



SELEÇÃO PARA BOLSISTAS VOLUNTÁRIOS

EDITAL Nº 01/2026

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 26 de janeiro de 2026 a 06 de fevereiro de 2026**, estarão abertas as inscrições para a seleção de bolsistas voluntários, seguindo as orientações estabelecidas neste Edital.

Período de Inscrição: 26 de janeiro de 2026 a 06 de fevereiro de 2026

Formulário de Inscrição: [Inscrição Voluntários LL2026_1](#)

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

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

- Estar regularmente matriculado no curso de Engenharia de Software ou no curso de Ciência da Computação do Campus da UFC em Russas;
- 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 25 (vinte e cinco) vagas, distribuídas da seguinte forma:

- Duas vagas para pessoa **Analista de Requisitos**;
- Duas vagas para pessoa **Analista de Qualidade**;
- Duas vagas para pessoa **Analista de Processos**;
- Três vagas para pessoa **UX/UI Designer**;
- Uma vaga para pessoa **DevOps**;
- Uma vaga para pessoa atuar no **setor de Palestras**;
- Uma vaga para pessoa atuar no **setor de Cursos**;
- Uma vaga para pessoa atuar no **setor de Extensão**;
- Duas vagas para pessoa atuar no **setor de Mídias**;
- Uma vaga para pessoa **Social Media**;
- Duas vagas para pessoa **Editora Audiovisual**;
- Uma vaga para pessoa **Redatora do Site do LearningLab**;
- Uma vaga para o **LLabGames¹** atuando como **Pessoa Desenvolvedora de Jogos com foco em Criação de Arte Digital 2D**;
- Cinco vagas para o **Programa LLGIRLS²**.

Considerando os requisitos de aceitação apresentados nos **Quadros 1 a 14**.

Quadro 1 – 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.

¹ Conheça mais sobre o LLabGames ([Apêndice 2](#))

² Conheça mais sobre o Programa LLGirls - [Apêndice 3](#) e <https://www.instagram.com/programallgirls/>



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.
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 3 – 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 4 – Vagas para UX/UI DESIGNER (Até 3 Vagas)

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 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:	✓ 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 e Redes de Computadores. ✓ 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 e Redes de Computadores.
Conhecimentos:	✓ 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 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 7 – Vagas para Atuar no Setor de Cursos (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; ✓ Atuar nos cursos ofertados pelo projeto no campus (tutor, monitor); ✓ Organizar cursos ofertas pelo projeto na UFC.

Quadro 8 – Vagas para Atuar no Setor de Extensão (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; ✓ Atuar nos cursos ofertados fora do no campus (tutor, monitor) – LearningLab sem Fronteiras; ✓ Ministrando, organizar e monitorar cursos em escolas do ensino médio/fundamental.

Quadro 9 – Vagas para Atuar no setor de Mídias (Até 2 Vagas)

Conhecimentos:	✓ Conhecimento em ferramentas de design gráfico, como Canva , Photoshop ou similares; ✓ Noções de identidade visual e composição gráfica; ✓ Interesse em criação de artes digitais para projetos acadêmicos e institucionais.
Observações:	✓ Ser criativo e ter uma visão artística para a produção de postagem; ✓ 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:	✓ Criação de artes gráficas para divulgação de ações, eventos, cursos e palestras do projeto; ✓ Desenvolvimento de materiais visuais para redes sociais e canais institucionais do LearningLab; ✓ Apoio na definição e manutenção da identidade visual do projeto; ✓ Edição e adaptação de artes conforme as demandas do projeto.

Quadro 10 – Vagas para Social Media (Até 1 Vaga)

Conhecimentos:	✓ 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 uma vontade 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 11 - 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:	✓ Planejamento de roteiros; ✓ Gravação e elaboração de vídeos; ✓ Edição de vídeos; ✓ Edição de som.

Quadro 12 - Vagas para Redator para o Site do LearningLab (Até 1 Vaga)

Conhecimentos:	✓ Excelente domínio da língua portuguesa; ✓ Experiência ou interesse em redação para web; ✓ Capacidade de escrita clara, objetiva e persuasiva; ✓ Organização e cumprimento de prazos;
Diferenciais:	✓ Experiência com projetos educacionais, tecnológicos ou institucionais; ✓ Familiaridade com a plataforma WordPress; ✓ Noções básicas de HTML e CSS; ✓ Noções básicas de <i>UX Writing</i> ou SEO; ✓ Conhecimento de boas práticas de escrita para web (escaneabilidade, hierarquia de informações) ✓ Interesse em inovação, tecnologia e educação.
Atividades:	✓ Produzir textos de cunho informativo e/ou educativo para o blog do site do LearningLab; ✓ Adequar a linguagem ao público-alvo e aos objetivos do site; ✓ Revisar e aprimorar textos existentes, garantindo clareza, coesão e correção gramatical; ✓ Criar textos para alimentar páginas sobre os subprojetos do LearningLab; ✓ Fazer publicações sobre editais e/ou atividades promovidas pelo projeto; ✓ Gerenciar páginas de cursos e membros, mantendo as informações devidamente atualizadas.

Quadro 13 –Vaga para o LLabGames atuando como Desenvolvedor de Jogos com foco em criação de Artes Digitais 2D (Até 1 Vaga)

Requisitos:	✓ Interesse em desenvolvimento de jogos educacionais (Serious Games) e metodologias ativas de aprendizagem; ✓ Conhecimentos básicos em arte digital, ilustração, design gráfico ou UI/UX para jogos; ✓ Familiaridade (ou interesse em aprender) ferramentas de criação gráfica digital (ex.: Krita, Gimp, Figma, Aseprite ou similares); ✓ Capacidade de trabalhar de forma colaborativa em projetos interdisciplinares; ✓ Organização e comprometimento com prazos de ciclos curtos de desenvolvimento.
Diferenciais	✓ Experiência prévia com jogos digitais ou analógicos (board games ou card games); ✓ Interesse em pesquisa aplicada, gamificação ou educação; ✓ Conhecimento básico em pipelines de desenvolvimento de jogos (ou metodologias ágeis); ✓ Interesse em produção científica ou relatos de experiência.
Atividades:	✓ Colaborar na fase de pré-produção, contribuindo para a definição visual do projeto a partir do Game Design Document (GDD); ✓ Desenvolver artes conceituais e elementos visuais (personagens, cenários, interfaces e ícones) alinhados aos objetivos pedagógicos do jogo; ✓ Auxiliar na prototipação de jogos (baixa e média fidelidade) para os testes de mecânicas; ✓ Trabalhar em conjunto com desenvolvedores, designers e orientadores durante a produção e integração dos ativos artísticos; ✓ Auxiliar na documentação visual dos projetos e na organização dos artefatos no repositório do laboratório.



Quadro 14 – Vagas para o Programa LLGIRLS (Até 5 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;
- Currículo 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 **07 a 09 de fevereiro de 2026**, 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 **11 a 12 de fevereiro**, com início às 08 horas, e obedecendo a ordem inscrição dos classificados para a entrevista;
 - ✓ 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(as) candidatos(as) convocados(as).
- Estará desclassificado o(a) candidato(a) que:
 - Não entregar algum dos documentos exigidos;
 - Não atender aos requisitos definidos no item 1 deste edital.
- 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);
- 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

- O resultado da seleção será divulgado no dia 16 (dezesesseis) de fevereiro de 2026, através do Instagram do projeto e por e-mail;
- Os (As) candidatos(as) selecionados(as) serão o de maior nota final, definido pelo item 3. (c) deste edital;
- As atividades no Projeto serão iniciadas no dia 02 de março de 2026.

6. Do Cronograma

Período de inscrição	26 de janeiro a 06 de fevereiro de 2026
Análise da documentação	07 a 09 de fevereiro de 2026
Resultado da análise da documentação	10 de fevereiro de 2026
Divulgação dos horários das entrevistas	10 de fevereiro de 2026
Entrevistas (remotas)	11 e 12 de fevereiro de 2026
Resultado da seleção	16 de fevereiro de 2026
Confirmação da seleção	17 a 20 fevereiro de 2026
Início das atividades (remotas) no LearningLab	02 de março de 2026

Russas-CE, 26 de Janeiro 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 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)**



Apêndice III: 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.