



## **EDITAL INTERNO DE SELEÇÃO DE ESTUDANTES PARA ATUAR EM PROJETOS DE PESQUISA + EXTENSÃO DO LABORATÓRIO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE (LEDES) DA FACOM/UFMS PARA INTEGRAR O TIME LEDES Games**

O Laboratório de Engenharia de Software (LEDES) da FACOM/UFMS está com cadastro aberto para participação de estudantes da graduação ou pós-graduação (mestrado ou doutorado) na modalidade de voluntários para compor o time de Engenharia Criativa de Games Digitais, conhecido como LEDES Games. Esses voluntários atuarão em projetos de pesquisa e de extensão aplicados na área de games digitais. Há a possibilidade de, quando surgirem bolsas com parceiros, esses estudantes serem associados à bolsistas.

O LEDES se consolida como o grupo referência no centro-oeste brasileiro da área de Engenharia de Software. Já colecionamos a organização de Workshops, o CBSOft, GameJamPlus (GJ+), professores e estudantes premiados, com experiência na indústria, comunidade acadêmica, premiações nacionais e internacionais. Procuramos estudantes com excelentes *soft e hard skills*, as quais abrangem pró-atividade, pontualidade, vontade de contribuir e desenvolver novas *skills* e, principalmente, postura responsável e profissional para o time LEDES Games.

### **I. Requisitos para Participação**

1. Ser estudante de graduação ou pós-graduação (mestrado ou doutorado) nos cursos da Faculdade de Computação (FACOM) ou nos cursos de Artes Visuais e Licenciatura em Música da Faculdade de Artes, Letras e Comunicação (FAALC) da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS);
2. Ter interesse na área de Engenharia de Software e no envolvimento em projetos reais na área de Games Digitais;
3. Possuir disponibilidade para participar das ações do LEDES e do LEDES Games, que são previamente agendadas;
4. Os conhecimentos desejados durante o processo de seleção de estudantes abrangem:
  - (i) **Soft Skills:** Esperamos pessoas engajadas para compor e evoluir o time LEDES Games. É fortemente recomendado ser proativo, ser pontual, ter boa comunicação, senso de organização e saber trabalhar em time. Essas *skills* são essenciais para desenvolver as **Hard Skills** desejadas e pontuadas a seguir.
  - (ii) **Hard Skills:** Experiência como desenvolvedor de algum game ou mini-game (preferencialmente 3D); Conhecimento de técnicas de *Gamification*, *Game Design* e *World Building* são diferenciais. Para estudantes da FAALC, portfólios de arte e composições musicais/sonoras serão considerados como experiência equivalente. Desejável experiência com as seguintes ferramentas, não se limitando a elas:
    - (i.i) **Desenvolvimento:** Engines (Unity / Godot / Unreal), Ferramentas de Versionamento de código (Github) e Ferramentas de UI/UX (Figma);

- (i.ii) **Arte:** Editor de Sprites (Aseprite / Libresprite), Editor de Modelagem 3D (Blender / Maya), Ferramentas de Ilustração (Clip Studio Paint / Krita);
- (i.iii) **Áudio:** Ferramentas de Edição de Áudio (FL Studio / Ableton Live / Reaper / Logic Pro).

## II. Inscrição

1. As inscrições serão realizadas exclusivamente online, por meio do preenchimento do formulário disponível em <https://forms.gle/TChDjvrRmz6m8YHi6>, até 13 de Março de 2026 às 23h59 (Deadline Firme, sem prorrogação).
2. No ato da inscrição, os candidatos deverão fornecer informações pessoais, acadêmicas e motivacionais, além de comprovar sua condição de estudante por meio de documento oficial emitido pela instituição de ensino.

## III. Seleção

1. A seleção compreenderá 3 fases de cunho classificatório;
2. Na **1ª fase (16 a 23 de Março de 2026)**: a seleção dos candidatos será baseada nas informações fornecidas no formulário de inscrição, levando em consideração o perfil acadêmico, interesse na área de Engenharia de Games Digitais e motivação para participar do LEDES;
3. Na **2ª fase (23 de Março a 03 de Abril de 2026)**: os candidatos serão divididos em times para entregar um desafio (durante uma Game Jam que será realizada no laboratório LEDES), durante uma semana, referente ao projeto de um game digital inovador. Essa fase terá avaliação pelo coordenador, docentes colaboradores e estudantes líderes que integram atualmente o time LEDES Games;
4. Na **3ª fase (06 a 10 de Abril de 2026)**, será realizada uma entrevista de "fit/encaixe cultural". Sabemos que não é sempre que o Coeficiente de Rendimento retrata tudo sobre uma pessoa. Queremos entender a motivação, visão, cultura e objetivos de cada candidato;
5. Serão selecionados, inicialmente, 10 candidatos com as melhores avaliações, de acordo com os critérios estabelecidos: coeficiente de rendimento, participação em ações da UFMS ou outras relacionadas à Engenharia de Software, projetos associados à sua área de atuação, entrevista e motivação para participar do LEDES. Entre os candidatos selecionados, serão atribuídos 3 candidatos para integrar o time LEDES Games com foco exclusivo no desenvolvimento e manutenção futura de games para o Museu de Ciência e Tecnologia da UFMS;
6. O(a) candidato(a) que não participar de alguma das fases do processo seletivo será desclassificado(a).

## IV. Resultados

1. O **resultado da seleção** será divulgado no site da Faculdade de Computação (FACOM) da UFMS na data prevista de 17 de Abril de 2026.

## **V. Disposições Finais**

1. A qualquer momento, a comissão de seleção (coordenador, professores participantes e alunos que atuam no time) reserva-se o direito de desclassificar candidatos que não atendam aos requisitos estabelecidos, que forneçam informações falsas ou que não executem as atividades a eles atribuídas a contento;
2. Este edital poderá ser alterado a critério da referida comissão, com a devida divulgação das mudanças no site da FACOM ou via e-mails oficiais.

Campo Grande, 20 de fevereiro de 2026.

Atenciosamente,

Prof. Dr. Ricardo Theis Geraldi

Coordenador do Projeto de Extensão “Engenharia Criativa de Games Digitais”

Coordenador do Projeto de Pesquisa “Modelagem Sistêmica Heterogênea de Sistemas de Software Modernos e Intensivos em Paradigmas emergentes”

LEDES + LEDES Games da FACOM/UFMS