PROCESSO SIMPLIFICADO

SELEÇÃO

PARA BOLSISTA INICIAÇÃO CIENTÍFICA

PIBIC 2021/2022

PRODUÇÃO DE JOGO EDUCATIVO

Projeto Game Comenius: o jogo da didática

UM/A PROGRAMADOR(A)

Vigência da bolsa: 1/09/2021 a 31/08/2022 (com possibilidade de prorrogação)

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

1. DAS INSCRIÇÕES

1.1 As inscrições serão realizadas no período 09/08 a 15/08/2021 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);
- Currículo extraído da Plataforma Lattes/CNPq (http://lattes.cnpq.br/) **(obrigatório**)

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.

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 prometo;
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 3' grau;
3.7. Não ter vínculo empregatício ou receber outra bolsa de qualquer natureza (exceto a Bolsa Estudantil instituída pela Resolução n' 32/CUn/201 3).

Arquivos completos dos projetos aprovados: Projeto PIBIC

Instruções detalhadas sobre documentação e condições de contratação ver página PROPESQ https://pibic.propesq.ufsc.br/perguntas-frequentes/pibic_bolsista/

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

ASSINATURA DA(O) CANDIDATA(O)