

PRORROGAÇÃO DO EDITAL Nº 028/2019

Referente ao Aviso nº 040/2019, publicado no D.O.E. de 22/05/2018.

O Reitor da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), no uso de suas atribuições legais e regimentais, RESOLVE tornar público, para conhecimento dos interessados, a PRORROGAÇÃO das inscrições para o Processo Seletivo de contratação de colaboradores nas funções indicadas no item 4 deste Edital, para atuar no projeto de desenvolvimento do Jogo Digital 2D DIVERCULT, no âmbito da Unidade Acadêmica de Educação a Distância (UNEAD), com base no Edital nº 042/2017 da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e em consonância com o Regimento Geral da UNEB.

1. DO PROJETO DIVERCULT

1.1 Trata-se de um projeto de desenvolvimento e aplicação de Tecnologias de Informação e Comunicação em Educação na temática Jogos Virtuais, que tem como finalidade o desenvolvimento de um Jogo Digital 2D. Este Jogo Digital será disponibilizado pela Unidade Acadêmica de Educação a Distância (UNEAD) para discentes dos cursos de Licenciaturas que ofertam o componente Direitos Humanos, em atendimento às Diretrizes Nacionais das Licenciaturas - Resolução nº CNE 02/2015, que propõe a criação do componente obrigatório Educação e Direitos Humanos em todos os cursos de Licenciatura.

2. DOS REQUISITOS

2.1. Para a função de Gerente de Interface

2.1.1 Ter Graduação em Design ou Mestrado finalizado ou em andamento em área afim ao projeto;

2.1.2 Possuir experiência mínima comprovada de 02 (dois) anos em desenvolvimento de Jogos Digitais;

2.1.3 Ter disponibilidade para atividade presencial no projeto ao menos 20h (vinte horas) por semana durante a execução do projeto conforme declaração do superior imediato.

2.2. Para a função de Gerente de Programação

2.2.1 Ter Graduação em Informática ou Mestrado finalizado ou em andamento em área afim ao projeto;

2.2.2 Possuir experiência mínima comprovada de 02 (dois) anos em desenvolvimento de Jogos Digitais;

2.2.3 Ter disponibilidade para atividade presencial no projeto ao menos 20h (vinte horas) por semana durante a execução do projeto conforme declaração do superior imediato.

2.3. Para a função de Bolsista/Graduação em Design

2.3.1 Ser graduando no Curso de Graduação em Jogos Digitais ou Design;

2.3.2 Ter disponibilidade de ao menos 08 (oito) horas para atividade presencial no projeto e 12 (doze) horas para trabalho a distância por semana durante a execução do projeto.

2.4. Para a função de Bolsista/Graduação em Programação

2.4.1 Ser graduando no Curso de Graduação em Jogos Digitais ou Design ou Sistema de Informação;

2.4.2 Ter disponibilidade de ao menos 8 (oito) horas para atividade presencial no projeto e 12 (doze) horas para trabalho a distância por semana durante a execução do projeto.

2.5. Para a função de Bolsista/Graduação em Interface

2.5.1 Ser graduando no Curso de Graduação em Jogos Digitais ou Design ou Sistema de Informação;

2.5.2 Ter disponibilidade de ao menos 8 (oito) horas para atividade presencial no projeto e 12h (doze) horas para trabalho a distância por semana durante a execução do projeto.

2.6. Para a função de Produtor de Conteúdo em Direitos Humanos

2.6.1 Ser graduando em cursos que possuem área afim ao projeto;

2.6.2 Ter disponibilidade de ao menos 8 (oito) horas semanais para atividade presencial no projeto e de 12 (doze) horas para o trabalho a distância;

2.6.3 Possuir experiência mínima comprovada de 02 (dois) anos em desenvolvimento de Jogos Digitais;

2.7. Para a função de Consultor Especialista em Roteiro e Game Design

2.7.1 Ter doutorado em área afim ao projeto;

2.7.2 Ter disponibilidade de ao menos 8 (oito) horas semanais para atividade presencial no projeto e de 12 (doze) horas para o trabalho a distância;

2.7.3 Possuir experiência comprovada em docência, tutoria ou monitoria de curso de graduação, pós-graduação ou extensão no desenvolvimento de Jogos Digitais ou de consultoria e experiência em incubadoras ou empresas.

3. DO PERÍODO DE ATUAÇÃO

3.1. Os **Gerentes de Interface e Programação**, os **Bolsistas de Graduação em Design, Interface e Programação** e o **Consultor Especialista em Roteiro e Game Design** atuarão por **12** (doze) meses a contar da data da contratação. O **Produtor de Conteúdo em Direitos Humanos** atuará por **03** (três) meses a contar da data da contratação.

4. DAS FUNÇÕES, ATRIBUIÇÕES E CARGA HORÁRIA

4.1. Do Gerente de Interface:

4.1.1 Cumprir a carga horária de 20 (vinte) horas por semana;

4.1.2 Assessorar e dar suporte no gerenciamento de todas as demandas administrativas relativas ao projeto;

4.1.3 Participar das atividades presenciais do projeto;

4.1.4 Acompanhar e revisar os processos administrativos;

4.1.5 Planejar e executar o controle administrativo;

4.1.6 Elaborar os relatórios administrativos;

4.1.7 Acompanhar o cumprimento das obrigações funcionais dos demais colaboradores do projeto;

4.1.8 Responsabilizar-se pela elaboração dos relatórios de acompanhamento;

4.1.9 Monitorar as atividades administrativas e de desenvolvimento.

4.2. Do Gerente de Programação:

4.2.1 Cumprir a carga horária de 20 (vinte) horas por semana;

4.2.2 Assessorar e dar suporte no gerenciamento de todas as demandas administrativas relativas ao projeto;

- 4.2.3 Participar das atividades presenciais do projeto;
- 4.2.4 Planejar e executar o controle administrativo;
- 4.2.5 Elaborar os relatórios administrativos;
- 4.2.6 Acompanhar o cumprimento das obrigações funcionais dos demais colaboradores do projeto;
- 4.2.7 Responsabilizar-se pela elaboração dos relatórios de acompanhamento;
- 4.2.8 Monitorar as atividades administrativas e de desenvolvimento.

4.3. Do Bolsista de Graduação/Design:

- 4.3.1 Cumprir a carga horária de 20 (vinte) horas por semana;
- 4.3.2 Participar das atividades presenciais do projeto, quando demandado;
- 4.3.3 Apoiar as ações da coordenação geral relacionada ao projeto;
- 4.3.4 Realizar a programação visual - desenvolvimento e implementação de design gráfico para o projeto.

4.4. Do Bolsista de Graduação/Interface:

- 4.4.1 Cumprir a carga horária de 20 (vinte) horas por semana;
- 4.4.2 Participar das atividades presenciais do projeto, quando demandado;
- 4.4.3 Apoiar as ações da coordenação geral relacionada ao projeto;
- 4.4.4 Realizar a programação visual - desenvolvimento e implementação de interfaces para o projeto.

4.5. Do Bolsista de Graduação/Programação:

- 4.5.1 Cumprir a carga horária de 20 (vinte) horas por semana;
- 4.5.2 Participar das atividades presenciais do projeto, quando demandado;
- 4.5.3 Apoiar as ações da coordenação geral relacionada ao projeto;
- 4.5.4 Realizar a programação estruturada - desenvolvimento e implementação de códigos para o projeto.

4.6. Do Produtor de Conteúdo em Direitos Humanos:

- 4.6.1 Cumprir a carga horária de 20 (vinte) horas por semana;
- 4.6.2 Pesquisar, selecionar e desenvolver material para o projeto (conteúdo, atividades e orientações);
- 4.6.3 Produzir material de Direitos Humanos demandados pela coordenação do projeto;
- 4.6.4 Participar das atividades presenciais do projeto;
- 4.6.5 Elaborar relatórios dos módulos propostos do projeto junto à coordenação.

4.7. Do Consultor Especialista em Roteiro e Game Design:

- 4.7.1 Cumprir a carga horária de 20 (vinte) horas por semana;
- 4.7.2 Pesquisar, selecionar e desenvolver material para o projeto (conteúdo, atividades e orientações);
- 4.7.3 Produzir material suplementar (atividades e orientações) demandado pela coordenação do projeto;
- 4.7.4 Supervisionar as atividades do projeto;
- 4.7.5 Participar das atividades presenciais do projeto;
- 4.7.6 Elaborar relatórios dos módulos propostos do projeto junto à coordenação.

5. DAS INSCRIÇÕES

Período: 13 a 28 de maio de 2019.

5.2 As inscrições serão realizadas até às 17 horas do dia 28/05/2019 (horário local). O candidato deverá comparecer pessoalmente ao Colegiado de Jogos Digitais, localizado na Universidade do Estado da Bahia, Campus I na Rua Silveira Martins S/N, Prédio 14 (atrás do DEDC), Cabula, Salvador – BA, no horário das 13h às 17h e entregar a seguinte documentação encadernada em volume único, de acordo com a ordem abaixo:

5.2.1. Ficha de inscrição preenchida e assinada (Anexo VI), com duas fotos 3x4;

5.2.2. Xerox autenticada de RG e CPF;

5.2.3. Currículo impresso da Plataforma Lattes;

5.2.4. Xerox autenticada da documentação comprobatória do Currículo Lattes do candidato (diplomas, titulação, participação em eventos, produção técnica, acadêmica, artística etc.);

5.2.5 Os candidatos a Bolsista/Graduação em Design, Bolsista/Graduação em Interface e Bolsista/Graduação em programação devem anexar o Comprovante de Matrícula em

cursos de Design ou Jogos Digitais oferecidos por Instituições de Ensino Superior do Estado da Bahia, de administração pública ou particular desde que reconhecida pelo MEC.

5.3 Os documentos podem ser autenticados em cartório ou por qualquer servidor da UNEB, desde que habilitado para este procedimento.

5.4. O Colegiado de Jogos Digitais disponibilizará um funcionário para realizar a autenticação dos documentos dos candidatos de 20 a 28 de maio, entre 13h e 17h, no mesmo local de entrega dos documentos de inscrição.

5.5. A ausência dos documentos supracitados bem como a sua não autenticação implicarão na eliminação do candidato.

6. DA SELEÇÃO

6.1 O processo de seleção será realizado por Comissão específica, constituída pela Coordenação da UNEAD, mediante **entrevista e análise curricular**, conforme baremas apresentados nos anexos deste Edital.

6.2 Para as funções de **Gerentes de Interface e Programação, Bolsistas de Graduação em Design, Interface e Programação, Consultor Especialista em Roteiro e Game Design e Produtor de Conteúdo em Direitos Humanos** a seleção implicará em análise curricular e entrevista com peso 10 (dez) para cada uma das fases.

6.3 Os candidatos aprovados para as funções descritas no item 2 serão classificados de acordo com a pontuação e convocados por ordem de classificação, conforme necessidade do projeto.

6.4 Avaliados os baremas, serão considerados como critérios de desempate na seguinte ordem:

6.4.1 Maior tempo experiência com desenvolvimento de Jogos Digitais;

6.4.2 Maior tempo de experiência docente no ensino superior;

6.4.3 Maior titulação;

6.4.4 Idade.

6.5 Na ocasião da entrevista o candidato deverá comparecer pessoalmente ao Colegiado de Jogos Digitais, localizado na Universidade do Estado da Bahia, Campus I - Rua Silveira Martins S/N, Prédio 14 (atrás do DEDC), Cabula, Salvador – BA, no horário das 13h às 17h, portando um documento de identidade original (RG ou CNH) com foto. Deverá chegar com uma hora de antecedência do início do processo.

6.6 O processo de seleção ocorrerá no dia **31/05/2019, sexta-feira, a partir das 9 horas.**

6.7 É vedada a participação de servidores públicos em nível federal, estadual e municipal.

7. DA DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS

7.1 A **análise curricular** e **entrevista** para as funções de **Gerentes de Interface e Programação, Bolsistas de Graduação de Design, Interface e Programação, Produtor de Conteúdo em Direitos Humanos e Consultor Especialista em Roteiro e Game Design** será realizada no Colegiado de Jogos Digitais, situada na Universidade do Estado da Bahia, Rua Silveira Martins, nº 2555 - Prédio 14, Cabula, Salvador/BA, **às 9h, no dia 28/05/2019.**

7.1.1 O resultado da **análise curricular** e da **entrevista** será divulgado no prazo de 24h (vinte e quatro horas) de sua realização no domínio www.selecao.uneb.br/divercult2019;

7.2 A comissão divulgará a lista dos candidatos selecionados, por função, no domínio www.selecao.uneb.br/divercult2019 **a partir do dia 29/05/2019.**

8. DOS RECURSOS

8.1 Os candidatos poderão apresentar recurso até 48 (quarenta e oito) horas, contadas a partir da publicação do resultado.

8.2 Os recursos deverão ser apresentados em formulário próprio disponibilizado na UNEAD.

8.3 Os recursos serão formalizados, presencialmente, junto à UNEAD, em formulário próprio acima indicado, com os anexos comprobatórios atinentes quando cabíveis, no endereço: UNEAD - Rua Silveira Martins, nº 2.555, Cabula, Salvador/BA.

8.4 Os resultados dos recursos serão divulgados no domínio www.selecao.uneb.br/divercult2019 até 72 (setenta e duas) horas do prazo final para sua interposição.

8.5 Os prazos recursais em horas descritos neste Edital serão iniciados a partir do primeiro dia útil subsequente à publicação do resultado ou interposição do recurso.

9. DA CONVOCAÇÃO

9.1 Quando convocado o candidato apresentará originais, que serão devolvidas imediatamente, e cópias para serem autenticadas pela UNEB e arquivadas junto à UNEAD, de todos os documentos exigidos. A não apresentação desses documentos (originais e cópias) implicará na desclassificação imediata do candidato e a convocação do candidato aprovado com pontuação imediatamente inferior.

9.2 O candidato aprovado deverá comparecer à UNEAD, em data a ser divulgada junto com o resultado final, para:

9.2.1 Preencher **ficha de cadastro**;

9.2.2 Assinar o **termo de compromisso** e o **termo de disponibilidade de carga horária** para o desempenho de suas funções;

9.2.3 Entregar cópias, a serem autenticadas pela UNEAD, do **diploma de graduação e maior pós-graduação** ou **comprovante de matrícula** do semestre corrente, **RG, CPF, Título de Eleitor, comprovante de votação na última eleição, comprovante de residência, Número de Agência e Conta Bancária**;

9.3 O candidato que não cumprir as exigências do item anterior será automaticamente desclassificado.

10. DA REMUNERAÇÃO

10.1 A remuneração por esta atividade, na forma de bolsa auxílio conforme Lei Estadual nº 11.473/09, será feita da seguinte forma:

10.1.1 Para a **Gerente de Interface**, **12** (doze) parcelas de **R\$ 1.400,00** (mil e quatrocentos reais) brutos;

10.1.2 Para a **Gerente de Programação**, **12** (doze) parcelas de **R\$ 1.400,00** (mil e quatrocentos reais) brutos;

10.1.3 Para os **Bolsistas de Graduação de Design, Interface e Programação**, **12** (doze) parcelas de **R\$ 500,00** (quinhentos reais) brutos;

10.1.4 Para o **Produtor de Conteúdo em Direitos Humanos**, **3** (três) parcelas de **R\$ 500,00** (quinhentos reais) brutos;

10.1.5 Para a **Consultoria Especialista em Roteiro e Game Design**, **1** (uma) parcela de **R\$ 7.200,00** (sete mil e duzentos reais) brutos;

10.2 O candidato **não** poderá concorrer a múltiplas funções no âmbito deste Edital devendo optar por uma única função de sua preferência no ato da seleção.

10.3 São vedadas despesas com pagamento de salários ou complementação salarial de pessoal técnico e administrativo ou quaisquer outras vantagens para pessoal de instituições públicas com base na alínea “b” do subitem 3.5.3 do Edital CAPES nº 042/2017.

10.4 Os pagamentos a que farão *jus* os profissionais selecionados neste Edital ficarão condicionados ao cumprimento das atribuições especificadas no item 4 deste Edital, no regulamento do projeto, no cronograma de trabalho e no termo de compromisso, sendo a última parcela remuneratória liberada apenas depois de atestado o cumprimento de

todas as etapas anteriores. O não cumprimento das obrigações pactuadas implicará o desligamento do profissional do projeto e a suspensão dos pagamentos previstos.

10.5 Os profissionais selecionados poderão ser desligados do projeto a seu pedido ou por decisão da coordenação geral quando for comprovado o descumprimento de alguma obrigação estabelecida nos termos do item precedente.

11. DO NÚMERO DE VAGAS

11.1 Serão ofertadas 10 (dez) vagas conforme constante no quadro a seguir:

| FUNÇÕES | VAGAS |
|---|--------------|
| Gerente de Interface | 01 |
| Gerente de Programação | 01 |
| Bolsista/Graduação em Design | 02 |
| Bolsista/Graduação em Programação | 02 |
| Bolsista/Graduação em Interface | 02 |
| Produtor de Conteúdo em Direitos Humanos | 01 |
| Consultor Especialista em Roteiro e Game Design | 01 |

11.2 Havendo necessidade de aumentar o número de profissionais no projeto ou de eventual substituição, os candidatos classificados poderão ser chamados na vigência deste Edital na ordem de classificação.

12. DISPOSIÇÕES FINAIS

12.1 O não cumprimento de um ou mais tópicos do item 4 deste Edital implicará no desligamento do projeto e cancelamento do pagamento.

12.2 A constatação de qualquer irregularidade na documentação implicará a desclassificação do candidato, a qualquer tempo, sem prejuízo das medidas legais cabíveis.

12.3 Em caso de desclassificação do colaborador será convocado o próximo candidato da sequência de classificação.

12.4 A aprovação e classificação dentro do número de vagas ofertado não assegura ao candidato o direito automático de assunção da função, mas apenas a expectativa de ser integrado ao projeto.

12.5 Este Edital tem vigência de 24 (vinte e quatro) meses renováveis por igual período.

12.6 Saliento que a contratação do(a)s profissionais selecionado(a)s deverá obedecer à legislação em vigor (Lei Estadual nº 9.433/05 artigo 59, II), que estabelece o limite para contratação de R\$ 17.600,00 (Dezessete mil e seiscentos reais) e a prestação de serviços deverá ocorrer de uma única vez, não havendo possibilidade de aditamento do contrato,

devendo-se constar tal informação ao instrumento convocatório. Ato contínuo, para contratação o(a)s profissionais deverão obedecer ao regramento estabelecido pela SAEB, sob pena de impossibilidade de formalização do instrumento contratual.

12.7 Os casos não contemplados neste Edital serão deliberados pela Comissão de Seleção instituída pela UNEAD.

GABINETE DA REITORIA DA UNEB, 21 de maio de 2019.

JOSÉ BITES DE CARVALHO
Reitor

ANEXO I

BAREMA DA ENTREVISTA

| ITEM | PONTUAÇÃO | |
|--|------------|--------|
| | MÁXIMA | OBTIDA |
| Experiência profissional (breve narrativa) | 20 | |
| Disponibilidade e compromisso | 20 | |
| Segurança e postura | 20 | |
| Articulação entre as ideias e expressão oral | 20 | |
| Clareza e objetividade | 20 | |
| TOTAL | 100 | |

ANEXO II**BAREMA DE ANÁLISE CURRICULAR****GERENTE DE INTERFACE E PROGRAMAÇÃO**

| ITEM | PONTUAÇÃO | | |
|--|--|--|-----------|
| Doutorado* | Completo na área de Jogos Digitais - 16 pontos | Em desenvolvimento na área ou completo em área afim do projeto - 10 pontos | 16 pontos |
| Mestrado* | Completo na área de Jogos Digitais - 10 pontos | Em desenvolvimento na área ou completo em área afim do projeto - 5 pontos | |
| Especialização* | Completo na área de Jogos Digitais - 5 pontos | Completa em área afim do projeto - 2,5 pontos | |
| Formação em EAD: Pós-graduação <i>lato</i> ou <i>stricto sensu</i> | 02 pontos por curso | Máximo de 04 pontos | 12 pontos |
| Formação em EAD: Extensão | 01 ponto por curso | Máximo de 08 pontos | |
| Coordenação pedagógica de curso na Educação superior | 01 ponto por semestre letivo | Máximo de 08 pontos | 12 pontos |
| Tempo de atuação no Magistério Superior | 01 ponto por ano | Máximo de 04 pontos | |
| Tempo de atuação no desenvolvimento de Jogos Digitais | 02 pontos por ano | Máximo de 06 pontos | 32 pontos |
| Docência (Graduação ou Pós-graduação) | 02 pontos por disciplina | Máximo de 06 pontos | |
| Docência em EAD (graduação e/ou pós-graduação) | 01 ponto por disciplina | Máximo de 04 pontos | |
| Tutoria em EAD (Extensão, Graduação e/ou Pós-Graduação) | 01 ponto por semestre letivo | Máximo de 04 pontos | |
| Monitoria de curso de extensão | 01 ponto por projeto | Máximo de 04 pontos | |
| Tirocínios Acadêmicos | 01 ponto | Máximo de 04 pontos | |

| | | | |
|---------------------------------------|--------------------------|---------------------|-----------|
| Coordenação pedagógica | 04 pontos | Máximo de 04 pontos | |
| Livro completo publicado | 02 pontos por publicação | Máximo de 06 pontos | 28 pontos |
| Organização de livro | 01 ponto por publicação | Máximo de 04 pontos | |
| Capítulo de livro | 01 ponto por publicação | Máximo de 04 pontos | |
| Artigo científico em revista indexada | 01 ponto por publicação | Máximo de 04 pontos | |
| Material didático para EAD | 02 pontos por material | Máximo de 10 pontos | |
| TOTAL | | 100 PONTOS | |

*** Será considerada apenas a maior titulação.**

ANEXO III

BAREMA DE ANÁLISE CURRICULAR

BOLSISTAS DE DESIGN, INTERFACE E PROGRAMAÇÃO

| ITEM | PONTUAÇÃO | | |
|---|---------------------------------------|---------------------|-----------|
| Disciplinas cursadas relacionadas com Desenvolvimento de Jogos Digitais | 01 ponto por disciplina | Máximo de 51 pontos | 51 pontos |
| Iniciação Científica | 10 pontos por participação em projeto | Máximo de 20 pontos | 25 pontos |
| Tempo de graduação | 01 ponto por semestre | Máximo de 5 pontos | |
| Curso de Curta Duração em EAD | 02 pontos por curso | Máximo de 08 pontos | 24 pontos |
| Artigos Científicos | 01 ponto por artigo | Máximo de 12 pontos | |
| Monitoria de Ensino, Extensão ou Tutoria | 01 ponto por semestre letivo | Máximo de 04 pontos | |
| TOTAL | 100 PONTOS | | |

ANEXO IV

BAREMA DE ANÁLISE CURRICULAR

PRODUTOR DE CONTEÚDO EM DIREITOS HUMANOS

| ITEM | PONTUAÇÃO | | |
|---|---------------------------------------|---------------------|-----------|
| | | | |
| Graduação na área do projeto | | Máximo de 51 pontos | 51 pontos |
| Iniciação Científica | 10 pontos por participação em projeto | Máximo de 20 pontos | 25 pontos |
| Participação em Desenvolvimento de Jogos Digitais | 01 ponto por semestre de participação | Máximo de 5 pontos | |
| Curso de Curta Duração em EAD | 02 pontos por curso | Máximo de 08 pontos | 24 pontos |
| Artigos Científicos | 01 ponto por artigo | Máximo de 12 pontos | |
| Monitoria de Ensino, Extensão ou Tutoria | 01 ponto por semestre letivo | Máximo de 04 pontos | |
| TOTAL | | 100 PONTOS | |

ANEXO V

BAREMA DE ANÁLISE CURRICULAR

CONSULTOR ESPECIALISTA EM ROTEIRO E GAME DESIGN

| ITEM | PONTUAÇÃO | | |
|--|--|--|-----------|
| Doutorado* | Completo na área de Jogos Digitais - 16 pontos | Completo em área afim ao projeto - 10 pontos | 16 pontos |
| Formação em EAD: Pós-graduação <i>lato</i> ou <i>stricto sensu</i> | 02 pontos por curso | Máximo de 04 pontos | 12 pontos |
| Formação em EAD: Extensão | 01 ponto por curso | Máximo de 08 pontos | |
| Coordenação pedagógica de curso na Educação superior | 01 ponto por semestre letivo | Máximo de 08 pontos | 12 pontos |
| Tempo de atuação no Magistério Superior | 01 ponto por ano | Máximo de 04 pontos | |
| Tempo de atuação no desenvolvimento de Jogos Digitais | 02 pontos por ano | Máximo de 06 pontos | 34 pontos |
| Docência (Graduação ou Pós-graduação) | 02 pontos por disciplina | Máximo de 08 pontos | |
| Docência em EAD (graduação e/ou pós-graduação) | 01 ponto por disciplina | Máximo de 04 pontos | |
| Tutoria em EAD (Extensão, Graduação e/ou Pós-Graduação) | 01 ponto por semestre letivo | Máximo de 04 pontos | |
| Monitoria de curso de extensão | 01 ponto por projeto | Máximo de 04 pontos | |
| Tirocínios Acadêmicos | 01 ponto | Máximo de 04 pontos | |
| Coordenação pedagógica | 04 pontos | Máximo de 04 pontos | |
| Livro completo publicado | 02 pontos por publicação | Máximo de 06 pontos | 26 pontos |
| Organização de livro | 01 ponto por publicação | Máximo de 04 pontos | |
| Capítulo de livro | 01 ponto por publicação | Máximo de 04 pontos | |

| | | | |
|---------------------------------------|-------------------------|---------------------|--|
| Artigo científico em revista indexada | 01 ponto por publicação | Máximo de 04 pontos | |
| Material didático para EAD | 02 pontos por material | Máximo de 08 pontos | |
| TOTAL | | 100 PONTOS | |

*** Será considerada apenas a maior titulação.**

ANEXO VI
FICHA DE INSCRIÇÃO

NOME:

ENDEREÇO:

TELEFONE:

E-MAIL:

CANDIDATO A VAGA:

LOCAL/DATA

ASSINATURA DO CANDIDATO