



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO MARANHÃO  
REITORIA  
Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-Graduação e Inovação - PRPGI

###IDENTIFICAÇÃO\_DIGITE### 13 DE SETEMBRO DE 2021

ANEXO I - DETALHAMENTO DAS ÁREAS DE INTERESSE DO IFMA

**Saúde:** Jogos que abordem assuntos relacionados à prevenção de doenças, bem-estar, controle da saúde, saúde coletiva, saúde da família, monitoramento de pacientes, apoio ao trabalho dos profissionais e instituições de saúde, dentre outros.

**Educação:** Jogos que abordem processos de socialização e aprendizagem relacionados ao desenvolvimento intelectual e ético de uma pessoa, desde os níveis infantil e fundamental até os níveis superior e de pós-graduação, sem restrições de faixas etárias e áreas do conhecimento ou conteúdos abordados pelas propostas.

**Meio Ambiente:** Jogos que promovam a preservação de ecossistemas e da vida como, por exemplo, jogos que estimulam a reutilização e a reciclagem de resíduos sólidos.

**Cultura:** Jogos relacionados à promoção de manifestações artísticas, sociais, linguísticas e comportamentais do povo brasileiro.

## ANEXO II - MODELO DE PROJETO

### 1. Nome do Jogo

### 2. Resumo do Jogo

Descreva, em poucos parágrafos, as principais características do jogo, de forma a fornecer um panorama do projeto.

### 3. Tema

Assinale abaixo o tema que melhor se adequa à proposta do jogo. Escolha apenas uma das opções.

- Saúde
- Educação
- Meio Ambiente
- Cultura
- Outro. Qual? \_\_\_\_\_

### 4. Link do vídeo

### 5. Justificativa e Aderência ao Tema

Esclareça a relação entre o tema selecionado e a natureza do jogo; e, o nível de exploração e aprofundamento do tema selecionado nos conteúdos, objetos e operações do jogo.

### 6. Metodologia de Execução

Nesta seção, defina a forma como o projeto será desenvolvido e monitorado como, por exemplo, quais métodos, etapas, tarefas e ferramentas de acompanhamento do projeto.

### 7. Gênero

Indique o(s) gênero(s) e subgênero(s), quando couber, do jogo.

### 8. Público-alvo

Apresente o segmento de pessoas para o qual o jogo será desenvolvido, informando as características em comum (idade, sexo, profissão, interesses etc) deste público.

### 9. Classificação Indicativa

Apresente a faixa etária para a qual o jogo é recomendado, observando as diretrizes da classificação indicativa mantida pelo Ministério da Justiça - Governo Federal.

### 10. Estilos e Referências

Relacione outros trabalhos e jogos, descrevendo os aspectos (visuais, mecânicos, sonoros, de controle etc), que serviram de inspiração para a proposta do jogo.

### 11. Plataformas Atendidas

Indique a(s) plataforma(s) que serão atendidas quando da publicação do jogo.

### 12. Contexto do Jogo

Nesta seção, apresente aspectos que contextualizam o jogo, agregando valor à mecânica e à temática do jogo como, por exemplo, história, personagens, inimigos, ambientes, cenários etc.

### 13. Jogabilidade

Nesta seção, descreva a mecânica básica do jogo, apresentando as características que possibilitam ao jogador manter-se em uma partida e aquelas que indicam condições de perda (Game Over), bem como os aspectos de progressão de jogo. Outros tópicos interessantes a serem relacionados, quando couber, são sistema de salvamento e checkpoint, habilidades e atributos do jogador, desafios, itens, colecionáveis etc.

### 14. Arranjo de Níveis (Level Design)

Descrever, de forma sucinta, a estrutura de fases, missões e etapas que o jogador deverá realizar para que possa finalizar ou progredir no jogo. Utilize imagens quando necessário.

### 15. Esquema do Jogo

Apresente a estrutura e as características do jogo que possibilitam ao jogador uma maior imersão, como, por exemplo, modos de jogo, quantidade de horas, câmera, controles, quantidade de jogadores etc.

### 16. Áudio e Música

Descreva as características de áudio e música do jogo.

### ANEXO III – TERMO DE COMPROMISSO DO ORIENTADOR

(O aceite é feito no sistema SUAP no ato da submissão)

Declaro para os devidos fins que tenho ciência das obrigações inerentes à qualidade de orientador de equipe da Fábrica de Jogos, e nesse sentido COMPROMETO-ME a respeitar as seguintes cláusulas:

I. Selecionar e indicar, para bolsista, aluno (a) com perfil e desempenho acadêmico compatíveis com as atividades previstas e orientá-lo nas distintas fases do cronograma de trabalho;

II. Preparar e acompanhar o bolsista na elaboração de atividades e relatórios, bem como na apresentação de trabalho final no Seminário de Iniciação Científica, constituindo a presença do orientador neste evento critério de avaliação do bolsista e do orientador;

III. Anexar no sistema SUAP o relatório parcial até a data de **01 de fevereiro de 2022**;

IV. Anexar no sistema SUAP comprovante de cadastro no SISGEN, caso a pesquisa envolva Patrimônio Genético e/ou Conhecimento Tradicional Associado, nos termos da Lei da Biodiversidade nº 13.123215 e do Decreto nº 8.772/2016 até a data de **01 de fevereiro de 2022**;

V. Realizar a avaliação parcial do bolsista no sexto mês de execução do projeto, em formulário próprio a ser encaminhado à DEINOV/PRPGI e anexado ao Relatório Parcial;

VI. Anexar no sistema SUAP o resumo expandido, conforme modelo a ser disponibilizado pela PRPGI, até a data de **31 de maio de 2022**;

VII. Participar de todas as atividades relacionadas ao Programa;

VIII. Se for o caso, efetuar o desligamento do bolsista a fim de evitar pagamento indevido da bolsa e, caso possível, efetuar sua substituição desde que o indicado satisfaça os prazos e critérios deste edital;

IX. Não permitir a divisão da bolsa entre dois ou mais alunos, bem como não exigir parcela da bolsa para compra de material ou realização de serviços de terceiros;

X. Incluir o nome do bolsista em trabalhos e publicações cujos resultados tenham contado com sua participação efetiva e derivados diretamente de seu cronograma de trabalho. No artigo resultante do trabalho de pesquisa a ser apresentado no Encontro de Iniciação Científica, o bolsista deverá assinar como primeiro autor;

XI. Cadastrar o estudante no grupo de pesquisa a que estiver vinculado;

XII. Indicar fontes de recursos complementares que assegurem a execução do projeto de pesquisa a que se vincula o bolsista, caso existam;

XIII. Emitir pareceres em processos relacionados ao Programa e atender, sem qualquer contrapartida financeira, às solicitações para participar de comissões de avaliação do Programa, inclusive dos trabalhos finais a serem apresentados no Encontro de Iniciação Científica do IFMA;

XIV. Adotar todas as providências, quando cabíveis, que envolvam as permissões e autorizações especiais de caráter ético ou legal, necessárias à execução do projeto;

#### **ANEXO IV - DECLARAÇÃO DE ORIGINALIDADE DO JOGO**

(O aceite é feito no sistema SUAP no ato da submissão)

Declaro para fins de participação no Edital Fábrica de Jogos - Programa de Bolsa Institucional de Desenvolvimento da Pesquisa:

I - ser o autor ou um dos autores do JOGO;

II - que, caso haja algum tipo de colaboração por parte de outra Pessoa Física ou Jurídica, o (a) AUTOR (a) se responsabiliza pela formalização de qualquer acordo entre as partes;

III - responder integralmente pela originalidade do produto objeto do JOGO, bem como, pelos conceitos ideológicos e pessoais que envolvam terceiros ou de outra ordem neles contidos;

IV - não existir nenhuma proibição vinculada à divulgação do produto objeto do JOGO, desonerando, também, o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão de todas e quaisquer responsabilidades oriundas da utilização do material;

V - não existir no JOGO nenhum elemento do conteúdo que viole os direitos autorais de terceiros.

**ANEXO V – TERMO DE RESPONSABILIDADE DOS DADOS VERÍDICOS NO CURRÍCULO LATTES NA  
PLATAFORMA LATTES**

(O aceite é feito no sistema SUAP no ato da submissão)

Declaro para os devidos fins que as informações contidas no meu Currículo Lattes, cadastrado na Plataforma Lattes do CNPq, são informações verdadeiras e exatas;

Declaro, para os devidos fins, que estou ciente que sou o único responsável pelas informações cadastradas no meu Currículo Lattes, estando sujeito às consequências (administrativas e legais), decorrentes de declarações falsas e inexatas que vierem a causar prejuízos ao CNPq, ao IFMA, à Administração Pública em geral ou a terceiros.

**ANEXO VI – CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DO PROJETO DO JOGO**

<b>CRITÉRIOS</b>	<b>NOTA</b>	<b>PESO</b>	<b>TOTAL</b>
<b>Afinidade com as áreas de interesse:</b> Relação entre o tema selecionado e a natureza do jogo; nível de exploração e aprofundamento do tema selecionado nos conteúdos, relacionando a mecânica/estrutura/interação com a transmissão de informações e contextualização acerca do tema.	0 a 10	1	
<b>Qualidade do Projeto:</b> Organização, qualidade da apresentação, profundidade e clareza da metodologia utilizada; espera-se que o projeto descreva, além de todas as etapas necessárias para o desenvolvimento, os elementos descritos na estrutura apresentada no Anexo II.	0 a 10	3	
<b>Inovação e Criatividade:</b> Apresentação e/ou utilização de soluções inovadoras e não convencionais que fundamentem o jogo. Tal inovação pode ocorrer no âmbito das mecânicas, da relação de sua narrativa com as áreas temáticas, dos elementos da sua interface gráfica, entre outros.	0 a 10	2	
<b>Viabilidade Técnica:</b> Adequação dos procedimentos, instrumentos e tecnologia apresentados à complexidade do jogo e ao tempo destinado ao seu desenvolvimento. A proposta deve descrever as características da equipe necessária para sua execução e as ferramentas a serem utilizadas durante do desenvolvimento.	0 a 10	3	
<b>Interface e Interação:</b> Planejamento da interface de forma a propiciar a efetividade (eficácia e eficiência) e satisfação da interação. Descrição das estratégias adotadas para que a facilidade de uso da interface seja favorecida para os usuários.	0 a 10	1	

**ANEXO VII - CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DO ORIENTADOR**

*Pontuação do currículo lattes por meio do sistema SUAP - serão para efeito de pontuação neste certame o período de 2018, 2019, 2020 e 2021 de produção que constam no currículo lattes (Corresponde a 50 % do valor total da nota da proposta)			
<b>Críticos de avaliação</b>	<b>Qtd/ Período</b>	<b>Pontuação</b>	<b>Total</b>
Orientações de Teses de Doutorado		<b>15</b>	
Orientação de Dissertações de Mestrado		<b>5</b>	
Orientações de especialização e graduação		<b>2</b>	
Orientações de projetos de pesquisa IC concluídas e em andamento no IFMA		<b>2</b>	
Participação em Banca de Doutorado		<b>2</b>	
Participação em Banca de Mestrado		<b>1</b>	
Participação em Banca de Especialização ou graduação		<b>1</b>	
Coordenador de projetos de pesquisa e desenvolvimento (em andamento ou concluídos) aprovados por agências de fomento (Ex: IFMA, CNPq, FAPEMA), tendo sido executados no IFMA		<b>8</b>	
Membro de projetos de pesquisa e desenvolvimento (em andamento ou concluídos) aprovados por agências de fomento (Ex: IFMA, CNPq, FAPEMA), tendo sido executados no IFMA		<b>3</b>	
Participação em grupos de pesquisas cadastrados no CNPq e reconhecido pelo IFMA		<b>2</b>	
Publicação de livro com ISBN		<b>15</b>	
Publicação de capítulo de livro com ISBN		<b>10</b>	
Publicação em revistas e periódicos (Qualis A1 e A2)		<b>30</b>	
Publicação em revistas e periódicos (Qualis B1 e B2)		<b>15</b>	
Publicação em revistas e periódicos (Qualis entre B3 e B5)		<b>5</b>	
Publicação em revistas e periódicos (Qualis C)		<b>1</b>	

Participação em palestra ou conferência proferida em evento científico (evento nacional e/ou internacional)		2	
Trabalho completo publicado em anais de eventos científicos internacionais		5	
Trabalho completo publicado em anais de eventos científicos nacionais		3	
Resumo expandido publicado em anais de eventos científicos, congressos e similares		2	
Resumo publicado em anais de eventos científicos, congressos e similares		1	
Registro de propriedade Intelectual/Industrial no INPI		30	
Membro de corpo editorial de periódicos		4	
Revisor de periódicos		3	
Pesquisadores com Bolsa de Produtividade do CNPq		10	
Pesquisadores com Bolsa de Produtividade da FAPEMA		5	
<b>Títulos decorrentes de atividades acadêmicas</b>	<b>Qtd/ Período</b>	<b>Pontuação</b>	<b>Total</b>
Doutorado		8	
Mestrado		4	
Especialização ou em processo de capacitação para mestre		2	



**ANEXO VIII - DECLARAÇÃO NEGATIVA DE VÍNCULO EMPREGATÍCIO**

Eu, \_\_\_\_\_, CPF nº \_\_\_\_\_, residente e domiciliado(a) \_\_\_\_\_, declaro estar apto(a) a participar do Programa de Bolsa Institucional de Desenvolvimento da Pesquisa - Edital Fábrica de Jogos, tendo em vista que não possuo vínculo empregatício, nem outros trabalhos remunerados, como: monitoria, estágio extracurricular, bolsa de estudos ou trabalho, exceto bolsas de permanência/manutenção/assistência.

Declaro ainda que, uma vez comprovada a acumulação desta com de outros programas, tais como do CNPq, da FAPEMA, do IFMA ou de outras agências de fomento à pesquisa e inovação, comprometo-me a devolver, em valores atualizados, as mensalidades recebidas indevidamente.

Local e Data: \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, de \_\_\_\_\_ de 20\_\_\_\_\_.

Assinatura do bolsista:

\_\_\_\_\_

Assinatura do pai (ou responsável se menor de 18 anos):

\_\_\_\_\_

Assinatura do orientador do projeto:

\_\_\_\_\_

## ANEXO IX - TERMO DE COMPROMISSO DO BOLSISTA

Declaro para os devidos fins que eu, \_\_\_\_\_, CPF nº \_\_\_\_\_, aluno devidamente matriculado no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão / Campus \_\_\_\_\_, residente e domiciliado(a) \_\_\_\_\_, tenho ciência das obrigações inerentes à qualidade de bolsista IFMA, e nesse sentido COMPROMETO-ME a respeitar as seguintes cláusulas:

I. Disponibilizar 20 horas semanais para as atividades de pesquisa, executando o cronograma de atividades proposto no projeto aprovado;

II. Fazer referência ao nome do Programa em qualquer publicação escrita ou oral;

III. Incluir o(s) nome(s) do(s) orientadores e coorientadores em todos os trabalhos, publicações, apresentações, relacionadas ao projeto desenvolvido;

IV. Enviar ao orientador do projeto o relatório parcial para revisão e posterior submissão no sistema SUAP, até a data de 01 de fevereiro de 2022;

V. Enviar ao orientador do projeto o resumo expandido, conforme modelo a ser disponibilizado pela PRPGI, para revisão e posterior submissão no sistema SUAP, até a data de 31 de maio de 2022;

VI. Enviar junto com o relatório técnico final, nos anexos, ao setor responsável pela pesquisa no campus de origem do pesquisador, cópia de resumo, artigo ou outra comunicação apresentada em eventos tecnológicos e/ou científicos originados do projeto de pesquisa aprovado neste certame;

VII. Em caso de desligamento do projeto enviar ao Servidor/Orientador relatório parcial das atividades desenvolvidas até a data de perda do vínculo como bolsista, para que este tome as providências cabíveis;

VIII. Apresentar os resultados finais da pesquisa realizada, na forma de painel ou apresentação oral, no Seminário de Iniciação Científica - SEMIC e nas seletivas realizadas no campus em que tem matrícula.

A inobservância dos requisitos citados acima, e/ou a prática de qualquer fraude pelo(a) bolsista, implicará(ão) cancelamento da bolsa, com a restituição dos valores recebidos (devidamente corrigidos), de acordo com os índices previstos em lei, acarretando ainda a impossibilidade de participar de outros processos seletivos lançados pela PRPGI, pelo período de dois anos, contados a partir do conhecimento do fato.

Local e Data: \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, de \_\_\_\_\_ de 20\_\_\_\_.

Assinatura do bolsista: \_\_\_\_\_

Assinatura do orientador: \_\_\_\_\_

###NOME DA CIDADE###, 13 de setembro de 2021

*(assinado eletronicamente)*

**Profa. Dra. Georgiana Eurides de Carvalho Marques**  
Pró-Reitora de Pesquisa, Pós-graduação e Inovação em exercício  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão

Documento assinado eletronicamente por:

- **Georgiana Eurides de Carvalho Marques**, DIRETOR - CD3 - DPESQ-PRPGI, em 13/09/2021 16:12:42.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 13/09/2021. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifma.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

**Código Verificador:** 323652

**Código de Autenticação:** eff1449004

