

EDITAL Nº 01/2022

PROCESSO Nº 23106.029341/2022-06

SELEÇÃO DE BOLSISTA PARA PROJETO DE PESQUISA TECNOLOGIAS PARA GESTÃO E AUTOCUIDADO DA SAÚDE DO IDOSO

PROJETO GENIIO-S

O Projeto de pesquisa **Tecnologias para Gestão e Autocuidado da Saúde do Idoso- Projeto GENIIO-S** da Faculdade de Ceilândia, da Universidade de Brasília torna pública a abertura de inscrições para a seleção de 01 (um) candidato à bolsa no estrato FAIXA 1 e 01 (um) candidato à bolsa no estrato FAIXA 2 vinculado ao processo FAP/DF nº: **0193.00000780/2021-74 Edital 03/2021** - Demanda Induzida.

Trata-se de um macroprojeto onde estão abarcados 4 subprojetos que compreendem a magnitude e complexidade do cuidado centrado no idoso: autocuidado e autoconhecimento do idoso em relação a sua doença, educação continuada dos enfermeiros com foco na melhoria da assistência ao idoso e a gestão do processo de trabalho a fim de dinamizar o atendimento a essa população. Tem como objetivo desenvolver e validar tecnologias educacionais para auxiliar no processo de autocuidado e gestão do conhecimento, na perspectiva do idoso, do profissional de saúde e do gestor na Atenção Primária à Saúde (APS).

1. ESPECIFICAÇÕES DAS BOLSAS : ESTRATO, QUANTIDADE E VIGÊNCIA DA BOLSA**Faixa 1** – uma (1) bolsa

O período de duração da bolsa será de 08 (oito) meses podendo ser renovado por mais (dois), totalizando 10 parcelas.

Valor da bolsa = R\$ 2.500,00/mês

Faixa 2 – uma (1) bolsa

O período de duração das bolsas será de 15 (vinte) meses podendo ser renovado por mais 5 (cinco), totalizando 20 parcelas.

Valor da bolsa = R\$4.000,00/mês

2. ELEGIBILIDADE

Do candidato a bolsista exige-se:

Faixa 1

1. Estar cursando Engenharia de Computação ou Jogos Digitais na fase de término de graduação do curso, sendo este reconhecido pelo CNE/MEC. Em caso de diploma obtido em instituição estrangeira, este deverá ter sido revalidado em IES brasileira;

2. Disponibilizar currículo atualizado na Plataforma Lattes do CNPq ou, se estrangeiro, currículo com histórico de registro de patentes e/ou publicação de trabalhos científicos e tecnológicos de impacto e/ou prêmios de mérito acadêmico.

Faixa 2

1. Possuir graduação em Design ou Desenho Industrial, obtido em cursos avaliados e reconhecidos pelo CNE/MEC. Em caso de diploma obtido em instituição estrangeira, este deverá ter sido revalidado em IES brasileira;
2. Possuir experiência profissional comprovada de pelo menos 2 anos como artista de jogos;
3. Disponibilizar currículo atualizado na Plataforma Lattes do CNPq ou, se estrangeiro, currículo com histórico de registro de patentes e/ou publicação de trabalhos científicos e tecnológicos de impacto e/ou prêmios de mérito acadêmico.

PODEM CANDIDATAR-SE:

a) Brasileiros ou estrangeiros residentes no Brasil, portadores de visto temporário, sem vínculo empregatício;

b) Outras Informações:

- Os candidatos aprovados na modalidade "da bolsa" deverão apresentar comprovação de afastamento da instituição de origem; se for o caso, por período compatível com o prazo de vigência da bolsa.
- É vedado o acúmulo da percepção de bolsa com qualquer modalidade de bolsa de outro programa da CAPES, de outra agência de fomento pública, nacional ou internacional, empresa pública ou privada, ou ainda com o exercício profissional remunerado, ressalvadas as exceções previstas no item Modalidade de Bolsas deste edital ou expressa permissão em norma específica baixada pela CAPES.

3. DA INSCRIÇÃO NO PROCESSO SELETIVO

Serão exigidos os seguintes documentos para inscrição:

1. Cópia de RG e CPF ou de passaporte, no caso de candidatos estrangeiros. Para candidatos brasileiros do sexo masculino, comprovante de quitação militar;
2. *Curriculum Lattes* (www.cnpq.br), atualizado e comprovado;
3. Proposta/Plano de trabalho conforme anexo II;
4. Cronograma das atividades a serem desenvolvidas;
5. O candidato à Bolsa Faixa 1 deverá apresentar a cópia do Histórico Escolar e o candidato à Bolsa Faixa 2 deverá apresentar a cópia do Diploma Escolar.

4. DAS ETAPAS DO PROCESSO DE SELEÇÃO

A avaliação dos candidatos consistirá em:

1. Verificação da documentação exigida (conforme tabela de pontuação);
2. Plano de trabalho apresentado relacionado ao projeto de pesquisa contemplado;
3. Avaliação do *Curriculum* modelo *Lattes* (anexo 1), destacando atividades e produção no período iniciado no ano de 2017 (nos últimos 5 anos), com comprovação apresentada pelo candidato no ato da inscrição (por e-mail).

4. As inscrições deverão ser encaminhadas ao e-mail silvanasf@unb.br

5. ATRIBUIÇÕES DOS BOLSISTAS

Faixa 1

O bolsista deve:

1. Apresentar e desenvolver Plano de Trabalho (Anexo II) que contemple projeto contemplado no Edital 03/2021 - Demanda Induzida envolvendo o desenvolvimento de jogos eletrônicos *mobile*, com abrangência nas seguintes atividades:
 - Levantamento de requisitos junto a equipe;
 - Análise de Requisitos – construir o modelos do jogo a fim de representar o sistema de software a ser desenvolvido;
 - Descrições das principais estruturas de dados;
 - Desenvolver o projeto da arquitetura do sistema e das Tabelas do Banco de Dados;
 - Codificar o sistema utilizando a *Engine Unity* (em C#/C++) a partir da descrição computacional da fase de projeto.
 - Elaborar e conduzir testes com o jogo desenvolvido;
 - Disponibilizar o jogo nas lojas Apple Store e Google Play.
2. Apresentar e desenvolver plano de trabalho que preveja publicação e participação nas reuniões de grupo de pesquisa, colaborar, quando solicitado, com os estudos em andamento e tutoria nos grupos de pesquisas;
3. Elaborar Relatório de Atividades mensal a ser submetido à aprovação do Coordenador do Projeto e equipe de trabalho e encaminhar Relatório Final em até 30 (trinta) dias após o encerramento do respectivo bolsa.

Faixa 2

O bolsista deve:

1. Apresentar e desenvolver Plano de Trabalho (Anexo II) que contemple projeto contemplado no Edital 03/2021 - Demanda Induzida envolvendo o desenvolvimento de jogos eletrônicos *mobile*, com abrangência das seguintes atividades:
 - Realização de processo de game design de jogos digitais em todas as suas etapas, abrangendo o fluxo de progressão dos jogadores, o seu ciclo de ações e a consistência de seus estímulos visuais e sonoros;
 - Atuação em desenvolvimento de jogos compondo equipes multidisciplinares;
 - Conceituação de estilos e identidades para projeto de jogos por meio de ilustrações e renderings;
 - Estruturação de problemas de design por meio de pesquisas de referências sobre estilo, mecânicas, narrativas e controles, definindo requisitos para o projetos de jogos;
 - Criação de ilustrações em estilos variados, como pixel art ou pinturas digitais para compor cenas de jogos, cenários e níveis de jogos;
 - Produção de animações com recursos diferenciados para a composição dos assets de personagens de jogos digitais;
 - Criação de interfaces digitais para aplicações móveis e responsivas;
 - Criação de elementos de interface gráfica de jogos digitais, como itens de contexto ou menus interativos;

- o Utilização de ferramentas de edição de imagens bitmap, softwares para ilustração vetorial, editoração de páginas, concepção de interfaces interativas e publicação de softwares;
 - o Utilização de softwares de Global Information Tracker (GIT);
2. Apresentar e desenvolver plano de trabalho que preveja publicação e participação nas reuniões de grupo de pesquisa, colaborar, quando solicitado, com os estudos em andamento e tutoria nos grupos de pesquisas;
 3. Elaborar Relatório de Atividades mensal a ser submetido à aprovação do Coordenador do Projeto e equipe de trabalho e encaminhar Relatório Final em até 30 (trinta) dias após o encerramento do respectivo bolsa.

SOBRE O PLANO DE TRABALHO

a) O plano de trabalho deve ser parte do projeto contemplado no Edital 03/2021 - Demanda Induzida. (Anexo II)

1. CRONOGRAMA DE SELEÇÃO, DIVULGAÇÃO E APRESENTAÇÃO DE DOCUMENTOS

As datas de realização das inscrições e sua homologação, das etapas do processo seletivo, bem como da divulgação dos respectivos resultados, constam da tabela abaixo:

DATA	ETAPA	HORÁRIO
17/03/2022 à 24/03/2022	Período Inscrição no e-mail silvanasf@unb.br	08:00h do dia 17/03/2022 até 12:00h do dia 24/03/2022
25/03/2022	Resultado da inscrição no site da FCE	Após às 13h
29/03/2022	Divulgação da Homologação das inscrições no site da FCE	Após às 14h
31/03/2022	Prazo para requerimento de reconsideração referente a homologação das inscrições	das 8h00 às 12h00 31/03/2022 Envio de recurso via e-mail: silvanasf@unb.br
01/04/2022	Divulgação do resultado final das inscrições	http://www.fce.unb.br

2. DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS

O resultado final da seleção será disponibilizado no site da FCE (<http://www.fce.unb.br>) após a conclusão do processo de seleção dia 01 de abril às 18 horas.

3. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

a) Será desclassificado e automaticamente excluído do processo seletivo, o candidato que:

- prestar declarações ou apresentar documentos falsos em quaisquer das etapas da seleção e/ou
- não apresentar toda a documentação requerida nos prazos e condições estipuladas neste Edital; Casos omissos e extraordinários serão resolvidos pela Coordenação do projeto;

b) Ao inscrever-se no processo seletivo, o candidato reconhece e aceita as normas estabelecidas neste Edital ao qual se inscreve.

Brasília 17 de março de 2022

Prof. Dr. Silvana Schwerz Funghetto

Coordenadora do Projeto de Pesquisa:

Tecnologias para Gestão e Autocuidado da Saúde do Idoso- Projeto GENIIO-S.

ANEXO I

TABELA DE PONTUAÇÃO DO CURRÍCULO *LATTES* ATUALIZADO

Nome do candidato: _____

ITEM	Pontuação
- Jogos Publicados: 10 (dez) pontos cada comprovante	
- Atividades de coordenação, supervisão ou avaliação de jogos digitais: 01 (um) ponto para cada comprovante	
- Domínio de ferramentas especializadas: 10 (dez) pontos por ferramenta/linguagem	
- Experiência profissional (por semestre) / ou participação (por unidade) em projetos de jogos	
TOTAL DE PONTOS	

ATENÇÃO: Somente será validada a pontuação referente aos itens devidamente comprovados.

Anexo II

1. IDENTIFICAÇÃO DO BOLSISTA (Nome do Bolsista)
2. INSTITUIÇÃO A QUAL TEM VÍNCULO (Quando houver)
3. VÍNCULO INSTITUCIONAL (Quando houver)
4. INTRODUÇÃO AO PLANO DE TRABALHO (Problema a ser estudado)
5. METODOLOGIA DO PLANO DE TRABALHO
6. ETAPAS DE TRABALHO
7. RESULTADOS ESPERADOS
8. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

ETAPAS	Mês					
1						
2						
3						
4						

9. - REFERÊNCIAS



Documento assinado eletronicamente por **Silvana Schwerz Funghetto, Professor(a) de Magistério Superior da Faculdade de Ceilândia**, em 18/03/2022, às 08:05, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.unb.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **7861551** e o código CRC **E1E95BBD**.