

## 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 – FÁBRICA DE JOGOS

### 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 – GUIA DE PREENCHIMENTO DO PROJETO JUNTO AO SISTEMA SUAP

- 1) Na Aba Dados do Projeto, preencha os campos solicitados, conforme orientações da alínea a do item 5.1;
- 2) Na Aba Equipe, cadastre todos os membros do projeto e anexe a o currículo modelo Lattes do Bolsista, em formato PDF, clicando em Gerenciar Anexos do orientador/coordenador;
- 3) Na Aba Metas/Objetivos Específicos, descreva o Cronograma de Atividades, cadastrando as Metas e as Ações para cada Meta;
- 4) Após o preenchimento das informações na etapa anterior, realize o aceite do Termo de Compromisso do Orientador, apresentado no **Anexo VII**, e da Declaração de Inexistência de Plágio e Autoplágio, apresentado no **Anexo VIII**, e clique em Salvar.



## ANEXO IV – TERMO DE COMPROMISSO DO ORIENTADOR

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 março de 2020;**
- 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 **30 de março de 2020;**
- 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 30 de agosto de 2020;**
- 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 V – DECLARAÇÃO DE ORIGINALIDADE DO JOGO**

Declaro para fins de participação no **Edital PRPGI N° 08, de 15 de janeiro de 2019** - Programa de Bolsa Institucional de Desenvolvimento da Pesquisa – Edital Fábrica de Jogos:

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 VI – 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 possui 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 VII – 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 março de 2020**;

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 30 de agosto de 2019**;

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:

---

## ANEXO VIII – CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DO PROJETO DO JOGO

CRITÉRIOS	NOTA	PESO	TOTAL
<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 IX – CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DO ORIENTADOR

<b>I - CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA QUALIFICAÇÃO DO COORDENADOR</b>			
<b>(Corresponde a 50% do valor total da nota)</b>			
<b>Títulos decorrentes da atividade didática</b>	<b>Pontos</b>	<b>Quant.</b>	<b>Total</b>
1.1 Orientação de IC no IFMA	8		
1.2 Orientação de monografia (Graduação ou Especialização)	2		
1.3 Orientação concluída de outra natureza, tal como TCC de curso técnico e prática profissional	1		
1.4 Orientação de dissertações de Mestrado	4		
1.5 Orientações de teses de Doutorado	6		
1.6 Projetos de pesquisa concluídos no IFMA	4		
1.7 Participação em banca de Graduação ou Especialização	2		
1.8 Participação em banca de Mestrado	4		
1.9 Participação em banca de Doutorado	6		
1.10 Participação em bancas de comissões julgadoras	2		
<b>Títulos decorrentes da atividade científica e tecnológicas</b>	<b>Pontos</b>	<b>Quant.</b>	<b>Total</b>
2.1 Publicação de livro com ISBN	10		
2.2 Publicação de capítulo de livro com ISBN	6		
2.3 Publicação em revistas e periódicos (Qualis A1 e A2)	15		
2.4 Publicação em revistas e periódicos (Qualis B1 e B2)	8		
2.5 Publicação em revistas e periódicos (Qualis entre B3 e B5)	5		
2.6 Publicação em revistas e periódicos (Qualis C)	3		
2.7 Participação como conferencista	3		
2.8 Trabalho completo publicado em anais internacionais	8		
2.9 Trabalho completo publicado em anais nacionais	4		
2.10 Trabalho publicado em anais de eventos de iniciação científica	2		
2.11 Produção de trabalhos técnicos	1		
2.12 Membro de corpo editorial de periódicos	8		
2.13 Revisor de periódicos	4		
2.14 Premiações	6		
<b>Títulos decorrentes de atividades acadêmicas</b>	<b>Pontos</b>	<b>Quant.</b>	<b>Total</b>
3.1 Doutor(a)	8		
3.2 Mestre	4		
3.3 Especialista ou em processo de capacitação para mestre	2		



<b>II - CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA QUALIFICAÇÃO DO PROJETO</b> (Corresponde a 50% do valor total da nota)		
<b>Títulos</b>	<b>Pontuação Máxima</b>	<b>Nota/ avaliador</b>
4.1 Mérito, originalidade e relevância do projeto para o desenvolvimento tecnológico ou inovação do objeto proposto	40,0	
4.2 Coerência entre os objetivos, problema de PD&I e solução proposta, busca de anterioridade, resultados e impactos esperados e cronograma de execução	30,0	
4.3 Viabilidade técnica e econômica da proposta	10,0	
4.4 Parcerias com IES, empresas públicas ou privadas ou centros de PD&I	20,0	



## **ANEXO X – ORIENTAÇÕES PARA IMPLEMENTAÇÃO/MANUTENÇÃO DA BOLSA**

- ✓ O Orientador deverá anexar o relatório final no sistema SUAP do IFMA;
- ✓ O bolsista deverá enviar ao NPPGI do campus o relatório mensal de atividades até o 10º dia de cada mês, para liberação do pagamento da bolsa;
- ✓ A conta deverá obrigatoriamente ser em nome do bolsista.