



Ministério da Educação
Universidade Federal de Santa Maria
Pró-reitoria de Pós-graduação e Pesquisa
Agência de Inovação Transferência de Tecnologia

EDITAL DE SELEÇÃO DE BOLSISTA DE INICIAÇÃO TECNOLÓGICA nº 05/2024

O professor Ricardo Tombesi Macedo da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) torna público o resultado final com a lista de alunos de Pós-Doutorado da UFSM, independentes da área do conhecimento, para Bolsa de Iniciação Tecnológica obtida junto a Secretaria de Inovação, Ciência e Tecnologia (SICT) por meio do Edital GameRS 07/2023.

CANDIDATO	APROVAÇÃO/CLASSIFICAÇÃO
FRANCIELI PACHOLSKI DE VARGAS	1º lugar
LEONARDO ANDRADA DE MELLO	2º lugar
LUCIOMAR DE CARVALHO	3º lugar

Frederico Westphalen, 24 de abril de 2024.


Ricardo Tombesi Macedo
Coordenador do Projeto

Pelotas, 19 de abril de 2024

Prezado professor Ricardo Tombesi Macedo

Eu, Leonardo Andrada de Mello, ao cumprimentá-lo, apresento razões que justificam o pedido de reconsideração do resultado da seleção para a Bolsa de Iniciação Tecnológica – edital 05/2024.

Em que pese as notas de cada um dos critérios para a classificação não tenham sido divulgadas, apresento alguns elementos para o pedido de reconsideração. O primeiro deles é relacionado aos documentos exigidos para interposição de candidatura. O item 4.2.3 do edital de abertura solicita que o/a candidato/a tenha “*Diploma de graduação no curso de Desenvolvimento de Jogos Digitais ou áreas afins*”. O curso de jogos digitais compreende a grande área de Comunicação e Informação, de acordo com classificação do Ministério da Educação, conforme o Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia.

Apresentei-me à seleção certo da afinidade temática da Comunicação Social com os Jogos Digitais, área da qual inclusive parti da minha objeção de estudo para graduação, mestrado e doutorado, todos realizados no campo da comunicação. A candidata aprovada em primeiro lugar informa em seu currículo Lattes ter graduação em Engenharia Florestal, área de outro campo do conhecimento, sem afinidade com Jogos Digitais, o que portanto parece descumprir uma das exigências do edital.

Para além disso, ao se observar o currículo da candidata selecionada disponibilizado na Plataforma Lattes, não se percebem publicações ou projetos relacionados à área de jogos, objeto da seleção em questão, no âmbito do edital GameRS. A sustentabilidade, objeto temático do jogo a ser desenvolvido no projeto, também não aparece como um tema em si na trajetória expressa pela candidata em seu currículo.

Como candidato, observo que não apresento em minha trajetória acadêmica produção sobre tema da sustentabilidade (apesar de ser um tema de interesse como cidadão e que também aparece de modo tangencial em minha tese de doutorado). Contudo, outro aspecto que parece ser importante para o projeto, a educação, que também não aparece na formação ou atuação expressa pela candidata selecionada, é um campo em que tenho experiência comprovada, com atuação docente, inclusive no processo formativo de adolescentes e jovens adultos, bem como a orientação de trabalhos acadêmicos a estudantes de graduação.

Se possível, solicito, diante dos elementos apresentados, a reconsideração do resultado.

Respeitosamente,



Leonardo Andrada de Mello

24 de abril de 2024

Avaliação do recurso:

Prezado Leonardo Andrada de Mello,

Inicialmente gostaria de informar que essa foi uma seleção bastante difícil, pois todos os candidatos eram bem qualificados e com grande potencial de contribuir no projeto.

Quando observados os critérios de elegibilidade:

Possuir o título de doutor em qualquer área do conhecimento; Ser brasileiro ou estrangeiro com visto permanente no Brasil; Ser residente e domiciliado no estado do Rio Grande do Sul durante a vigência da bolsa; Ter o currículo atualizado na Plataforma Lattes/CNPq; Não ser beneficiário de outra bolsa de qualquer natureza; Não possuir vínculo empregatício de qualquer natureza; Não ter vínculo de parentesco em linha reta, colateral ou por afinidade, até o terceiro grau, inclusive, com o coordenador do projeto; Para os casos em que o candidato à bolsa estejam cursando pós-graduação, deverá ser encaminhada declaração de anuência firmada pelo orientador e pelo coordenador do curso; Ter perfil adequado à atividade a ser desenvolvida e qualificação avaliada através das informações descritas no currículo Lattes/CNPq do candidato à bolsa.

Na inscrição foi solicitado a graduação no curso de Desenvolvimento de Jogos Digitais ou áreas afins, mas não era um critério de elegibilidade para a bolsa, mas sim um diferencial no qual o senhor também pontuou.

Sobre a avaliação de sustentabilidade, objeto temático do jogo a ser desenvolvido no projeto, foi considerado todos os trabalhos e projetos que envolviam alguma característica abordada dentro da sustentabilidade. Portanto, todos os candidatos que apresentaram artigos, trabalhos, capítulos, projetos, e experiências com iniciativas que promovam a sustentabilidade mesmo que como resultado secundário, pontuaram.

Somado a isso, o processo seletivo foi realizado de acordo com os seguintes critérios:

Análise da Carta de Intenções: foi avaliado o interesse, qualificações, habilidades, conhecimentos e experiências do candidato, e peso de 30% da nota.

Entrevista: foi avaliada a experiência do candidato em relação à participação em projetos de Pesquisa e/ou Extensão, conhecimento sobre a área do projeto,

publicações na área do projeto e disponibilidade de tempo para atender presencialmente as atividades do projeto, e peso de 40% da nota.

Currículo Lattes: foi avaliada a produção científica do aluno com peso de 30% da nota.

Dante disso, é preciso observar que a candidata aprovada em primeiro lugar possui maior publicação científica quando comparada a vossa produção científica (vide currículo lattes).

Ao abrir a seleção, deixamos os critérios de elegibilidade amplos, tendo claro que para o desenvolvimento de um jogo digital, ter uma equipe multidisciplinar é muito importante. Mas diante da qualidade dos candidatos, sendo todos doutores de áreas importantes, assume-se que em relação ao desenvolvimento de um jogo digital com viés de sustentabilidade, ter alguém na equipe que já tenha alguma experiência na área é interessante para o desenvolvimento do jogo e sucesso do projeto.

Portanto mantemos o resultado da seleção.

Todavia, saliento que a seleção é válida pelo tempo do projeto, isto é, dois anos.

E que todos os candidatos aprovados, que atenderem os critérios de elegibilidade, poderão ser chamados em caso de desistência ou desligamento dos bolsistas.