



SELEÇÃO PARA BOLSISTAS VOLUNTÁRIOS

EDITAL Nº 01/2025

A Coordenação do Laboratório de Ensino, Pesquisa, Extensão e Desenvolvimento de Tecnologias Alinhadas à Gestão do Conhecimento e Inovação em Processos de Software (Learninglab) torna público que, no **período de 21 de abril de 2025 a 30 de abril de 2025**, estarão abertas as inscrições para a seleção de bolsistas voluntários, seguindo as orientações estabelecidas neste Edital.

Período de Inscrição: 21 de abril de 2025 a 30 de abril de 2025

Formulário de Inscrição: [Inscrição VoluntáriosLL2025_1](#)

Total de Vagas: As vagas estão detalhadas no item 2 desse edital. Para mais informações sobre nosso projeto acesse nosso instagram: [@learninglabufc](#)

Os interessados deverão realizar sua inscrição, no período estabelecido, exclusivamente pela internet, pelo **Formulário do [GoogleForms](#)**, anexando arquivos com os documentos exigidos.

1. Dos requisitos para a participação do processo seletivo

- a) Estar regularmente matriculado no curso de Engenharia de Software ou no curso de Ciência da Computação do Campus da UFC em Russas;
- b) Ter disponibilidade de 12 (doze) horas semanais para as atividades do projeto se for aproveitar como atividade complementar e 16 (dezesseis) semanais se for estágio.

2. Das vagas ofertadas

O projeto LearningLab dispõe da abertura de 20 (vinte) vagas, sendo elas:

1. Duas vagas para pessoa Analista de Qualidade;
2. Duas vagas para pessoa Analista de Processos;
3. Duas vagas para pessoa Analista de Requisitos;
4. Uma vaga para pessoa UX/UI Designer;
5. Uma vaga para pessoa desenvolvedora Front-End;
6. Uma vaga para pessoa desenvolvedora Back-End;
7. Duas vagas para pessoa Editora Audiovisual;
8. Uma vaga para pessoa atuar no Setor de Palestras
9. Duas vagas para pessoa atuar no Setor de Cursos
10. Duas vagas para pessoa atuar no setor de Extensão
11. Duas vagas para atuar no setor de Mídias e Redes sociais
12. Duas vagas para o Programa LLGIRS

Com os requisitos de aceitação apresentados nos Quadros 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,10,11e 12.

Quadro 1 – Vaga para Analista em Qualidade (Até 2 Vagas)

Disciplinas	✓ Obrigatória: Manutenção de Software, Qualidade de Software e Verificação e Validação de Software, Requisitos de Software. ✓ Desejável: Interação Humano-Computador.
Conhecimentos:	✓ Ter experiência com execução de testes funcionais e exploratórios; ✓ Implementar testes automatizados;
Atividades:	✓ Acompanhar os analistas nos planejamentos de teste; ✓ Participar dos <i>squads</i> de produto representando a equipe de qualidade e participação ativa nas atividades.

Quadro 2 – Vaga para Analista de Processos com Foco em Modelagem BPMN (Até 2 Vaga)

Disciplinas:	✓ Obrigatória: Processos de Software. ✓ Desejável: Requisitos de Software, Manutenção de Software, Qualidade de Software.
Conhecimentos:	✓ Modelagem BPMN ✓ Ferramenta para produção de processos ✓ Trello



Atividades:	✓ Construção de fluxos lúdicos ✓ Desenvolver soluções para processos, mapeamento e análise de negócio ✓ Implementação de processos e manuais
-------------	--

Quadro 3 – Vaga para Analista de Requisitos (Até 2 Vaga)

Disciplinas:	✓ Obrigatória: Requisitos de Software, Projeto Detalhado de Software, Fundamentos de Banco de Dados, Gerência de Projetos de Software, Interação Humano-Computador. ✓ Desejável: Manutenção de Software, Qualidade de Software e Verificação e Validação de Software.
Conhecimentos:	✓ Análise, técnicas de elicitação e de priorização de requisitos ✓ Boa comunicação verbal e escrita ✓ Trello
Atividades:	✓ Realizar o levantamento de requisitos e especificação de projetos ✓ Elaborar a documentação técnica de especificação de requisitos de softwares

Quadro 4 – Vagas para UX/UI DESIGNER (Até 1 Vaga)

Disciplinas:	✓ Ter cursado ou estar cursando a disciplina de IHC (Interação Humano-Computador)
Conhecimentos:	✓ Conhecimento em Figma (não importa o nível e nem o tempo) – para a vaga de desenvolvimento de interface (2 vagas) ✓ Conhecimento em Canva (não importa o nível e nem o tempo) – Mídias (Marketing, vídeos, campanhas, produzir conteúdo para Instagram (2 vagas) ✓ Ter interesse na área de design ✓ Noção no desenvolvimento de wireframes, style guides e prototipagem
Diferencial	✓ Conhecimento em metodologias ágeis ✓ Possuir experiência com testes de usabilidade
Criatividade:	✓ Possuir experiência na criação de projetos (caso não tenha um portfólio online, pode ser enviado o arquivo PDF)
Desejável:	✓ Ter interesse na área de UX ✓ Gostar de analisar informações para projetar ferramentas incríveis ✓ Ter feito a disciplina de Interação Humano-Computador (IHC)
Atividades:	✓ Construção de personas e jornada do usuário; ✓ Criar graficamente o visual dos produtos em desenvolvimento para lançamento ao mercado, com planejamento de layout, cores, imagens e textos com foco na experiência do usuário; ✓ Esboçar a navegação de páginas ou aplicações; ✓ Criar protótipos para projetos de páginas, sistemas e aplicações propostos e atualizá-los conforme necessário; ✓ Realizar testes de usabilidade e analisar consistência de telas e layouts; ✓ Construir documentação da entrega do projeto para os desenvolvedores; ✓ Pesquisar e aplicar tendências e melhorias em design de experiência do usuário ✓ Participação em reuniões com o <i>squad</i> de desenvolvimento.

Quadro 5– Vagas para Desenvolvedor Front-End (Até 1 Vaga)

Disciplinas:	✓ Para o Curso de Engenharia de Software: Programação Orientada a Objetos, Desenvolvimento de Software para Web. Desejável: Projeto Detalhado de Software e Arquitetura de Software. ✓ Para o Curso de Ciência da Computação: Programação Orientada a Objetos, Desenvolvimento de Software para Web. Desejável: Projeto Detalhado de Software e Arquitetura de Software.
Conhecimentos:	✓ React ✓ TypeScript ✓ JavaScript ✓ Noções de APIs RESTful ✓ Noções básicas de Git
Atividades:	✓ Desenvolvimento de interfaces web. ✓ Criar elementos visuais como botões e painéis projetados pelo UI/UX. ✓ Utilização do controle de versionamento com Git/GitHub para gerenciar o código fonte do sistema. ✓ Buscar constantemente melhorias no sistema. ✓ Integração com o back-end, como provedores de autenticação e serviços de armazenamento em nuvem.



Quadro 6 – Vagas para Desenvolvedor Back-End (Até 1 Vaga)

Disciplinas:	✓ Para o Curso de Engenharia de Software: Programação Orientada a Objetos, Fundamentos de Banco de Dados. Desejável: Projeto Detalhado de Software; Desenvolvimento de Software para Web e Verificação e Validação de Software. ✓ Para o Curso de Ciência da Computação: Programação Orientada a Objetos, Fundamentos de Banco de Dados. Desejável: Verificação e Validação de Software. Análise e Projeto de Sistemas. Desenvolvimento de Software para Web
Conhecimentos:	✓ Nodejs ✓ Javascript ✓ APIs RESTful ✓ Ter conhecimento de banco de dados ✓ Possuir experiência no controle de versionamento com Git/Github
Atividades:	✓ Implementação da API RESTful para permitir a comunicação entre o front-end e o banco de dados. ✓ Gerenciamento do banco de dados, incluindo design, criação de tabelas e otimização do desempenho. ✓ Utilização do controle de versionamento com Git/GitHub para gerenciar o código fonte do sistema. ✓ Manutenção do sistema, corrigindo bugs e buscando constantemente melhorias no desempenho e eficiência. ✓ Integração com serviços externos, como provedores de autenticação e serviços de armazenamento em nuvem. ✓ Desenvolvimento de todas as funcionalidades do sistema, abrangendo desde o gerenciamento de materiais de estudo até a colaboração entre alunos em projetos.

Quadro 7 – Vagas para Editor Audiovisual (Até 2 Vagas)

Conhecimentos:	✓ Importante conhecimento e habilidade em softwares e ferramentas utilizados em produções audiovisual, tais como edição de vídeo, edição de som e design. ✓ Algumas ferramentas tais como, Davinci Resolve, Sony Vegas, Adobe Premiere, After Effects, Photoshop, CapCut, ClipChamp.
Observações:	✓ Ser criativo e ter uma visão artística é importante para a produção audiovisual. Ser capaz de trazer ideias e poder estruturar um vídeo. ✓ Um requisito essencial é ter uma vontade aprender e aprimorar seus conhecimentos na área.
Atividades:	✓ Elaboração de vídeos ✓ Edição de vídeos ✓ Edição de som

Quadro 8 – Vagas para Atuar no Setor de Palestras (Até 1 Vaga)

Conhecimentos:	✓ Conhecimento básico no pacote Office ou LibreOffice ✓ Boa escrita da norma culta ✓ Boa comunicação verbal e escrita
Observação:	✓ Um requisito essencial é ter uma vontade aprender e aprimorar seus conhecimentos na área
Atividades:	✓ Pesquisar sobre temas relevantes ao projeto ✓ Comunicar com diferentes palestrantes ✓ Organizar e conduzir as diversas palestras ofertadas pelo projeto

Quadro 9 – Vagas para Atuar no Setor de Cursos (Até 2 Vagas)

Conhecimentos:	✓ Conhecimento básico no pacote Office ou LibreOffice ✓ Boa escrita da norma culta ✓ Boa comunicação verbal e escrita
Observação:	✓ Um requisito essencial é ter uma vontade aprender e aprimorar seus conhecimentos na área
Atividades:	✓ Pesquisar sobre temas relevantes ao projeto ✓ Atuar nos cursos ofertados pelo projeto no campus (tutor, monitor) ✓ Organizar cursos ofertas pelo projeto na UFC

Quadro 10 – Vagas para Atuar no Setor de Extensão (Até 2 Vagas)

Conhecimentos:	✓ Conhecimento básico no pacote Office ou LibreOffice ✓ Boa escrita da norma culta ✓ Boa comunicação verbal e escrita
Observação:	✓ Um requisito essencial é ter uma vontade aprender e aprimorar seus conhecimentos na área
Atividades:	✓ Pesquisar sobre temas relevantes ao projeto



	✓ Atuar nos cursos ofertados fora do no campus (tutor, monitor) – LearningLab sem Fronteiras
	✓ Ministrará, organizar e monitorar cursos em escolas do ensino médio/fundamental

Quadro 11 – Vagas para Atuar no setor de Mídias e Redes sociais (Até 2 Vagas)

Conhecimentos:	✓ Importante conhecimento e habilidade em softwares e ferramentas utilizados em produções audiovisual, tais como edição e criação design . ✓ Algumas ferramentas tais como, Canva e Photoshop .
Observações:	✓ Ser criativo e ter uma visão artística é importante para a produção de Postagens. Ser capaz de trazer ideias e poder estruturar um design. ✓ Um requisito essencial é ter uma vontade aprender e aprimorar seus conhecimentos na área.
Atividades:	✓ Elaboração de design ✓ Edição de design

Quadro 12 – Programa LLGIRS (Até 2 Vagas)

Requisitos:	✓ Se identificar com o gênero feminino; ✓ Possuir habilidades de comunicação e trabalho em equipe; ✓ Ter iniciativa e proatividade para contribuir de forma significativa para o projeto.
Observações:	✓ O programa LLGirls foi desenvolvido com o intuito de englobar e preparar pessoas que se identificam com o gênero feminino, que tenham interesse em adquirir conhecimentos em diversas áreas da Tecnologia da Informação. ✓ As participantes serão submetidas a treinamentos nas áreas de atuação delineadas neste edital, promovendo sua integração em ambientes profissionais para decidirem suas principais áreas de interesse. ✓ Um requisito essencial é ter uma vontade aprender e aprimorar seus conhecimentos na área.

3. Da documentação exigida no ato da inscrição

- Histórico Escolar atualizado emitido pelo SIGAA;
- Curriculum Lattes atualizado com informações sobre participação em projetos, publicações científicas e apresentação e participação em eventos;
- Carta de motivação, justificando o interesse do(a) candidato(a) em participar do projeto LearningLab e explicitando experiências anteriores com projetos similares.

Art. 1º. As informações prestadas no formulário de inscrição são de exclusiva responsabilidade do(a) declarante.

Art. 2º. O preenchimento do formulário, o envio/entrega de dados e a confirmação de envio/entrega dos mesmos não geram quaisquer direitos ao(à) candidato(a) que se abster de anexar/entregar a documentação comprobatória requerida na data designada pelo cronograma.

Art. 3º. O LearningLab não se responsabilizará por problemas de ordem técnica nos computadores utilizados pelos usuários, por falhas na comunicação, por congestionamento de linhas de comunicação ou por outros fatores adversos que impossibilitem a transferência de dados.

Art. 4º. Não será aceita a inscrição efetuada fora do prazo, nem em desacordo com este edital.

4. Do processo seletivo

Após o período de inscrições o processo seletivo seguirá as seguintes etapas (todas eliminatórias):

- O processo seletivo se dará em 2 (duas) etapas:
 - Análise de Documentação
 - ✓ Nessa etapa, a ser realizada dos dias **01 a 02 de maio de 2025**, a vida acadêmica do estudante será analisada, englobando pontos como: postura acadêmica, motivação para fazer parte da equipe do projeto, desempenho curricular e envolvimento em atividades e projetos de pesquisa, ensino e/ou extensão.
 - Entrevista
 - ✓ Nessa etapa serão realizadas entrevistas entre a coordenação do LearningLab e os(as) estudantes habilitados(as) com o objetivo de conhecer melhor o perfil e as expectativas dos futuros membros da equipe do Projeto;



- ✓ A ser realizada nos dias **03 a 04 de maio**, com início às 10 horas, e obedecendo a ordem alfabética dos classificados para a entrevista;
- ✓ A entrevista será realizada de forma presencial.

b) Estará desclassificado o(a) candidato(a) que:

- Não entregar algum dos documentos exigidos;
- Não atender aos requisitos definidos no item 1 deste edital.

c) A nota final será composta por: IRA Geral + Nota do currículo Lattes + 2x (Nota da carta de motivação) + 2x (Nota da entrevista). Serão desclassificados os candidatos(as) que tiverem nota menor do que 7,0 (sete);

d) Na fase de entrevista, será analisada e pontuada toda carreira do(a) candidato(a) em atividades e projetos vinculados ao campus da UFC em Russas, bem como a potencial contribuição do(a) candidato(a) para o projeto;

5. Do resultado da seleção

- a) O resultado da seleção será divulgado no dia 05 (cinco) de maio de 2025, através do **Instagram do projeto, LinkedIn do projeto e por e-mail**;
- b) Os (As) candidatos(as) selecionados(as) serão o de maior nota final, definido pelo item 3. (c) deste edital;
- c) As atividades no Projeto serão iniciadas no dia 06 de maio de 2025.

6. Do Cronograma

Período de inscrição	21 de abril de 2025 a 30 de abril de 2025
Análise da documentação	01 a 02 de maio de 2025
Resultado da análise da documentação	02 de maio de 2025
Divulgação dos horários das entrevistas	02 de maio de 2025
Entrevistas	03 e 04 de maio de 2025
Resultado da seleção	05 de maio de 2025
Início das atividades (remotas) no LearningLab	06 de maio de 2025

Russas-CE, 18 de Abril de 2025.


Profa. Dra. Jacilane de Holanda Rabelo
Coordenadora do LearningLab



Anexo I: Informações sobre o Projeto

Título: LearningLab – Laboratório de Ensino e Pesquisa de Tecnologias alinhadas à Gestão do Conhecimento e Inovação em Processos de Software

Coordenadora: Profa. Jacilane de Holanda Rabelo

Público-alvo a ser beneficiado pelo projeto: Estudantes dos cursos de Engenharia de Software e Ciência da Computação do campus da UFC em Russas

Um pouco sobre o projeto: O projeto LearningLab propõe metodologias para a permanência de estudantes nos cursos de Computação e para a garantia da conclusão dos estudantes de graduação em seus respectivos cursos. O objetivo deste projeto é contribuir para o processo de formação dos estudantes dos cursos de Ciência da Computação e Engenharia de Software da UFC no Campus de Russas através de uma aprendizagem significativa (para além da sala de aula) e multidisciplinar (que envolva os mais variados departamentos, áreas e setores). Os cursos ofertados pelo projeto LearningLab focam no ensino com atividades práticas e casos reais para desenvolver o conhecimento dos estudantes de Computação da UFC. Além dos cursos, o projeto realiza workshops, divulga material com assuntos relevantes para o mercado de trabalho, dicas/vagas de emprego e estágio, realiza tutorias, incentiva a participação de eventos de computação, dentre outros. Desse modo, os (as) estudantes serão instigados a proatividade, a criatividade e a inovação, mediante as técnicas que serão aplicadas no projeto. Além disso, espera-se incentivar e motivar os(as) estudantes a permanecerem ativos e desenvolverem suas carreiras profissionais para enfrentarem o mercado de trabalho. Internamente, o LearningLab busca motivar os integrantes do projeto a aumentarem suas *softs skill*, tais como: comunicação, trabalho em equipe, liderança, proatividade, criatividade, planejamento, adaptação a mudança, empatia e responsabilidade.

Algumas das atividades exercidas pela equipe do LearningLab são:

- Realização de cursos práticos: a condução de diferentes cursos práticos, com assuntos de interesses dos estudantes da área de computação, visa formar mão de obra qualificada para o mercado. Além de motivar os estudantes continuarem em seus referidos cursos obtendo mais conhecimento sobre determinado assunto;
- Realização de pesquisas e escrita de artigos: A condução de diferentes projetos de pesquisa e a escrita de artigos acadêmicos, com temas de interesse dos estudantes da área de computação, visa desenvolver habilidades críticas e analíticas essenciais. Além disso, essas atividades incentivam os estudantes a aprofundarem seus conhecimentos em tópicos específicos, contribuindo para a produção de conhecimento científico e preparando-os para desafios acadêmicos e profissionais futuros.
- Realização de tutorias e acompanhamento entre discentes e colaboradores: os discentes terão suporte durante toda a execução do curso de forma a incentivá-los a tirar dúvidas e concluir com êxito as atividades;
- Divulgação de técnicas de gestão do conhecimento utilizadas no mercado: realizar pesquisas para melhoria de ações direcionadas para gestão do conhecimento alinhadas ao mercado de trabalho. A divulgação dessas técnicas será por meio das redes sociais do projeto e por meio de treinamento para o público-alvo;
- Elaboração de materiais de divulgação sobre assuntos de computação da atualidade: divulgar diferentes técnicas, metodologias e assuntos relacionadas a computação visando ensinar os estudantes. O objetivo é sempre deixar os estudantes atualizados sobre diferentes conceitos (muitas vezes visto muito rápido em sala de aula) de uma forma mais prática. As divulgações são postadas nas redes sociais do projeto;
- Encontros entre docentes, profissionais e discentes para compartilhamento de experiências: serão promovidos encontros/coleta de dados entre os discentes dos cursos de computação para discutirem sobre as dificuldades de aprendizado e participação ativa nos cursos. O objetivo é coletar dados das dificuldades dos estudantes e trazer a experiência de diferentes profissionais e docentes para minimizar tais dificuldades;
- Divulgação de vagas nas empresas para a área de tecnologia: incentivar os alunos na conclusão do curso por meio de ofertas que estão no mercado de trabalho;
- Projeção de metodologias ágeis utilizadas na academia: ensinar os alunos as diferentes metodologias ágeis da computação de forma prática de forma a prepará-los para o mercado de trabalho;
- Divulgação de tendências que estão sendo utilizadas no mercado: pesquisar e divulgar os conhecimentos mais buscados pelo mercado de trabalho ao selecionar um profissional da área.



Anexo II: Informações sobre o Programa LLGirls

Título: LLGirls – Um programa de incentivo à participação de mulheres da TI

Coordenadora: Profa. Jacilane de Holanda Rabelo

Público-alvo a ser beneficiado pelo projeto: Estudantes mulheres dos cursos de Engenharia de Software e Ciência da Computação do campus da UFC em Russas

Um pouco sobre o programa LLGirls: O programa LLGirls busca o fortalecimento do papel da mulher na ciência devido aos desafios recorrentes na sociedade, a exemplo de estereótipos que delimitam a área de atuação de uma mulher, invalidando as suas habilidades cognitivas. Isso, muitas vezes, gera altos números de desistência feminina na área da computação, que implica na carência de mulheres no mercado de trabalho. O objetivo desse programa é preparar pessoas que se identificam com o gênero feminino dos cursos de Ciência da Computação e Engenharia de Software da UFC no Campus de Russas. O programa propõe, através de capacitações, desenvolver habilidades que são atreladas às atividades práticas e casos reais para desenvolver o conhecimento, isto é, será realizado, semanalmente, tarefas que desenvolvem as soft skills e hard skills das candidatas selecionadas. Essas habilidades estão relacionadas à área de atuação da participante no projeto, sendo elas: (a) Analista em Qualidade; (b) Analista de Processos; (c) Analista de Requisitos; (d) Experiência do usuário/Design de interface (UX/UI); (e) Pesquisadora; (f) Desenvolvedora Front-End; (h) Desenvolvedora Back-end; (i) Editora Audiovisual; (j) Analista de dados; (k) Promoção e divulgação das palestras; (l) Promoção e divulgação de cursos; (m) Promoção de atividades de extensão para incentivar a participação de mulheres na computação. Além disso, espera-se incentivar e motivar as participantes a permanecerem ativas e desenvolverem suas carreiras profissionais. Desse modo, as mulheres terão mais visibilidades e oportunidades para enfrentar os desafios do mercado de trabalho.

LearningLab
um novo jeito de aprender