



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ – CAMPUS DE QUIXADÁ
PROGRAMA DE ACOLHIMENTO E INCENTIVO À PERMANÊNCIA – PAIP
SELEÇÃO DE BOLSISTA PARA O PROJETO “HSL – HARDWARES E SOFTWARES LIVRES NAS ARTES”

EDITAL

01. Apresentação

A coordenação do curso de Design Digital do Campus da UFC em Quixadá torna público que estão abertas as inscrições para a seleção de **um (1) bolsista remunerado** do Programa de Acolhimento e Incentivo à Permanência - PAIP, da Coordenadoria Geral de Programas Acadêmicos – CGPA, via EDITAL Nº 02/2021, no projeto “HSL – HARDWARES E SOFTWARES LIVRES NAS ARTES”.

Os interessados deverão enviar um e-mail para joaovilnei@gmail.com, entre os dias **29 de março e 02 de abril de 2021**, com o I - histórico acadêmico gerado pelo sistema SIGAA, II - um portfólio de trabalhos utilizando hardwares e softwares livres e III - uma carta de intenção. A seleção dar-se-á após uma entrevista com os candidatos, no dia **05 de abril de 2021**. O resultado será divulgado em **10 de abril de 2021** e o cadastro eletrônico do bolsista selecionado acontece até o dia **30 de abril de 2021**, conforme cronograma do EDITAL Nº 02/2021.

02. Sobre o programa PAIP

O Programa de Acolhimento e Incentivo à Permanência tem como objetivo principal oferecer suporte aos estudantes que ingressam na UFC, mediante ações acadêmicas que visem reduzir a evasão e garantir a conclusão dos seus respectivos cursos de graduação.

Os projetos deverão contemplar, obrigatoriamente, pelo menos um dos seguintes objetivos específicos: a) executar ações que contribuam para a permanência, a formação e a reintegração dos alunos de graduação em seus respectivos cursos; b) propor e acompanhar, como parte da política de acolhimento da UFC, ações acadêmicas que proporcionem uma melhor ambientação dos discentes nos semestres iniciais da graduação; c) propor e acompanhar ações acadêmicas que contribuam para a garantia da conclusão dos alunos de graduação em seus respectivos cursos.

03. Sobre o projeto “HSL – HARDWARES E SOFTWARES LIVRES NAS ARTES”

O distanciamento trazido pela pandemia afastou os alunos fisicamente, restringindo os momentos de encontro aos de trabalho remoto com os professores. É possível perceber, em conversas informais, o que alguns alunos identificam como “falta de turma”, como se a modalidade remota tivesse, em alguma medida, impedindo que eles se sentissem integrados e parte de um grupo. É a partir dessa questão que o projeto procura promover encontros mais leves, de outra ordem, nos quais os alunos possam experimentar e criar livremente, exercitando a criatividade em grupo, em volta do desenvolvimento de atividades que não necessariamente tenham relação com aquelas que realizam em sala de aula.

O objetivo do projeto é então, utilizando softwares livres, promover ações de formação remotas, por meio da produção de conteúdo para redes sociais, realização de oficinas e promoção de grupos de estudo, com o objetivo de produção e edição digital de imagens bi e tridimensionais para fins artísticos.

Os softwares livres podem entendidos como parte de um movimento amplo, que promove mais do que simplesmente a distribuição de programas livres, com o código-fonte aberto, mas sim o desenvolvimento sustentável do país, o combate à pobreza e a globalização contra-hegemônica. Utilizar softwares livres no projeto é importantíssimo pois permite dar acesso às atividades programadas sem recorrer à pirataria e utilizando softwares robustos e baseados no princípio do compartilhamento do conhecimento e na solidariedade, a qualquer aluno com um computador e disposição.

04. Sobre a bolsa e as atribuições dos bolsistas selecionados

- a) ser aluno regularmente matriculado em componentes curriculares de curso de graduação presencial da UFC, a partir do segundo semestre letivo;
- b) estar matriculado em componentes curriculares que totalizem, no mínimo, 12 (doze) horas semanais;
- c) não estar vinculado a outro programa de bolsa remunerado da UFC;
- d) ter disponibilidade de 12 (doze) horas semanais para o exercício da bolsa.

Parágrafo Único. Enquanto perdurar a pandemia covid-19, a carga horária mínima em componentes curriculares a ser cumprida pelo discente poderá ser flexibilizada, considerando a possibilidade de supressão de componentes curriculares.

05. Requisitos para a participação do processo seletivo

- a) estar regularmente matriculado(a) no curso de Design Digital do Campus da UFC em Quixadá;
- b) ter participado, como bolsista ou voluntário, em pelo menos uma das edições anteriores do projeto;
- c) ter produção artística e acadêmica, comprovada pelo portfólio, utilizando hardwares e softwares livre.

06. Documentação exigida no ato da inscrição

- I - histórico acadêmico gerado pelo sistema SIGAA;
- II - um portfólio de trabalhos utilizando hardwares e softwares livres;
- III - uma carta de intenção justificando o interesse em participar do projeto.

07. Do processo seletivo

O processo seletivo seguirá as seguintes etapas:

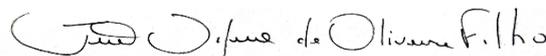
- I - Envio, por email, da documentação solicitada entre **29 de março e 02 de abril de 2021**;
- II - Entrevista a ser realizada no dia **05 de abril de 2021**, via *Google meet*;
- III - A nota final geral será calculada da seguinte forma: $IRA * 0,3 + CI * 0,1 + PO * 0,3 + NE * 0,3$.
(IRA - Índice de Rendimento Acadêmico, CI - Nota da carta de intenções; PO – Portfólio; NE - Nota Final da Entrevista);
- IV - Em caso de empate, seguem, na ordem, os critérios de desempate: (1) Nota da Entrevista, (2) Nota do portfólio, (3) Índice de Rendimento Acadêmico, (4) Candidato com maior idade.

A seleção dar-se-á após uma entrevista com os candidatos, no dia. O resultado e cadastro eletrônico dos bolsistas selecionados acontecem até o dia ,

07. Do Resultado da Seleção

O resultado da seleção será tornado público em **10 de abril de 2021**. O cadastro eletrônico dos bolsistas selecionados acontece no mesmo dia, pela coordenação do curso.

Quixadá, 29 de março de 2021



Prof. Dr. João Vilnei de Oliveira Filho

Vice-Coordenador do Curso de Design Digital
Professor Assistente – SIAPE 2265583