

Processo Seletivo para Professor Substituto na Área de Conhecimento: Programação para Jogos e Arte Computacional do Departamento de Fotografia e Cinema da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais – Edital Edital nº 39 de 11 de janeiro de 2019, Publicado no Diário Oficial da União nº 12 em 17 de janeiro de 2019.

Tabela de pontuação para avaliação do “Currículo vitae”

DISCRIMINAÇÃO	
GRUPO I – Titulação Acadêmica	Pontos por unidade
1 - Curso de Doutorado	
1.1 Na área de Artes Digitais ou Jogos Digitais ou Computação ou Engenharia Eletrônica (ou áreas afins)	5
1.2 Em outra área do conhecimento	3
1 - Curso de Mestrado	
1.1 Na área de Artes Digitais ou Jogos Digitais ou Computação ou Engenharia Eletrônica (ou áreas afins)	5
1.2 Em outra área do conhecimento	3
2 - Cursos de Especialização	
2.1 Na área de Artes Digitais ou Jogos Digitais ou Computação ou Engenharia Eletrônica (ou áreas afins)	4
2.2 Em outra área do conhecimento	2
3 - Graduação	
3.1 Na área de Artes Digitais ou Jogos Digitais ou Computação ou Engenharia Eletrônica (ou áreas afins)	10
3.2 Em outra área do conhecimento	2
4 - Curso Técnico (nas áreas de Artes Digitais, Jogos Digitais, Computação e Eletrônica)	
Máximo: 15 pontos	

Processo Seletivo para Professor Substituto na Área de Conhecimento: Programação para Jogos e Arte Computacional do Departamento de Fotografia e Cinema da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais – Edital nº 39 de 11 de janeiro de 2019, Publicado no Diário Oficial da União nº 12 em 17 de janeiro de 2019.

DISCRIMINAÇÃO	
GRUPO II – PRODUÇÃO TÉCNICA E ARTÍSTICA	Pontos por unidade
1 - Produção técnica/artística publicadas/exibidas em áreas relacionadas a Artes Digitais ou Jogos Digitais (Nacional)	10
2 - Produção técnica/artística publicadas/exibidas em áreas relacionadas a Artes Digitais ou Jogos Digitais (Internacional)	15
3 - Participação em eventos e periódicos nacionais	10
4- Participação em eventos e periódicos internacionais	12
5 - Produções Artísticas em outras mídias	2
Máximo: 40 pontos	

DISCRIMINAÇÃO	
GRUPO III – PRODUÇÃO CIENTÍFICA E EXPERIÊNCIA DOCENTE	Pontos por unidade
1 - Publicações	
1.1 Livro com ISBN e capítulo de livro com ISBN em áreas relacionadas a Artes Digitais ou Jogos Digitais	8
1.2 Artigo científico em periódico com ISSN em áreas relacionadas a Artes Digitais ou Jogos Digitais	5
1.3 Trabalho em anais de congresso em áreas relacionadas a Artes Digitais ou Jogos Digitais	5
1.4 Demais publicações em áreas relacionadas a Artes Digitais ou Jogos Digitais (prefácio, Posfácio, Resenha, Orelha, Jornal e Quarta Capa outras)	2
2 - Docência	
2.1 Ensino superior	
2.1.1- Na área de Artes Digitais ou Jogos Digitais (disciplina por semestre)	10
2.1.2- Em outras áreas (disciplina por semestre)	5
2.2 Cursos de curta duração na área de Artes Digitais ou Jogos Digitais (mínimo 8hs/a)	3
Máximo: 35 pontos	

Processo Seletivo para Professor Substituto na Área de Conhecimento: Programação para Jogos e Arte Computacional do Departamento de Fotografia e Cinema da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais – Edital nº 39 de 11 de janeiro de 2019, Publicado no Diário Oficial da União nº 12 em 17 de janeiro de 2019.

DISCRIMINAÇÃO	
GRUPO IV – Distinções/Premiações	Pontos por unidade
1 – Distinções/Premiações técnicas/artísticas publicadas/exibidas em áreas relacionadas a Artes Digitais ou Jogos Digitais	3
Máximo: 10 pontos	

PONTUAÇÃO FINAL	Pontuação Máxima Final
	100