GOVERNO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA BAHIA
CAMPUS DE LAURO DE FREITAS

EDITAL SIMPLIFICADO Nº 009/2023

PROCESSO SELETIVO DE DISCENTES PARA CURSOS DE EXTENSÃO OFERECIDOS PELO CURSO DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS DO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA BAHIA - IFBA, CAMPUS DE LAURO DE FREITAS

A Diretoria Geral do Campus IFBA de Lauro de Freitas, por meio da COORDENAÇÃO DO CURSO DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS e em parceria com a COORDENAÇÃO DE EXTENSÃO do Campus, no uso de suas atribuições, torna pública a seleção simplificada na modalidade presencial de ensino de discentes para os cursos de:

1. Aperfeiçoamento de artes visuais para jogos;
2. CodeMasters: desenvolvendo mentes criativas e;
3. Desenvolvendo competências no uso de jogos digitais no processo de ensino aprendizagem do ensino fundamental

1. DAS DISPOSIÇÕES INICIAIS

1.1 O objetivo do presente Edital consiste em selecionar discentes para o Curso de Aperfeiçoamento de artes visuais para jogos, 2. CodeMasters: desenvolvendo mentes criativas e 3. Desenvolvendo competências no uso de jogos digitais no processo de ensino aprendizagem do ensino fundamental, a serem ofertados na modalidade presencial de ensino, pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia, IFBA, Campus de Lauro de Freitas;
1.2 A presente Seleção será regida por este Edital e executada pelos docentes coordenadores(as) dos projetos de extensão correlacionados, aprovados por meio do Edital Proex nº 04/2023.
1.3 Os cursos a serem ofertados funcionarão no turno vespertino de forma presencial, de segunda à sexta, conforme o cronograma de cada curso ofertado.

2. DAS VAGAS

2.1 O IFBA, Campus de Lauro de Freitas, ofertará o curso de extensão, indicado no item 1.1 deste Edital, com distribuição de vagas conforme consta no item 2.2.
2.2 As vagas estão distribuídas conforme a seguir:

Curso	**Classificação**	**Quantidade de vagas**	**Dias e Horários das aulas**
Aperfeiçoamento de artes visuais para jogos - Turma 1	Ampla concorrência	10	Quinta-feira (das 13:30 às 15:30)
	Estudante de escola pública	10	
Aperfeiçoamento de artes	Com cotas	10	

visuais para jogos - Turma 2 Carga horária: 20 h	Estudante de escola pública	10	Quinta-feira e Sexta-feira (das 13:30 às 15:30)
CodeMasters: desenvolvendo mentes criativas Carga horária: 20 h	Ampla concorrência	10	Segunda-feira e Quinta-feira (das 13:30 às 15:30) .
	Estudante de escola pública	10	
Desenvolvendo competências no uso de jogos digitais no processo de ensino aprendizagem do ensino fundamental Carga horária: 8 h	Ampla concorrência	10	A ser divulgado, conforme programação da SNCT, com carga horária total de 8h
	Professores de escola pública	10	

2.3 As vagas serão preenchidas pelo público externo.
2.4 Os dias e horários das aulas estão dispostos na tabela do item 2.2, bem como, na Coordenação de Extensão e na Direção de Ensino do Campus.

3. DOS REQUISITOS PARA INSCRIÇÃO

3.1 Os/as candidatos/as interessados/as em participar do processo seletivo deverão atender aos seguintes requisitos:

Curso	**Requisitos**
Aperfeiçoamento de artes visuais para jogos (carga horária 20h)	- Ter idade mínima de 16 (dezesseis) anos; - Estar matriculado(a) no ensino médio, nas segunda ou terceira séries, ou no ensino superior; - Possuir um e-mail válido; - Possuir RG e CPF ativos.
CodeMasters: desenvolvendo mentes criativas (carga horária 20h)	- Ter idade mínima de 16 (dezesseis) anos; - Estar matriculado(a) no ensino médio, nas segunda ou terceira séries; - Possuir um e-mail válido; - Possuir RG e CPF ativos.
Desenvolvendo competências no uso de jogos digitais no processo de ensino aprendizagem do ensino fundamental (carga horária 8h)	- Ser Professor do Ensino Fundamental; - Possuir um e-mail válido; - Possuir RG e CPF ativos.

4. DAS INSCRIÇÕES

4.1 Os/as candidatos/as interessados/as devem seguir os passos abaixo para efetivar a sua inscrição:
4.1.1 Comparecer ao IFBA, Campus de Lauro de Freitas, situado à Rua São Cristóvão, s/n°, Itinga, CEP.: 42739-005, Lauro de Freitas, Bahia, nos dias e horários indicados no cronograma, **ou** por meio do **formulário eletrônico** disponível no link: https://forms.gle/hBpkW4d5NAPjA5z56.

5. DA SELEÇÃO

5.1 Para a seleção dos candidatos/as serão considerados os seguintes critérios, nesta ordem:
a) Análise documental e comprovantes.
b) Ordem de inscrição, dentro da quantidade de vagas disponíveis;
5.2 Critérios de desempate, nesta ordem:
a) Documentação;
b) Situação de escolaridade;
c) Ordem de inscrição por data e horário.
5.3. O IFBA, Campus de Lauro de Freitas, divulgará a lista dos/as candidatos/as contemplados/as no endereço eletrônico http://portal.ifba.edu.br/lauro-de-freitas, bem como a lista de candidatos/as em cadastro reserva, seguindo cronograma disposto no item 8.
5.4 A interposição de recurso garante ao/à candidato/a narrar os fatos, demonstrar a ilegalidade e pleitear a revisão do ato. Deve seguir o cronograma do edital preenchendo a ficha (Anexo I).
5.5 A interposição de recurso referente aos conteúdos programáticos, devem ser fundamentados conforme edital no item 2.1 e 2.1.2

5.6 Critérios de desempate, nesta ordem:

a) Idade (mais idoso);
b) Situação de ser discente do IFBA
c)Ser docente ou discente da rede pública

6. DOS RECURSOS

6.1 A interposição de recursos será realizada no IFBA, Campus de Lauro de Freitas, situado à Rua São Cristóvão, s/n°, Itinga, CEP.: 42739-005, Lauro de Freitas, Bahia
6.1.1 O recurso, caso impetrado presencialmente pelo/a candidato/a, deve ser protocolado, junto à Coordenação de Extensão do IFBA, Campus de Lauro de Freitas, dentro do prazo estipulado no cronograma do edital.
6.2 A comissão examinadora terá 1 (um) dia útil, prorrogáveis por igual período, para julgar o recurso do candidato.

7. DA MATRÍCULA

7.1 O IFBA, Campus de Lauro de Freitas, providenciará a matrícula dos contemplados no curso, cabendo ao/à candidato(a) selecionado(a) enviar para o e-mail coext.lft@ifba.edu.br a seguinte documentação:
a) Cópia digitalizada e legível do Documento de Identidade (RG) e o CPF;

b) Comprovante de Escolaridade (diploma, declaração, histórico ou atestado).

7.2 As matrículas ocorrerão no período indicado no Cronograma disposto no item 8.

7.3 Caso não seja preenchido o número de vagas disponibilizadas, serão realizadas novas chamadas, conforme consta no item 8.1 deste edital.

8. DOS PERÍODOS E PRAZOS

8.1 Toda a execução do edital seguirá o cronograma do QUADRO abaixo:

ETAPAS	PERÌODO	LOCAL
Publicação do edital	08/09/2023	Site IFBA Campus Lauro de Freitas
Período de impugnação de edital	11/09 /2023	E-mail: coext.rei@ifba.edu.br
Inscrição	12/09/2023 a 15/09/2023	Campus Lauro de Freitas, Coordenação do Curso de Tecnologia em Jogos Digitais, ou via formulário online conforme item 4.1.1
Publicação de lista preliminar de selecionados/as	18/09/2023	Site IFBA, Redes sociais e E-mail
Interposição de recursos sobre a lista preliminar	19/09/2023	E-mail: coext.rei@ifba.edu.br
Publicação de lista final de selecionados/as e convocação para matrícula	22/09/2023	Site IFBA, Redes sociais e E-mail
Matrícula	25 e 26/09/2023	Campus Lauro de Freitas, Coordenação do Curso de Tecnologia em Jogos Digitais
Convocação de matrícula de remanescentes	27/09/2023	Site IFBA, Redes sociais, E-mail e SUAP
Início do período das aulas (conforme cronograma individual de cada curso)	28/09/2023	IFBA Campus Lauro de Freitas
Fechamento do período de aulas (conforme cronograma individual de cada curso)	14/12/2023	SUAP

9. DA IMPUGNAÇÃO DO EDITAL

9.1 Caso algum/a interessado/a deseje impugnar este Edital, deverá encaminhar para o e-mail: coext.lft@ifba.edu.br, uma contestação formal com os motivos da contestação da impugnação.
9.2 A Coordenação de Extensão, junto a Direção de Ensino do Campus de Lauro de Freitas, analisará o pedido de impugnação, podendo solicitar informações e/ou pareceres de outras instâncias do IFBA, caso necessário.
9.3 Se houver algum pedido de impugnação deste edital, o resultado será divulgado no site do IFBA, Campus de Lauro de Freitas.

9.3.1 Na inexistência do pedido de impugnação, o processo seletivo seguirá para a etapa seguinte, sem necessidade de divulgação.

10. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

10.1 A inscrição do/a candidato/a implicará o conhecimento e aceitação total e incondicional das normas e instruções constantes neste Edital.
10.2 Os prazos deste Edital poderão ser modificados de acordo com necessidade administrativa e/ou orçamentária.
10.3 É de inteira responsabilidade do/a candidato/a o acompanhamento de todas as informações relativas ao processo seletivo.
10.4 Os/as candidatos/as que tiverem dúvidas poderão entrar em contato com a comissão responsável pelo processo seletivo, através do e-mail coext.lft@ifba.edu.br.
10.5 Candidatos(as) que não computarem frequência no início do curso (até 5 dias) serão desligados/as, e serão chamados/as candidatos/as da lista de espera.
10.6 A inexatidão de informações excluirá automaticamente o/a candidato/a.
10.7 A Coordenação de Extensão e a Direção Ensino do IFBA, Campus de Lauro de Freitas, reservam-se ao direito de deliberar sobre os casos omissos e as situações não previstas neste edital.

Lauro de Freitas/Bahia, 05 de setembro de 2023.

gov.br
Documento assinado digitalmente
RAIMAR BARBOSA SANTOS
Data: 06/09/2023 11:32:34-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Raimar Barbosa Santos
Diretor Geral

ANEXO I
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO DOS CURSOS

Curso: APERFEIÇOAMENTO DE ARTES VISUAIS PARA JOGOS

Conteúdo Programático:

- Design de Personagens e Criaturas;
- Design de Ambientes e Cenários;
- Animação;
- UI/UX (Interface do Usuário/Experiência do Usuário;
- Estética e Coesão Visual;
- Tecnologia e Ferramentas;
- Narrativa Visual.

Curso: CODEMASTERS: DESENVOLVENDO MENTES CRIATIVAS

Conteúdo Programático:

- Fundamentos de jogos digitais;
- Introdução à lógica de programação (diagramas e Portugol);
- Apresentação da ferramenta Construct;
- Projeto de um jogo digital (high concept, short-GDD, codificação);
- Produção do jogo digital.

Curso: DESENVOLVENDO COMPETÊNCIAS NO USO DE JOGOS DIGITAIS NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM DO ENSINO FUNDAMENTAL

Conteúdo Programático:

- História dos Jogos;
- Tipos e classificação dos Jogos Digitais;
- A BNCC e os Jogos Digitais;
- Conhecendo tipos de Jogos Digitais aplicáveis ao ensino fundamental;
- Aplicando Jogos Digitais no ensino fundamental.

ANEXO II
INTERPOSIÇÃO DE RECURSO

ALUNO(A)_____
CPF_____ INSCRIÇÃO Nº _____
CURSO_____
RECURSO_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

EMBASAMENTO LEGAL
_____
_____
_____

ASSINATURA

DATA_____/_____/_____