



SELEÇÃO PARA MEMBROS VOLUNTÁRIOS

EDITAL Nº 03/2026

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 24 de julho a 02 de agosto de 2026**, estarão abertas as inscrições para a seleção de membros voluntários, seguindo as orientações estabelecidas neste Edital.

Período de Inscrição: 24 de julho de 2026 a 02 de agosto de 2026

Formulário de Inscrição: [Inscrição VoluntáriosLL2026_2](#)

Total de Vagas: As vagas estão detalhadas no item 2 desse edital. Para mais informações sobre nosso projeto acesse nosso instagram: [@learninglabufc](#) e site: www.learninglab.com.br e um resumo no [Apêndice 1](#).

Os interessados deverão realizar sua inscrição, no período estabelecido, exclusivamente pela internet, pelo **Formulário de Inscrição 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, caso a participação seja aproveitada como **atividade complementar**, ou de **16 (dezesesseis) horas semanais**, caso seja na modalidade de **estágio**.

2. Das vagas ofertadas

O projeto LearningLab dispõe da abertura de 28 (vinte e oito) vagas, distribuídas da seguinte forma:

1. Uma vaga para pessoa **Analista de Requisitos**;
2. Duas vagas para pessoas **Analistas de Qualidade**;
3. Duas vagas para pessoas **Analistas de Processos**;
4. Duas vagas para pessoas **UX/UI Designers**;
5. Uma vaga para pessoa **DevOps**;
6. Duas vagas para pessoas atuarem no **setor de Palestras**;
7. Uma vaga para pessoa atuar no **setor de Cursos**;
8. Uma vaga para pessoa atuar no **setor de Extensão**;
9. Duas vagas para pessoas atuarem no **setor de Redes Sociais** (produção de conteúdo e redação);
10. Três vagas para pessoas atuarem no **setor de Mídias Sociais** (criação de artes e design);
11. Uma vaga para pessoa **Social Media** (gestão das plataformas, calendário, métricas e publicação);
12. Uma vaga para pessoa **Desenvolvedora WordPress para Site do LearningLab**;
13. Duas vagas para pessoas **Desenvolvedoras Front-end**;
14. Uma vagas para pessoas **Desenvolvedoras Back-end**;
15. Uma vaga para pessoa atuar no **setor de Análise de dados para pesquisa científica**;
16. Uma vaga para atuação no **LLabGames²** como pessoa **Desenvolvedora C# e Artista Conceitual (Unity)**;
17. Quatro vagas para o **Programa LLGIRLS³**.

Considerando os requisitos de aceitação apresentados nos **Quadros 1 a 17**.



Quadro 1 – Vaga para Analista de Requisitos (1 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.
Requisitos:	✓ Conhecimentos em análise, elicitação e priorização de requisitos; ✓ Boa comunicação verbal e escrita; ✓ Familiaridade com ferramentas de gerenciamento de projetos, como Trello; ✓ Capacidade de trabalhar de forma colaborativa em projetos interdisciplinares; ✓ Organização e comprometimento com prazos de ciclos curtos de desenvolvimento.
Atividades:	✓ Realizar o levantamento, a análise e a especificação de requisitos de projetos; ✓ Elaborar e manter a documentação técnica de especificação de requisitos de software; ✓ Apoiar a organização e o acompanhamento dos requisitos ao longo do desenvolvimento dos projetos.

Quadro 2 – 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.
Requisitos:	✓ Experiência ou conhecimentos em execução de testes funcionais e exploratórios; ✓ Conhecimentos em implementação e execução de testes automatizados; ✓ Noções de qualidade e processos de teste de software; ✓ Capacidade de trabalhar de forma colaborativa em projetos interdisciplinares; ✓ Organização e comprometimento com prazos de ciclos curtos de desenvolvimento.
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 3 – Vaga para Analista de Processos com Foco em Modelagem BPMN (Até 2 Vagas)

Disciplinas:	✓ Obrigatória: Processos de Software. Desejável: Requisitos de Software, Manutenção de Software, Qualidade de Software.
Requisitos:	✓ Conhecimentos em modelagem de processos utilizando BPMN; ✓ Familiaridade com ferramentas de modelagem e documentação de processos; ✓ Familiaridade com ferramentas de gerenciamento de atividades, como Trello.
Atividades:	✓ Elaborar e documentar fluxos de processos de forma clara e visual, incluindo a criação de fluxos lúdicos; ✓ Apoiar o mapeamento, a análise e a melhoria de processos de negócio; ✓ Desenvolver soluções para otimização e organização de processos; ✓ Apoiar a implementação e a documentação de processos e procedimentos; ✓ Elaborar e manter manuais e documentos relacionados aos processos.

Quadro 4 – Vagas para UX/UI DESIGNER (Até 2 Vagas)

Requisitos:	✓ Conhecimento em Figma (não importa o nível e nem o tempo) para o desenvolvimento de interface; ✓ Ter interesse na área de design; ✓ Noção no desenvolvimento de wireframes, style guides e prototipagem.
Diferenciais:	✓ Conhecimento em metodologias ágeis; ✓ Possuir experiência com testes de usabilidade; ✓ Possuir experiência na criação de projetos.
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 DevOps (Até 1 Vaga)

Disciplinas:	✓ Desejável: Verificação e Validação de Software, Análise e Projeto de Sistemas, Desenvolvimento de Software para Web e Redes de Computadores.
Requisitos:	✓ Conceitos básicos de DevOps e cultura CI/CD; ✓ Conhecimentos de backend e frontend; ✓ Ter conhecimento inicial em: Containers (Docker), Pipelines de CI/CD, Cloud (AWS, GCP, Azure ou equivalentes); ✓ Ter conhecimento de banco de dados; ✓ Possuir experiência no controle de versionamento com Git/Github; ✓ Ter interesse em automação, monitoramento e boas práticas de deploy.
Diferenciais:	✓ Experiência em trabalho em equipe multidisciplinar e interação com diferentes papéis (QA, Dev, Analistas); ✓ Interesse em documentação técnica e gestão do conhecimento; ✓ Proatividade e disponibilidade para aprendizado contínuo em ambientes reais de desenvolvimento.
Atividades:	✓ Apoiar a configuração e manutenção de pipelines no GitHub actions; ✓ Auxiliar na automação de processos de build, teste e deploy; ✓ Colaborar na infraestrutura de apoio aos projetos do LearningLab; ✓ Trabalhar junto às equipes de desenvolvimento para melhorar qualidade, confiabilidade e desempenho; ✓ Documentar processos e apoiar a gestão do conhecimento do projeto.

Quadro 6 – Vagas para Atuar no Setor de Palestras (Até 2 Vagas)

Requisitos:	✓ Conhecimentos básicos em ferramentas do pacote Office ou LibreOffice; ✓ Boa comunicação verbal e escrita; ✓ Boa capacidade de organização e planejamento; ✓ Interesse em atividades de organização de eventos e ações de formação.
Observações:	✓ É essencial ter interesse em aprender e disposição para aprimorar continuamente os conhecimentos na área; ✓ Ter organização, proatividade, responsabilidade e capacidade de trabalhar de forma colaborativa; ✓ Ter facilidade para comunicação e interação com diferentes públicos e palestrantes.
Atividades:	✓ Pesquisar e propor temas relevantes para as palestras e atividades promovidas pelo projeto; ✓ Realizar contato e comunicação com diferentes palestrantes e convidados; ✓ Apoiar o planejamento, a organização e a divulgação das palestras ofertadas pelo projeto; ✓ Organizar cronogramas e acompanhar as atividades necessárias para a realização das palestras; ✓ Apoiar a condução e o acompanhamento das palestras e eventos durante sua realização; ✓ Coletar feedback dos participantes e contribuir para a avaliação e melhoria das atividades realizadas.

Quadro 7 – Vagas para Atuar no Setor de Cursos (Até 1 Vaga)

Requisitos:	✓ Conhecimento básico no pacote Office ou LibreOffice; ✓ Boa comunicação verbal e escrita; ✓ Boa capacidade de organização e planejamento; ✓ Interesse em atividades de ensino, capacitação e formação.
Observações:	✓ É essencial ter interesse em aprender e disposição para aprimorar continuamente os conhecimentos na área; ✓ Ter organização, proatividade, responsabilidade e capacidade de trabalhar de forma colaborativa; ✓ Ter disponibilidade para apoiar a organização e a execução das atividades formativas promovidas pelo LearningLab.
Atividades	✓ Pesquisar e propor temas relevantes para cursos e capacitações alinhados aos projetos e às áreas de atuação do LearningLab; ✓ Apoiar o planejamento, a organização e a execução dos cursos ofertados pelo projeto na UFC; ✓ Atuar como tutor(a) ou monitor(a) nas atividades formativas, conforme a necessidade dos cursos; ✓ Apoiar a organização de cronogramas, inscrições, materiais didáticos e demais recursos necessários para a realização dos cursos; ✓ Auxiliar na comunicação com participantes, instrutores e demais envolvidos nas atividades; ✓ Acompanhar a execução dos cursos e apoiar a coleta de feedback dos participantes; ✓ Contribuir para a avaliação e melhoria contínua dos cursos ofertados pelo LearningLab.



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

Requisitos:	✓ Conhecimento básico no pacote Office ou LibreOffice; ✓ Boa escrita da norma culta; ✓ Boa comunicação verbal e escrita. ✓ Boa capacidade de organização e planejamento; ✓ Interesse em atividades de extensão, educação e interação com a comunidade.
Observações:	✓ É essencial ter interesse em aprender e disposição para aprimorar continuamente os conhecimentos na área; ✓ Ter organização, proatividade, responsabilidade e capacidade de trabalhar de forma colaborativa; ✓ Ter interesse em atuar em ações de extensão e atividades formativas com a comunidade externa e instituições de ensino.
Atividades:	✓ Pesquisar e propor temas relevantes para ações de extensão alinhadas aos projetos e às áreas de atuação do LearningLab; ✓ Apoiar o planejamento, a organização e a execução de ações de extensão junto à comunidade externa; ✓ Atuar como instrutor (a) ou monitor(a) em cursos, oficinas e atividades formativas realizadas fora do campus, especialmente no âmbito dos projetos LearningLab sem Fronteiras e LlabTISocial, incluindo ações desenvolvidas em escolas de ensino fundamental e médio. ✓ Apoiar a organização e o acompanhamento das atividades realizadas nas instituições parceiras; ✓ Monitorar a participação e o desenvolvimento das atividades de extensão; ✓ Contribuir para o registro, a documentação e a avaliação dos resultados das ações realizadas; ✓ Apoiar a construção e o fortalecimento da relação entre o LearningLab, a UFC e as instituições e comunidades atendidas pelos projetos de extensão.

Quadro 9 - Vagas para Redes Sociais (Até 2 Vagas)

Requisitos	✓ Interesse em produção de conteúdo para redes sociais e comunicação digital; ✓ Conhecimentos básicos de redação, revisão e produção de textos para diferentes públicos e plataformas; ✓ Noções sobre estratégias de comunicação e produção de conteúdo para redes sociais, como Instagram, TikTok e LinkedIn; ✓ Conhecimento ou interesse em ferramentas de planejamento e organização de conteúdos e publicações; ✓ Familiaridade com ferramentas de edição e criação de conteúdos digitais, como Canva ou similares.
Observações:	✓ Ter criatividade e capacidade de propor ideias para conteúdos relacionados às ações, projetos e resultados do LearningLab; ✓ Possuir boa comunicação escrita e capacidade de adaptar a linguagem dos conteúdos de acordo com o público e a rede social; ✓ Ter interesse em acompanhar tendências e formatos de conteúdo para redes sociais; ✓ Ser organizado, proativo e comprometido com o planejamento e o cronograma de publicações; ✓ É essencial ter interesse em aprender e disposição para aprimorar continuamente os conhecimentos na área.
Atividades:	✓ Planejamento e elaboração de conteúdos para as redes sociais do LearningLab, incluindo Instagram, TikTok e LinkedIn; ✓ Criação e redação de textos para postagens, legendas, chamadas e descrições de conteúdos; ✓ Produção e adaptação de conteúdos de acordo com as características e o público de cada plataforma; ✓ Pesquisa e proposição de pautas e ideias de conteúdos relacionados aos projetos, eventos, cursos, pesquisas e ações do LearningLab; ✓ Organização e acompanhamento do calendário editorial de publicações; ✓ Apoio na divulgação das ações, resultados e conquistas do LearningLab nas redes sociais; ✓ Colaboração com os setores de Mídias e Audiovisual para a produção e publicação de conteúdos; ✓ Acompanhamento das tendências e formatos de conteúdo relevantes para as redes sociais; ✓ Apoio no monitoramento das publicações e na identificação de conteúdos com maior alcance e engajamento.



Quadro 10 – Vagas para Atuar no setor de Mídias Sociais (Até 3 Vagas)

Requisitos:	✓ Conhecimento em ferramentas de design gráfico, como Canva, Photoshop ou similares; ✓ Noções de identidade visual, composição gráfica e princípios básicos de design; ✓ Interesse em criação de artes digitais para projetos acadêmicos e institucionais.
Observações:	✓ Ser criativo e possuir visão artística para a produção de conteúdos visuais e publicações; ✓ Ter capacidade de propor ideias e desenvolver soluções visuais alinhadas aos objetivos do projeto; ✓ É essencial ter interesse em aprender e disposição para aprimorar continuamente os conhecimentos na área.
Atividades:	✓ Criação de artes gráficas para divulgação de ações, eventos, cursos e palestras do projeto; ✓ Desenvolvimento de materiais visuais para as redes sociais e os canais institucionais do LearningLab; ✓ Apoio na definição, aplicação e manutenção da identidade visual do projeto; ✓ Edição e adaptação de artes gráficas conforme as demandas do projeto.

Quadro 11 – Vagas para Social Media (Até 1 Vaga)

Requisitos:	✓ Familiaridade com redes sociais (Instagram, TikTok, LinkedIn e outras); ✓ Noções de planejamento de conteúdo; ✓ Noções de escrita para redes sociais e adaptação de linguagem para diferentes públicos.
Observação	✓ Ser organizado(a), proativo(a) e colaborativo(a); ✓ Ter interesse em comunicação digital e mídias sociais; ✓ Um requisito essencial é ter vontade de aprender e aprimorar seus conhecimentos na área; ✓ As atividades serão desenvolvidas em conjunto e sob orientação da coordenação do setor de Mídias e Redes Sociais do LearningLab.
Atividades	✓ Auxiliar a gestão de uma das plataformas digitais do LearningLab, conforme a definição da coordenação do setor; ✓ Planejar, produzir e publicar conteúdos na plataforma sob responsabilidade; ✓ Manter o calendário de postagem atualizado, em alinhamento geral do projeto; ✓ Acompanhar métricas e desempenho da plataforma sob sua gestão; ✓ Garantir que os conteúdos publicados estejam alinhados à identidade visual, ao tom de voz e às diretrizes estabelecida pela liderança do setor; ✓ Articular-se com os demais responsáveis por outras plataformas digitais do projeto.

Quadro 12 - Vagas para pessoa Desenvolvedora WordPress para Site do LearningLab (Até 1 Vaga)

Disciplinas:	✓ Obrigatória: Desenvolvimento de Software para Web e Programação Orientada a Objetos ✓ Desejável: Projeto Detalhado de Software, Arquitetura de Software, Interação Humano-Computador e Manutenção de Software.
Requisitos:	✓ Conhecimento em desenvolvimento com WordPress (temas, templates e estrutura do CMS); • Conhecimento em PHP, HTML, CSS e JavaScript; ✓ Conhecimento em Git/GitHub para controle de versionamento; ✓ Noções de banco de dados MySQL; ✓ Boa comunicação e trabalho em equipe; ✓ Organização e capacidade de planejamento das atividades; ✓ Proatividade na resolução de problemas e tomada de decisões; ✓ Interesse em evoluir tecnicamente e contribuir com a organização do projeto.
Diferenciais	✓ Experiência com desenvolvimento de temas próprios para WordPress; ✓ Conhecimento em Gutenberg, Custom Post Types (CPT), Taxonomias e Custom Fields; ✓ Experiência em revisão de código (Code Review); ✓ Experiência em documentação técnica; ✓ Perfil colaborativo, senso de responsabilidade e capacidade de orientar outros integrantes da equipe; ✓ Facilidade para comunicação, organização e acompanhamento de atividades.
Atividades:	✓ Desenvolver e manter o tema proprietário do site do LearningLab; ✓ Implementar novas funcionalidades e melhorias contínuas na plataforma; ✓ Corrigir bugs e garantir a estabilidade e qualidade do site; ✓ Utilizar Git/GitHub para gerenciamento do código-fonte; ✓ Participar do planejamento das atividades do setor e contribuir com a definição de prioridades; ✓ Documentar funcionalidades e processos relacionados ao desenvolvimento do site; ✓ Apoiar a integração e orientação técnica de novos integrantes da equipe; ✓ Colaborar na definição e disseminação de boas práticas de desenvolvimento; ✓ Atuar de forma proativa na identificação de melhorias técnicas e organizacionais para o projeto.



Quadro 13 – Vagas para pessoa Desenvolvedora Front-end (Até 2 Vagas)

Disciplinas:	✓ Obrigatória: Desenvolvimento de Software para Web e Programação Orientada a Objetos ✓ Desejável: Projeto Detalhado de Software, Arquitetura de Software, Interação Humano-Computador e Manutenção de Software.
Requisitos:	✓ Conhecimentos em HTML5, CSS3 e JavaScript; ✓ Noções básicas de React e TypeScript; ✓ Noções de desenvolvimento e integração com APIs RESTful; ✓ Noções básicas de controle de versão utilizando Git e GitHub.
Diferenciais:	✓ Conhecimentos em Tailwind CSS; ✓ Conhecimentos em Shadcn UI; ✓ Conhecimentos em gerenciamento de estado em aplicações React; ✓ Noções de TanStack Query.
Atividades:	✓ Desenvolver e implementar interfaces e funcionalidades para aplicações web; ✓ Implementar elementos visuais e componentes de interface a partir das especificações e protótipos desenvolvidos pela equipe de UI/UX; ✓ Utilizar Git e GitHub para controle de versão e gerenciamento do código-fonte dos sistemas; ✓ Integrar as interfaces web com serviços de back-end, APIs, provedores de autenticação e serviços de armazenamento em nuvem; ✓ Realizar manutenção e evolução das aplicações, buscando melhorias contínuas em funcionalidade, usabilidade e desempenho; ✓ Colaborar com as equipes de desenvolvimento, UI/UX e demais setores envolvidos nos projetos.

Quadro 14 – Vagas para pessoa Desenvolvedora Back-end (Até 1 Vaga)

Disciplinas:	✓ Obrigatória: Desenvolvimento de Software para Web e Programação Orientada a Objetos. ✓ Desejável: Projeto Detalhado de Software, Arquitetura de Software, Interação Humano-Computador e Manutenção de Software.
Requisitos:	✓ Conhecimentos em Java e Spring Framework; ✓ Afinidade com PostgreSQL; ✓ Interesse em desenvolvimento e manutenção de aplicações web; ✓ Conhecimentos básicos sobre APIs e integração entre sistemas; ✓ Interesse em práticas de qualidade e testes de software.
Diferenciais:	✓ Conhecimento ou experiência com Spring Boot, JPA/Hibernate e desenvolvimento de APIs REST; ✓ Conhecimento em arquitetura de software, padrões de projeto e princípios de desenvolvimento de software; ✓ Experiência ou interesse em testes de software, integração contínua e práticas de qualidade de código.
Atividades:	✓ Desenvolver e manter funcionalidades e serviços de back-end para a aplicação G.A.M.I.F.I.C.A.LL, utilizando Java e Spring Framework; ✓ Desenvolver e manter APIs REST, promovendo a integração entre o back-end, Front-end e demais componentes da aplicação; ✓ Implementar soluções de persistência e gerenciamento de dados utilizando PostgreSQL; ✓ Utilizar Git e GitHub para controle de versão e gerenciamento do código-fonte; ✓ Implementar práticas de segurança, desempenho e qualidade de código, incluindo testes unitários e de integração; ✓ Realizar manutenção e evolução das aplicações, contribuindo para a melhoria contínua de suas funcionalidades e arquitetura; ✓ Colaborar com as equipes de Front-end, UI/UX e demais setores envolvidos nos projetos, contribuindo para a integração e definição dos contratos de API; ✓ Participar de reuniões, acompanhamentos e atividades de organização dos projetos, contribuindo para o desenvolvimento técnico e o aprendizado coletivo no LearningLab.



Quadro 15 – Vagas para Atuar no Setor de Análise de dados para Pesquisa Científica (Até 1 Vaga)

Requisitos:	✓ Conhecimentos básicos em ferramentas de análise e tratamento de dados; ✓ Noções de estatística e análise estatística de dados; ✓ Conhecimentos básicos em ferramentas como Excel, Google Sheets, Python, R ou similares; ✓ Boa capacidade de leitura, interpretação e síntese de informações; ✓ Boa comunicação verbal e escrita.
Observação	✓ Interesse em aprender e aprimorar conhecimentos em estatística, análise e visualização de dados; ✓ Organização, atenção aos detalhes e capacidade de trabalhar de forma colaborativa; ✓ Interesse em utilizar dados como suporte à pesquisa científica.
Atividades	✓ Apoiar a coleta, organização, tratamento e análise de dados de pesquisas científicas; ✓ Realizar análises estatísticas e contribuir para a identificação de padrões e tendências nos dados; ✓ Utilizar ferramentas para análise e visualização de dados; ✓ Elaborar tabelas, gráficos e visualizações para apresentação dos resultados; ✓ Apoiar a interpretação dos resultados obtidos nas análises; ✓ Contribuir para a elaboração de relatórios, artigos científicos e demais produtos de pesquisa.

Quadro 16 - Vaga para o LLabGames atuando como Pessoa Desenvolvedora C# e Artista Conceitual (Unity) (Até 1 - Vaga)

Requisitos:	✓ Conhecimentos em lógica de programação e programação orientada a objetos; ✓ Conhecimentos em linguagem C#; ✓ Noções de desenvolvimento de jogos utilizando Unity; ✓ Conhecimentos básicos em arte digital, ilustração ou criação de conceitos visuais para jogos; ✓ Familiaridade com ferramentas de criação e edição de imagens, como Krita, GIMP, Photoshop, Aseprite ou similares; ✓ Interesse em desenvolvimento de jogos educacionais (Serious Games) e em metodologias ativas de aprendizagem; ✓ Capacidade de trabalhar de forma colaborativa em projetos interdisciplinares.
Diferenciais:	✓ Experiência prévia no desenvolvimento de jogos digitais utilizando Unity; ✓ Experiência com criação de personagens, cenários, objetos e outros elementos visuais para jogos; ✓ Conhecimentos em animação 2D ou 3D; ✓ Conhecimentos em modelagem ou criação de assets para jogos; ✓ Experiência com jogos digitais ou analógicos, como board games ou card games; ✓ Interesse em pesquisa aplicada, gamificação e educação; ✓ Conhecimentos sobre processos e pipelines de desenvolvimento de jogos.
Observações:	✓ A vaga contempla atividades relacionadas tanto ao desenvolvimento de jogos em C# e Unity quanto à criação de conceitos e elementos visuais para os projetos do LLabGames; ✓ É desejável que o(a) candidato(a) tenha maior afinidade ou experiência em pelo menos uma das áreas, demonstrando interesse e disposição para desenvolver conhecimentos na outra; ✓ É essencial ter interesse em aprender e aprimorar continuamente os conhecimentos relacionados ao desenvolvimento de jogos e à produção de elementos visuais; ✓ Ter criatividade, organização, proatividade e capacidade de trabalhar de forma colaborativa.
Atividades:	✓ Desenvolver e implementar funcionalidades para jogos utilizando C# e Unity; ✓ Apoiar a prototipação e o desenvolvimento de jogos educacionais; ✓ Criar conceitos visuais para personagens, cenários, objetos e outros elementos dos jogos; ✓ Desenvolver e adaptar elementos gráficos e visuais de acordo com as necessidades dos projetos; ✓ Colaborar com a definição da identidade visual e direção artística dos jogos; ✓ Integrar elementos visuais e assets aos projetos desenvolvidos na Unity; ✓ Trabalhar em conjunto com desenvolvedores, designers, pesquisadores e demais integrantes das equipes; ✓ Participar das etapas de planejamento, prototipação, desenvolvimento e testes dos jogos; ✓ Apoiar a documentação e organização dos projetos e dos artefatos produzidos pelo LLabGames.



Quadro 17 – Vagas para o Programa LLGIRLS (Até 4 Vagas)

Requisitos:	✓ Identificar-se com o gênero feminino; ✓ Possuir habilidades de comunicação e trabalho em equipe; ✓ Demonstrar iniciativa, proatividade e interesse em contribuir de forma significativa para o projeto; ✓ Ter interesse em aprender e desenvolver conhecimentos em diferentes áreas da Tecnologia da Informação.
Observações:	✓ O Programa LLGirls tem como objetivo acolher, capacitar e incentivar pessoas que se identificam com o gênero feminino e que tenham interesse em desenvolver conhecimentos e habilidades em diferentes áreas da Tecnologia da Informação; ✓ As participantes poderão participar de capacitações e atividades práticas nas áreas de atuação previstas neste edital, possibilitando a vivência em diferentes contextos e o desenvolvimento de conhecimentos para apoiar a identificação de suas principais áreas de interesse; ✓ É essencial ter interesse em aprender, disposição para desenvolver novas habilidades e comprometimento com as atividades propostas pelo programa.

3. Da documentação exigida no ato da inscrição

- Histórico Escolar atualizado emitido pelo SIGAA;
- Curriculo 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 será realizado nas seguintes etapas, todas de caráter eliminatório:

- O processo seletivo se dará em 2 (duas) etapas:

•Análise de Documentação

- ✓ Esta etapa será realizada nos dias **03 e 04 de agosto de 2026**, mediante análise da documentação apresentada pelos(as) candidatos(as), considerando aspectos como trajetória acadêmica, motivação para integrar a equipe do projeto, desempenho curricular e envolvimento em atividades e projetos de pesquisa, ensino e/ou extensão

• Entrevista

- ✓ Nesta etapa, serão realizadas entrevistas entre a Coordenação do LearningLab e os(as) estudantes habilitados(as), com o objetivo de conhecer melhor o perfil, os interesses, as habilidades e as expectativas dos(as) candidatos(as) em relação à participação na equipe do projeto;
- ✓ As entrevistas serão realizadas nos dias **05 e 06 de agosto de 2026, com início às 8h30**, respeitando a ordem de inscrição dos(as) candidatos(as) classificados(as) para esta etapa; As entrevistas serão realizadas de forma remota, por meio da plataforma Google Meet;
- ✓ O link de acesso à sala virtual será enviado previamente por e-mail aos(às) candidatos(as) convocados(as).

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

- Não apresentar qualquer um dos documentos exigidos neste edital;
- Não atender aos requisitos estabelecidos no **Item 1** deste edital;
- Obter nota final inferior a **7,0 (sete)**.

- A nota final do processo seletivo será calculada por meio da média ponderada dos seguintes critérios: IRA Geral, Nota do Currículo Lattes, Nota da Carta de Motivação e Nota da Entrevista, conforme os respectivos pesos:



Nota Final = [IRA Geral + Nota do Currículo Lattes + 2 × (Nota da Carta de Motivação) + 2 × (Nota da Entrevista)] / 6

Serão considerados os pesos 1 (um) para o IRA Geral, 1 (um) para o Currículo Lattes, 2 (dois) para a Carta de Motivação e 2 (dois) para a Entrevista.

5. Do resultado da seleção

- O resultado da seleção será divulgado no dia 07 (sete) de agosto de 2026, através do Instagram do projeto e por e-mail;
- Os(as) candidatos(as) selecionados(as) serão aqueles(as) que obtiverem as maiores notas finais, conforme os critérios definidos na **alínea c da Seção 4 deste edital**, respeitando-se o número de vagas disponíveis para cada função.
- As atividades no Projeto serão iniciadas no dia 13 de agosto de 2026.

6. Do Cronograma

Período de inscrição	24 de julho a 02 de agosto de 2026
Análise da documentação	03 a 04 de agosto de 2026
Resultado da análise da documentação	04 de agosto de 2026
Divulgação dos horários das entrevistas	04 de agosto de 2026
Entrevistas (remotas)	05 e 06 de agosto de 2026
Resultado da seleção	07 de agosto de 2026
Confirmação da seleção	07 a 11 agosto de 2026
Início das atividades no LearningLab	13 de agosto de 2026

Russas-CE, 24 de Julho de 2026.



Profa. Dra. Jacilane de Holanda Rabelo
Coordenadora do LearningLab



Apêndice 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 LearningLab é um projeto que busca fortalecer a formação dos estudantes dos cursos de Ciência da Computação e Engenharia de Software da UFC – Campus Russas, promovendo uma aprendizagem prática, multidisciplinar e alinhada aos desafios reais do mercado de trabalho. Por meio de cursos, workshops, tutorias e atividades práticas, o projeto incentiva o desenvolvimento técnico e profissional dos estudantes, indo além da sala de aula. Aqui, os participantes têm contato com casos reais, desenvolvimento de produtos digitais e trabalho em equipes estruturadas, envolvendo áreas como Qualidade de Software, Análise, Desenvolvimento Back-end e Front-end, e UX/UI. O LearningLab é mais do que um projeto de extensão: é um ecossistema de inovação. Contamos com iniciativas como o Laboratório de Jogos Digitais (LLabGames), ações de Tecnologia e Impacto Social (LLababTISocial) e um programa de capacitação voltado exclusivamente para mulheres na tecnologia, fortalecendo a diversidade e a inclusão na área (LLGirls). Além das competências técnicas, o projeto valoriza o desenvolvimento de soft skills essenciais, como comunicação, trabalho em equipe, liderança, criatividade, planejamento e proatividade, preparando os estudantes para os desafios da vida acadêmica e profissional.

💡 Se você busca aprender na prática, desenvolver projetos reais, ampliar sua rede de contatos e construir sua trajetória na Computação, o LearningLab é o lugar certo!

Algumas das principais atividades realizadas pela equipe do LearningLab incluem:

- **Oferta de cursos práticos:** realização de cursos voltados a temas de interesse dos estudantes da área de Computação, com foco no desenvolvimento de competências técnicas e na formação de profissionais qualificados para o mercado de trabalho, além de incentivar a permanência e o engajamento nos cursos.
- **Pesquisa e produção científica:** desenvolvimento de projetos de pesquisa e elaboração de artigos acadêmicos sobre temas relevantes da área de Computação, visando ao fortalecimento do pensamento crítico, analítico e à produção de conhecimento científico, contribuindo para a formação acadêmica e profissional dos estudantes.
- **Desenvolvimento de projetos de software:** concepção e desenvolvimento de **produtos digitais** por meio de projetos colaborativos, organizados em equipes multidisciplinares, com atuação em diferentes papéis, como **Analistas de Requisitos, Desenvolvedores Back-end e Front-end, Analistas de Qualidade (QA), UI/UX e DevOps**, permitindo aos estudantes vivenciar práticas próximas às do mercado de trabalho.
- **Modelagem e melhoria de processos de software:** realização de atividades voltadas à **modelagem, análise e otimização de processos** utilizando **BPMN**, promovendo a compreensão dos fluxos de trabalho, a padronização de processos e a aplicação de boas práticas de Engenharia de Software.
- **Atividades de extensão universitária:** desenvolvimento de ações extensionistas junto à comunidade interna e externa à universidade, incluindo parcerias com escolas, instituições e projetos sociais, promovendo a disseminação do conhecimento em tecnologia e a aplicação prática da Computação em contextos sociais e educacionais.
- **Tutorias e acompanhamento acadêmico:** oferta de suporte contínuo aos discentes durante a execução das atividades, incentivando a resolução de dúvidas, a colaboração e a conclusão das atividades com êxito.
- **Disseminação de técnicas de gestão do conhecimento:** pesquisa e divulgação de práticas e ferramentas de gestão do conhecimento alinhadas às demandas do mercado de trabalho, por meio de conteúdos nas redes sociais do projeto e de ações formativas direcionadas ao público-alvo.
- **Produção de materiais de divulgação em Computação:** elaboração e compartilhamento de conteúdos educativos sobre técnicas, metodologias e tendências atuais da área de Computação, apresentados de forma acessível e prática, com o objetivo de manter os estudantes atualizados.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CAMPUS DA UFC EM RUSSAS



LABORATÓRIO DE ENSINO, PESQUISA, EXTENSÃO E
DESENVOLVIMENTO DE TECNOLOGIAS ALINHADAS À
GESTÃO DO CONHECIMENTO E INOVAÇÃO EM
PROCESSOS DE SOFTWARE (LEARNINGLAB)

- **Promoção de encontros entre docentes, profissionais e discentes:** realização de encontros para troca de experiências, discussão de dificuldades de aprendizagem e coleta de dados, aproximando estudantes da vivência acadêmica e profissional e contribuindo para a superação de desafios no processo formativo.
- **Divulgação de oportunidades no mercado de trabalho:** compartilhamento de vagas de estágio e emprego na área de tecnologia, incentivando a conclusão dos cursos e a inserção profissional dos estudantes.
- **Aplicação de metodologias ágeis no contexto acadêmico:** ensino e aplicação prática de metodologias ágeis utilizadas no mercado, preparando os estudantes para ambientes profissionais reais.
- **Divulgação de tendências tecnológicas:** pesquisa e disseminação de tecnologias, ferramentas e competências mais demandadas pelo mercado de trabalho, auxiliando os estudantes na construção de trajetórias profissionais alinhadas às demandas atuais da área.



Apêndice II: Informações sobre o LLabGames

Título: LLabGames: Desenvolvimento de Jogos Educacionais com Base Científica para a Melhoria do Ensino-Aprendizagem

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 LLabGames: O LLabGames é uma iniciativa de extensão vinculada ao LearningLab da Universidade Federal do Ceará (UFC) que tem como objetivo desenvolver soluções lúdico-educacionais, como jogos analógicos e digitais, artefatos de design educacional e sistemas de gamificação, com base em rigor acadêmico e alinhamento a objetivos de aprendizagem. A proposta busca integrar conhecimentos teóricos das áreas de Engenharia de Software e Ciência da Computação à prática da criação de Serious Games, adotando metodologias fundamentadas em pesquisa científica. Os projetos desenvolvidos possuem escopo reduzido e ciclos curtos de execução, permitindo a rápida aplicação dos artefatos em contextos educacionais. Além de apoiar disciplinas do ensino superior, o LLabGames atua junto à comunidade externa, especialmente com estudantes do ensino médio, promovendo experiências práticas em tecnologia, criatividade e desenvolvimento de jogos como forma de incentivo à formação tecnológica.

Algumas das atividades do LLabGames:

As atividades do **LLabGames** são organizadas em ciclos semestrais, com a meta de desenvolvimento e entrega de pelo menos 1 (um) projeto finalizado por período. O fluxo de trabalho segue um pipeline rigoroso de **Produção-Pesquisa**, dividido nas seguintes etapas:

1. Pesquisa e Definição (Fase Científica)

- **Investigação de Literatura:** Levantamento em bases de dados acadêmicas (artigos e anais de congressos) sobre jogos e artefatos similares ao tema proposto.
- **Mapeamento de Lacunas:** Identificação de gargalos no contexto educacional (ex: dificuldades em disciplinas de exatas) que possam ser mitigados por soluções lúdicas.
- **Idealização da Solução:** Concepção da premissa do jogo ou artefato que supra a necessidade identificada, com foco em objetivos de aprendizagem mensuráveis.

2. Ciclo de Desenvolvimento (Fase Prática)

Sob supervisão de um orientador, o projeto percorre as três etapas clássicas da indústria de jogos:

- **Pré-Produção:** Definição do *Game Design Document* (GDD), elaboração de protótipos de baixa fidelidade (papel/cartão) e testes de mecânicas primárias.
- **Produção:** Implementação técnica (codificação), criação dos ativos de arte, sonorização e integração dos sistemas do jogo.
- **Pós-Produção:** Publicação ou aplicação controlada em sala de aula, seguida da coleta de dados quantitativos e qualitativos (satisfação do usuário e eficácia pedagógica).

3. Produção Científica e Disseminação

- **Escrita de Relatos e Artigos:** Documentação do processo e dos resultados obtidos para submissão em eventos científicos (como o SBGames, WIE ou outros regionais).
- **Entrega de Artefatos:** Catalogação do código-fonte ou manuais do jogo no repositório do laboratório para futuras iterações.



Apêndice III: 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: Pessoas que se identificam com o gênero feminino, estudantes 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 tem como objetivo fortalecer a participação e a permanência de pessoas que se identificam com o gênero feminino na área da Computação, considerando os desafios historicamente presentes na sociedade, como estereótipos de gênero que limitam oportunidades e desvalorizam habilidades cognitivas femininas. Esses fatores contribuem, em muitos contextos, para a evasão de mulheres nos cursos de Computação e para a consequente sub-representação feminina no mercado de trabalho. Nesse contexto, o LLGirls visa preparar pessoas que se identificam com o gênero feminino, vinculadas aos cursos de Ciência da Computação e Engenharia de Software da Universidade Federal do Ceará (UFC), Campus de Russas, por meio de ações formativas que integrem teoria e prática, baseadas em atividades práticas e casos reais. O programa promove capacitações baseadas em atividades práticas e casos reais, com a realização semanal de tarefas voltadas ao desenvolvimento de hard skills e soft skills. As atividades são organizadas de acordo com a área de atuação das participantes no projeto, contemplando os seguintes perfis: Analista de Qualidade, Analista de Processos, Analista de Requisitos, UX/UI Designer, Pesquisadora, Desenvolvedora Front-end, Desenvolvedora Back-end, Editora Audiovisual, Analista de Dados, além de funções voltadas à promoção e divulgação de palestras e cursos e ao desenvolvimento de ações de extensão que incentivem a participação de mulheres na Computação. Além do desenvolvimento técnico e comportamental, o programa busca incentivar e motivar as participantes a permanecerem ativas em sua trajetória acadêmica e a construir suas carreiras profissionais, ampliando sua visibilidade e oportunidades para enfrentar os desafios do mercado de trabalho de forma mais equitativa.

Algumas das principais atividades desenvolvidas pelas participantes do programa LLGirls

As participantes do **Programa LLGirls** atuarão em atividades formativas organizadas de forma prática, contínua e supervisionada, com foco no desenvolvimento de competências técnicas (*hard skills*) e comportamentais (*soft skills*), conforme descrito a seguir:

- **Participação em capacitações práticas semanais**, baseadas em casos reais, voltadas ao desenvolvimento de competências técnicas na área de Computação.
 - **Atuação em projetos práticos**, conforme a área de interesse e perfil da participante, incluindo: Analista de Qualidade (QA); Analista de Processos; Analista de Requisitos; UX/UI Design; Pesquisa aplicada; Desenvolvimento Front-end; Desenvolvimento Back-end; Edição Audiovisual; e, Análise de Dados.
- **Desenvolvimento de soft skills**, por meio de atividades que estimulem comunicação, trabalho em equipe, liderança, proatividade, organização, criatividade, empatia e resolução de problemas.
- **Participação em ações de extensão universitária**, voltadas à promoção da presença feminina na Computação, incluindo atividades com a comunidade interna e externa à universidade.
- **Colaboração na organização, promoção e divulgação de palestras e cursos**, contribuindo para a disseminação de conhecimento e fortalecimento das ações do projeto.
- **Produção de materiais educativos e de divulgação**, como conteúdos para redes sociais, apresentações e materiais audiovisuais relacionados às atividades do programa.
- **Participação em encontros formativos e mentorias**, com docentes, profissionais da área e integrantes do projeto, visando ao fortalecimento da trajetória acadêmica e profissional.
- **Engajamento em ações de incentivo à permanência e à valorização das mulheres na Computação**, contribuindo para a criação de um ambiente mais inclusivo e colaborativo.



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CAMPUS DA UFC EM RUSSAS**



**LABORATÓRIO DE ENSINO, PESQUISA, EXTENSÃO E
DESENVOLVIMENTO DE TECNOLOGIAS ALINHADAS À
GESTÃO DO CONHECIMENTO E INOVAÇÃO EM
PROCESSOS DE SOFTWARE (LEARNINGLAB)**



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CAMPUS DA UFC EM RUSSAS**



**LABORATÓRIO DE ENSINO, PESQUISA, EXTENSÃO E
DESENVOLVIMENTO DE TECNOLOGIAS ALINHADAS À
GESTÃO DO CONHECIMENTO E INOVAÇÃO EM
PROCESSOS DE SOFTWARE (LEARNINGLAB)**