAÉ .

A ideia geral é que esses discentes possam participar ativamente de todas as atividades que desejem dentro do Projeto e com isso possam atuar nas diversas áreas criativas de um projeto de desenvolvimento de um jogo. Para que isso seja possível serão criados Grupos de Trabalho (GTs) com foco nessas diversas áreas criativas, onde atuarão em seus processos de desenvolvimento.

Sendo assim, este projeto de pesquisa está sendo proposto, entre outras coisas, para aqueles que conhecem jogos, que os jogam há muito tempo e aos que gostariam de entender mais sobre a ARTE de criar, pensar, desenvolver e aprimorar jogos.

## 2. Das Inscrições

2.1 As inscrições para o Projeto de Pesquisa de que trata este edital serão feitas de forma online através do link do *Google Forms* (<https://forms.gle/B8cVvAbRZdbJG2q6A>) no período de **10 a 18 de agosto de 2022**.

## 3. Dos Requisitos

3.1 Para inscrever-se no processo de seleção, o discente deve atender os requisitos abaixo:

3.1.1 Ser discente regularmente matriculado(a) em Licenciatura em Ciência da Computação (LCC) ou Bacharelado em Sistemas de Informação (BSI) do Departamento de Ciências Exatas/CCAUE/UFPA ou Bacharelado em Design do Departamento de Design/CCAUE/UFPA;

3.1.2 Ter disponibilidade de 10h semanais para as atividades do Projeto e assinar Termo de Compromisso;

3.1.3 Possuir conhecimentos básicos acerca de jogos analógicos e/ou digitais;

3.1.4 Possuir interesse em algum dos Grupos de Trabalho do Projeto (ver Tabela 1);

3.1.5 Possuir conhecimento específico na área à qual está se inscrevendo (ver Tabela 2).

## 4. Das Vagas

4.1 Este edital selecionará discentes para 02 tipos de vagas: vagas gerais para os GTs e vagas específicas.

4.2 São **06 vagas para os GTs** de 1 a 5 (Tabela 1).

4.2.1 No formulário de inscrição, o discente que desejar se inscrever nessa vaga deverá indicar apenas um GT que deseja atuar.

**Tabela 1** – Vagas para Grupos de Trabalho – GTs.

Grupo de Trabalho	Atribuições/tarefas
GT 1 - NARRATIVA	Responsável pela criação das histórias, estórias, enredos, contos, lendas e narrativas em geral.
GT 2 - PERSONAGENS	Responsável pela criação dos personagens, modelagens, acessórios e roupas.
GT 3 - MECÂNICAS E REGRAS	Responsável pela criação das mecânicas, regras, jogabilidade, recompensas, objetivos/metras, dificuldades, desafios, fases, inventários, ranking e feedback.

<b>GT 4 - AMBIENTES E CENÁRIOS</b>	Responsável pela criação dos ambientes do jogo, cenários, níveis de progressão, fases e da estética em geral do jogo.
<b>GT 5 - ÁUDIO</b>	Responsável pela criação/produção dos sons, músicas, efeitos sonoros, vozes e processos de dublagem.
<b>GT 6 - DIGITAL PURO</b>	Responsável pela criação de animações 2D e 3D, programação digital, tornar um jogo analógico em digital e produção de jogos digitais em geral.

4.3 São **06 vagas para as áreas específicas**, dividida em: 02 para editor de vídeo; 02 para designer gráfico; 01 para desenhista; e 01 para editor de áudio, conforme Tabela 2.

**Tabela 2** – Vagas para Áreas específicas.

Vagas	Atribuições/tarefas
<b>Editor de Vídeo (02 vagas)</b>	Responsável pela criação de trailers, teasers, cut-scenes e propagandas/divulgações dos jogos desenvolvidos no projeto. Além de ministrar palestras e minicursos sobre edição de vídeo.
<b>Designer Gráfico (02 vagas)</b>	Responsável pela criação dos personagens, modelagens, acessórios e roupas. Além de ministrar minicursos sobre estruturas do design gráfico.
<b>Desenhista (01 vaga)</b>	Responsável pela criação de personagens, ambientes e espaços. Além de ministrar e assistir às equipes de desenvolvimento dos jogos.
<b>Editor de Áudio (01 vaga)</b>	Responsável pela criação de efeitos sonoros, músicas tema, ruídos, edição de vozes e estruturas de áudio para jogos.

## 5. Do Processo de Seleção

### 5.1 O processo de seleção considerará:

5.1.1 A nota obtida em **entrevista com o coordenador** do Projeto de Pesquisa (valerá de 0 a 10,0 pontos). Obs.: Essa entrevista será agendada previamente após ser concluída a fase de Inscrições e seguirá o Cronograma Geral descrito no Quadro I;

5.1.2 O Coeficiente de Rendimento Acadêmico (CRA);

5.1.3 Para as vagas descritas na Tabela 2 haverá um teste específico valendo de 0 a 10,0 pontos.

5.2 Para as vagas dos GTs (Tabela 1), o resultado final será calculado através da média ponderada (NF) entre a nota obtida na entrevista (NE) e o Coeficiente de Rendimento Acadêmico (CRA), com pesos 6 e 4 respectivamente, tudo expresso pela fórmula: **NF = (6\*NE + 4\*CRA) / 10**.

5.3 Para as vagas específicas (Tabela 2), o resultado final será calculado através da média ponderada (NF) entre a nota obtida na entrevista (NE), o Coeficiente de Rendimento Acadêmico (CRA) e o teste específico (TE), com pesos 2, 2 e 6 respectivamente, tudo expresso pela fórmula:  $NF = (2*NE + 2*CRA + 6*TE) / 10$ .

## 6. Da classificação

6.1 De acordo com o descrito no item 5, ficam estabelecidos os seguintes critérios:

- I. A classificação dos(as) candidatos(as), até o limite do número de vagas, será realizada de acordo com a ordem decrescente da Nota Final (NF) obtida no processo seletivo.
- II. Em caso de empate, classificar-se-á o(a) candidato(a) que obtiver a maior nota na entrevista (NE) para as vagas da Tabela 1; e para as vagas da Tabela 2 quem obtiver a maior nota no teste específico (TE). Persistindo o empate, será classificado o(a) discente com maior idade.

## 7. Da divulgação do Resultado

7.1 O resultado da seleção será divulgado até o dia **26 de agosto de 2022** nas listas de informes dos cursos de Licenciatura em Ciência da Computação e Bacharelado em Sistemas de Informação do DCX/CCA/E/UFPB; no site do DCX (<https://ufpb.br/dcx>) e nas coordenações dos cursos envolvidos.

7.2 Será enviado para o e-mail dos(as) candidatos(as) aprovados e selecionados o resultado final e cada candidato(a) deverá responder o e-mail dizendo se aceita ou não a sua convocação e, em caso afirmativo, preencher e assinar o Termo de Compromisso com o Projeto no dia **29 de agosto de 2022**.

## 8. Das atividades do Projeto

8.1 Os(as) discentes aprovados(as) e selecionados(as) deverão cumprir uma carga horária de 10h semanais desenvolvendo as atividades estabelecidas a ele(a).

8.2 Os(as) discentes aprovados(as) e selecionados(as) deverão comparecer às reuniões gerais com o coordenador do Projeto e às reuniões de grupo de trabalho e, em caso de impossibilidade de comparecer, deverá justificar ao coordenador do Projeto ou ao líder do grupo de trabalho.

8.3 O(a) discente deverá desempenhar as atividades para a função à qual se inscreveu no edital de seleção (Tabela 1 ou 2).

8.4 O(a) discente será desligado(a) de suas funções no Projeto: 1. Por indisciplina; II. Ausência durante 1 mês corrido sem justificativa; 3. Por não cumprir com as atividades estabelecidas a ele(a).

## 9. Calendário

9.1 O calendário das atividades que compõe o processo de seleção deste edital está descrito no Quadro 1.

9.2 Esse cronograma poderá ser alterado caso seja necessário e, para isso, as novas datas serão postadas na lista de informes LCC e SI e no site do DCX (<https://ufpb.br/dcx>).

**Quadro 1 – Cronograma Geral.**

<b>Inscrições através do <i>Google Forms</i></b>	10 a 18 de agosto de 2022
<b>Período de Entrevistas</b>	22 a 23 de agosto de 2022
<b>Entrega do Teste específico (itens 4.2 a 4.5)</b>	22 a 25 de agosto de 2022
<b>Divulgação do Resultado Final</b>	26 de agosto de 2022
<b>Aceite dos(as) discentes</b>	29 de agosto de 2022
<b>Início das atividades regulares do Projeto</b>	29 de agosto de 2022

Rio Tinto, 10 de agosto de 2022.

---

**Augusto César Pereira da Silva Montalvão**

Coordenador do Projeto