

EDITAL Nº 053/2015

O Reitor da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), no uso de suas atribuições legais e regimentais, torna público a abertura de inscrições para o **Curso de Pós-Graduação lato sensu - Especialização em Game Design**, autorizado através da Resolução CONSU nº 869/2011, publicado no Diário Oficial do Estado em 17 e 18.12.2011, a ser ofertado pelo Departamento de Ciências Exatas e da Terra, Campus I, Salvador, conforme discriminado abaixo:

1. DO CURSO

1.1. Serão oferecidas 35 vagas. Conforme Resolução nº 468/07, do Conselho Universitário (CONSU), publicada no DOE de 16.08.2007, complementada pelas Resoluções nº 710/2009 e nº 711/2009 do CONSU, publicadas no DOE de 01.08.2009 e 06.08.2009, respectivamente, 40% das vagas oferecidas são destinadas aos candidatos que se auto-declararem negros e 5% para os que se auto-declararem indígenas no ato da inscrição.

1.2. O curso terá carga horária de 420 horas.

1.3. Poderão concorrer às vagas, constantes deste Edital, Graduados em Computação, Comunicação Social, Arte e Design e áreas afins que tenham interesse em aperfeiçoar-se e atuar como Game Design.

1.4. Considerando que o Curso é uma ação do grupo Comunidades Virtuais responsável por desenvolvimento de games no Estado da Bahia, serão destinadas 06 bolsas integrais para pesquisadores e profissionais vinculados a este grupo, com os recursos oriundos da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia (FAPESB). Estes profissionais assinarão um documento se comprometendo em ministrar aulas nas próximas turmas do curso.

2. DO LOCAL DE INSCRIÇÃO

2.1. As inscrições deverão ser efetivadas *on line* e presencialmente com entrega de documentos, na sala de pesquisa do Grupo Comunidades Virtuais – Prédio da pós-graduação - Campus I, no segundo andar, no período de 06 a 17/04/2015, de segunda a sexta-feira no horário das 09h00 – 12h00. A ficha de inscrição *on line* está disponibilizada no link: <http://goo.gl/forms/E9tGtTYTwf> e o Edital nos sites: www.comunidadesvirtuais.pro.br, www.uneb.br e www.uneb.br/dcet.

2.2. Serão aceitas inscrições por procuração (com firma reconhecida) e com todos os documentos do item 3.

3. DOS DOCUMENTOS EXIGIDOS PARA A INSCRIÇÃO

3.1. Diploma de graduação com histórico escolar (original e cópia), Curriculum Vitae na Plataforma Lattes, duas cópias dos documentos pessoais (RG, CPF e Título de eleitor), 02 fotos 3X4, uma justificativa sobre o interesse em participar do curso e comprovante do pagamento da taxa de inscrição.

4. DAS TAXAS ACADÊMICAS

4.1. Será cobrada uma taxa de inscrição no valor de R\$ 50,00 (cinquenta reais) para subsidiar os custos operacionais do Processo de Seleção.

4.2. O pagamento deve ser feito na conta da UNEB, Banco do Brasil, Agência 3832-6, conta corrente: 992430-2.

5. DO INÍCIO E TÉRMINO DO CURSO

5.1. O Curso terá início em 18/05/2015 com término previsto para 18/11/2016.

6. DO PROCESSO DE SELEÇÃO

6.1. A seleção dos candidatos será realizada no período de 20 a 30/04/2015, atentando para os seguintes critérios:

- formação acadêmica, experiência na área de desenvolvimento de games;
- conhecimento básico nos softwares photoshop e flash;
- análise do currículo e da justificativa apresentada para participar do curso;
- entrevista.

6.2. A pontuação e classificação dos candidatos ocorrerá de acordo com o barema produzido com essa finalidade. As vagas serão preenchidas considerando essa pontuação e classificação e atenderá para o exposto nos itens 1.1, 1.3 e 1.4.

6.3. O processo de seleção dos alunos ocorrerá em duas fases, e o resultado da seleção será no dia 04/05/2015, com publicação nos sites www.comunidadesvirtuais.pro.br e www.uneb.br/dcet.

1ª. fase - Inscrição dos alunos com a entrega do currículo lattes, documentação exigida, pagamento da taxa de inscrição e de uma justificativa sobre o interesse em participar do curso.

2ª. fase - Entrevista com os alunos que tiveram seus currículos selecionados e a justificativa sobre o interesse em participar do curso.

6.4. Os alunos selecionados efetivarão a matrícula através da entrega dos seguintes documentos:

a) Cópia do diploma de graduação reconhecido

b) Xerox da identidade e CPF

c) Pagamento da taxa de matrícula no valor de R\$ 150,00 (cento e cinquenta reais), feito na conta da UNEB, Banco do Brasil, Agência 3832-6, conta corrente: 992430-2.

7. DA MATRÍCULA

7.1. O candidato selecionado deverá matricular-se pessoalmente ou por procuração (com firma reconhecida) na sala de pesquisa do Grupo Comunidades Virtuais – Prédio da pós-graduação - Campus I, no período de 07 e 08/05/15, no horário de 13h30 – 17h00.

7.2. Será cobrada uma taxa de matrícula no valor de R\$ 150,00 (cento e cinquenta reais),

7.3. O curso terá uma mensalidade de R\$ 150,00 (cento e cinquenta reais), durante dezoito meses. Os depósitos deverão ser efetuados até o quinto dia útil de cada mês, na conta Banco do Brasil, Agência 3832-6, conta corrente: 992430-2 e entregue a cópia mês a mês do comprovante na Secretaria do Curso.

8. BASE LEGAL:

8.1. Resolução CONSU N° 869/2011, de 16 de dezembro de 2011. publicado no D.O de 17 e 18.12.2011.

9. INFORMAÇÕES ADICIONAIS

9.1. As indicações do grupo de pesquisa Comunidades Virtuais deverão ser encaminhadas pela coordenadora do grupo.

9.2. O curso será realizado na modalidade presencial.

9.3. Os encontros ocorrerão semanalmente em uma sala de aula com capacidade para trinta e cinco pessoas e no Laboratório de Informática com 20 máquinas conectadas a internet, do Departamento de Ciências Exatas - Campus I, nas instalações da UNEB na rua Silveira Martins Cabula, de 2ª. a 6ª. feira, no horário de 18h00 21h00, durante duas semanas consecutivas no mês. Contudo, as disciplinas que serão ministradas pelos professores vindos de outros estados, ocorrerão em horário diferenciado, isto é, de 2ª. a 6ª. feira, nos horários de 13h30 17h00 e de 18h00 21h00 e no sábado de 08h30 12h00, a depender da carga horária da disciplina.

9.4. Durante a realização do TCC os alunos poderão agendar horários para utilizarem esse laboratório.

9.5. Todas as disciplinas terão carga horária presencial, de no mínimo 15 horas. Cada disciplina realizará no mínimo uma avaliação presencial, cumprindo a legislação vigente. Serão aprovados os alunos que obtiverem média igual ou superior a 7,0 (sete)

9.6. O candidato selecionado que não comparecer no prazo estipulado para efetivação da matrícula perderá sua vaga e será procedida nova chamada, respeitando-se a ordem de classificação.

9.7. O envolvimento mínimo exigido compreende 75% de frequência em cada disciplina.

9.8. Para a obtenção do título de especialista os cursistas deverão apresentar um Trabalho de Conclusão de Curso TCC, que envolve o Documento de Game Design de um jogo e o seu protótipo desenvolvidos pelos alunos, acompanhados de um relatório técnico como trabalhos de final de curso.

9.9.Todas as datas informadas acima poderão sofrer mudanças a depender das ações e decisões da UNEB.

9.10.Quaisquer outras demandas serão analisadas e julgadas pelo Colegiado do Curso que será formado pelos Coordenadores, um representante dos professores e dos alunos. Caberá a este Colegiado analisar o regimento vigente do curso, propondo quando necessário alterações.

MAIS INFORMAÇÕES: Procurem a secretaria do curso através do email games@comunidadesvirtuais.pro.br

GABINETE DA REITORIA DA UNEB, 25 de março de 2015.

José Bites de Carvalho
Reitor