

## **SELEÇÃO DE BOLSISTA PARA O PROJETO DE PESQUISA:**

### **DESENVOLVIMENTO E AVALIAÇÃO DE JOGOS EDUCACIONAIS PARA O ENSINO DE COMPUTAÇÃO (Nº 051039)**

- 1. Número de bolsas:** 1 (uma)
- 2. Prazo para inscrições:** de 22 de abril de 2019 a 24 de abril de 2019. As inscrições serão feitas exclusivamente pelo e-mail: gianipetri@gmail.com (Coordenador do Projeto) com o assunto “Inscrição bolsista projeto 051039”.
  - a. Entrevistas/Seleção: 26/04/2019 – conforme agenda enviada após a inscrição.
- 3. Os candidatos deverão encaminhar por e-mail para confirmação da inscrição, os seguintes documentos:**
  - a. Comprovante de matrícula.
  - b. Histórico escolar simplificado.
  - c. Currículo Lattes (pdf gerado na plataforma do CNPq)
- 4. Requisitos exigidos do acadêmico:**
  - a. Estar regularmente matriculado na Universidade Federal de Santa Maria em cursos de graduação ou cursos de nível médio e/ou profissionalizante da área de computação;
  - b. Ter cursado com aproveitamento disciplinas relacionadas a Desenvolvimento/Programação Web e Banco de Dados.
  - c. Ter os dados pessoais atualizados (e-mail e telefone) no DERCA e no portal do aluno;
  - d. Possuir currículo Lattes atualizado na base do CNPq;
  - e. Possuir conta corrente ativa, no nome e CPF do aluno, em qualquer banco, para viabilizar implantação da bolsa;
  - f. Não ter vínculo empregatício ou outras bolsas, exceto aquelas que possuam objetivos assistenciais, de manutenção ou de permanência (RN 017/2006 – CNPq);
  - g. Cumprir as atividades constantes do plano de atividades do bolsista, a ser proposto pelo orientador no ato da inscrição.
- 5. Critérios de avaliação:** Notas, currículo, horários disponíveis, conhecimentos sobre programação web, frameworks e banco de dados.
- 6. Direitos e Obrigações:**
  - a. O bolsista selecionado terá os seguintes direitos:
    - i. Receber bolsa mensal no valor de R\$ 400,00 (quatrocentos reais), durante o período de vigência (maio/2019 até dezembro/2019).



- ii. Ter horário definido para o exercício de suas atividades como bolsista, sem prejuízo de suas demais atividades acadêmicas;
  - iii. Receber orientações que se fizerem necessárias para o desempenho de suas atividades.
- b. O bolsista selecionado terá as seguintes obrigações:
- i. Disponibilizar 20 (vinte) horas semanais para o cumprimento de suas atividades;
  - ii. Manter endereço residencial, telefones, e-mail e dados bancários atualizados;

**7. Atividades do projeto para o bolsista:**

- a. Realizar um mapeamento sistemático da literatura de modo a identificar ferramentas que auxiliam na avaliação automatizada da qualidade de jogos usados para o ensino de computação;
- b. Levantar requisitos, projetar interfaces, modelar e desenvolver e/ou customizar um sistema web para auxiliar pesquisadores e instrutores na condução de processos de avaliação da qualidade de jogos usados para o ensino de computação.
- c. Escrita de artigos científicos/resumos para submissão em periódicos e/ou eventos nacionais.

Santa Maria, 18 de abril de 2019.



Prof. Giani Petri (coordenador do projeto)