

EDITAL N° 068/2019
Referente ao Aviso n° 095/2019, publicado no D.O.E. de 16/08/2018.

O Reitor da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), no uso de suas atribuições legais e regimentais, RESOLVE tornar público, para conhecimento dos interessados, que estarão abertas as inscrições do Processo Seletivo para contratação de colaboradores nas vagas não preenchidas no edital n° 028/2019, 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 n° 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 n° 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 Programação

- 2.1.1 Ter Graduação em Informática 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 Produtor de Conteúdo em Direitos Humanos

- 2.2.1 Ser graduando em cursos que possuem área afim ao projeto;
- 2.2.2 Ter disponibilidade de, pelo menos, 8 (oito) horas semanais para atividade presencial no projeto e de 12 (doze) horas para o trabalho a distância;
- 2.2.3 Possuir experiência comprovada com a temática dos Direitos Humanos e Educação inclusiva.

2.3 Para a função de Bolsista/Graduação em Interface

- 2.3.1 Ser graduando no Curso de Graduação em Jogos Digitais ou Design ou Sistema de Informação;
- 2.3.2 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.

2.4 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.

3 DO PERÍODO DE ATUAÇÃO

3.1 O Gerente de Programação e os Bolsistas de Graduação em Programação e de Graduação em de Interface, atuarão por 8 (oito) 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 Programação:

- 4.1.1 Cumprir a carga horária de 20h (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 Planejar e executar o controle administrativo;
- 4.1.5 Elaborar os relatórios administrativos;
- 4.1.6 Acompanhar o cumprimento das obrigações funcionais dos demais colaboradores do projeto;
- 4.1.7 Responsabilizar-se pela elaboração dos relatórios de acompanhamento;
- 4.1.8 Monitorar as atividades administrativas e de desenvolvimento.

4.2 Do Produtor de Conteúdo em Direitos Humanos:

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

4.3 Do Bolsista de Graduação/Interface:

- 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 interfaces para o projeto.

4.4 Do Bolsista de Graduação/Programação:

- 4.4.1 Cumprir a carga horária de 20h (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 estruturada - desenvolvimento e implementação de códigos para o projeto.

5 DAS INSCRIÇÕES

5.1 Período: 16 de agosto a 21 de agosto de 2019. A inscrição será feita até às 17 horas do dia 21/08/2019 (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:

- 5.1.1. Ficha de inscrição preenchida e assinada (Anexo V), com duas fotos 3x4;
- 5.1.2. Xerox autenticada de RG e CPF;
- 5.1.3. Currículo impresso da Plataforma Lattes;
- 5.1.4. Xerox autenticada da documentação comprobatória do Currículo Lattes do candidato (diplomas, titulação, participação em eventos, produção técnica, acadêmica, artística etc.);

5.1.5 Os candidatos a Bolsista/Graduação devem anexar o Comprovante de Matrícula oferecido por cursos de Instituições de Ensino Superior do Estado da Bahia, de administração pública ou particular desde que reconhecida pelo MEC;

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

5.3 O Colegiado de Jogos Digitais disponibilizará um funcionário para realizar a autenticação dos documentos dos candidatos de 16 de agosto a 21 de agosto de 2019, entre 13h e 17h, no mesmo local de entrega dos documentos de inscrição;

5.4. 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 Programação, Bolsista de Graduação em Programação, Bolsista de Graduação em Interface 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 23/08/19, sexta-feira, a partir das 13 horas;

6.7 Fica 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 **Gerente de Programação, Bolsista de Graduação em Programação, Bolsista de Graduação em Interface e Produtor de Conteúdo em Direitos Humanos** 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 13h, no dia 23/08/2019, sexta-feira.**

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 <http://www.campusvirtual.uneb.br/>;

7.2 A comissão divulgará a lista dos candidatos selecionados, por função, no domínio <http://www.campusvirtual.uneb.br/> **a partir do dia 26/08/2019.**

8 DOS RECURSOS

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

8.2 Os recursos deverão ser apresentados em formulário próprio (ANEXO VI);

8.3 Os recursos serão formalizados, presencialmente, junto à UNEAD, em formulário próprio acima indicado, com os anexos comprobatórios atinentes quando cabíveis, no Núcleo Administrativo da UNEAD – localizado na Rua Silveira Martins, nº 2.555, Cabula, Salvador/BA;

8.4 Os resultados dos recursos serão divulgados no domínio <http://www.campusvirtual.uneb.br/> até 72h (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 (bolsistas)** e o **termo de disponibilidade de carga horária (todos)** 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, PIS/PASEP, Comprovante de residência, Número de Agência e Conta Bancária, Cópia do Comprovante de Telefone, Comprovante de Cadastro no COMPRASNET (Inscrição no COMPRASNET-BA no endereço: <http://www.comprasnet.ba.gov.br>, Ramo de atividade 02 - serviços técnicos e especializados; Família 02.34 – capacitação e desenvolvimentos de pessoas);**

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 Programação, 08 (oito)** parcelas, sendo as 05 primeiras parcelas de R\$ 1.680,00 (mil seiscentos e oitenta reais) e 03 últimas parcelas de R\$2.800,00 (dois mil e oitocentos reais);

10.1.2 Para o **Bolsista de Graduação em Programação e Bolsista de Graduação em Interface, 08** (oito) parcelas de R\$ 750,00 (setecentos e cinquenta reais).

10.1.3 Para o **Produtor de Conteúdo em Direitos Humanos, 01 (uma)** parcela de **R\$ 5.500,00** (cinco mil e quinhentos reais);

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 04 (quatro) vagas conforme constante no quadro a seguir:

Funções	Vagas
Gerente de programação	01
Bolsista de Graduação em Programação	01
Produtor de conteúdo em Direitos Humanos	01
Bolsista de Graduação em Interface	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 a 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 seiscientos 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 regimento 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, 15 de agosto 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 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	12 pontos
Coordenação pedagógica de curso na Educação superior	01 ponto por semestre letivo	Máximo de 08 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 PROGRAMAÇÃO E DE INTERFACE

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	
Artigos Científicos	01 ponto por artigo	Máximo de 12 pontos	24 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 a fim a 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 projetos com a temática dos direitos humanos e educação inclusa	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
FICHA DE INSCRIÇÃO

NOME:	
ENDEREÇO:	
TELEFONE:	
E-MAIL:	
CANDIDATO A VAGA:	

LOCAL/DATA: _____

ASSINATURA DO(A) CANDIDATO(A)

ANEXO VI

FORMULÁRIO PARA INTERPOSIÇÃO DE RECURSO

RECURSO CONTRA DECISÃO RELATIVA AO EDITAL No.....,
realizado pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB).

Eu,, portador do documento
de identidade no....., apresento recurso junto à UNEAD.

A contestação trata do seguinte objeto:

Os argumentos com os quais contesto são:

.....
.....
.....
.....
.....

Para fundamentar essa contestação, encaminho anexos os seguintes documentos:

.....
.....
.....
.....

.....de.....de

Assinatura do(a) candidato(a)

PROTOCOLO
RECEBIDO em...../...../.....
por.....