



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ – CAMPUS DE QUIXADÁ

PROGRAMA DE BOLSAS DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO - PREX

SELEÇÃO DE BOLSISTA PARA O PROJETO “DIVULGAÇÃO E COMUNICAÇÃO DO JOURNAL ON INTERACTIVE SYSTEMS (JIS)”

EDITAL

01. Apresentação

A coordenação do projeto de extensão “Divulgação e comunicação do Journal on Interactive Systems (JIS)” torna público que estão abertas as inscrições para a seleção de bolsista remunerado(a) do Programa de bolsas de extensão universitária, discriminada conforme tabela abaixo.

Tipos de Vaga	Número de vagas	Valor da bolsa
Bolsista remunerado(a)	01	R\$ 400,00

Os(as) interessados(as) que atendam os requisitos indicados no item 5 abaixo deverão enviar um e-mail para ingrid@ufc.br, entre os dias **11 de março e 18 de março de 2022**, com a documentação descrita no item 6 abaixo.

02. Sobre o programa

O Programa de Extensão Universitária destina bolsa de extensão, como auxílio financeiro, ao(à) estudante de graduação vinculado(a) a um Programa ou a um Projeto de Extensão, de acordo com os critérios e condições estabelecidos neste Edital, e tem como objetivos:

- i. Apoiar, por meio da concessão de bolsas de extensão, os alunos regularmente matriculados em cursos de graduação da UFC, proporcionando o desenvolvimento de ações de extensão, nas modalidades de programas e projetos, com vistas à formação cidadã e à transformação social;
- ii. Apoiar a implementação do processo de curricularização da extensão nos cursos de graduação da UFC no âmbito da Unidade Curricular Especial de Extensão;
- iii. Viabilizar a participação de discentes no processo de interação entre a universidade e outros setores da sociedade, por meio de atividades acadêmicas que contribuam para a sua formação acadêmica, profissional e para o exercício da cidadania;
- iv. Incentivar os processos educativos, culturais, científicos e tecnológicos, como forma de aprendizagem da atividade extensionista, articulados com o ensino e a pesquisa, de forma indissociável, e que viabilizem a relação transformadora entre a universidade e outros setores da sociedade, contribuindo de forma qualitativa para a inclusão social, e;
- v. Fomentar o interesse em extensão universitária e incentivar novos talentos potenciais entre estudantes de graduação, assim como contribuir para a formação e a qualificação de cidadãos socialmente comprometidos.

03. Sobre o projeto de extensão

O projeto de extensão “Divulgação e comunicação do Journal on Interactive Systems (JIS)” tem o objetivo de estabelecer estratégias de comunicação e marketing para a revista científica Journal on Interactive Systems (JIS) da Sociedade Brasileira de Computação, focadas em fortalecer a inserção da revista nas redes sociais. Mais informações sobre o projeto estão presentes no ANEXO A.

04. Sobre as atribuições do(a) bolsista selecionado(a)

- i. Cumprir carga-horária de 12 horas semanais em atividades da ação sob supervisão da coordenadora da ação, conforme firmado no Termo de Compromisso em vigência;
- ii. Comunicar à coordenadora da ação quando se enquadrar em quaisquer dos critérios impeditivos para que seja encaminhado o Termo de Desistência de Bolsista via SEI, e;
- iii. Cadastrar e apresentar trabalho no XXXI Encontro de Extensão.

05. Requisitos para a participação do processo seletivo

- i. Estar regularmente matriculado no curso de **Design Digital** do Campus da UFC em Quixadá, a partir do 3º semestre;
- ii. Ter concluído as disciplinas **“Edição digital de imagem”** e **“Comunicação visual 1”**;
- iii. Não estar matriculado no último semestre do curso no período 2022.2;
- iv. Ter apresentado trabalho no XXX Encontro de Extensão, caso tenha sido bolsista extensionista em 2021, e;
- v. Não estar recebendo bolsas de outros programas da UFC, uma vez que é vedada a acumulação daquelas com as bolsas concedidas através deste Edital.

06. Documentação exigida no ato da inscrição

- i. Histórico Escolar atualizado emitido pelo SIGAA, em anexo ao email;
- ii. Currículo em PDF, em anexo ao email;
- iii. (opcional) Portfólio (em PDF anexo ao email ou link informado no corpo do email);

07. Do processo seletivo

O processo seletivo seguirá as seguintes etapas:

- i. Envio, por email, da documentação exigida entre os dias **11 e 18 de março de 2022**;
- ii. Entrevista presencial ou online, no dia **21 de março ou 22 de março**, conforme agenda que será disponibilizada por email no dia **18 de março**;
- iii. Avaliação das propostas recebidas pela coordenação do projeto;
- iv. A nota final geral será calculada da seguinte forma:
$$NF = ET * 0,3 + CR * 0,3 + IRA * 0,2 + EDI * 0,1 + CV1 * 0,1$$

(ET: Nota da Entrevista; CR: Nota do Currículo; IRA: Índice de Rendimento Acadêmico; EDI – Nota na disciplina de Edição digital de imagens, CV1: Nota na disciplina de Comunicação visual 1);
- v. Em caso de empate, seguem, na ordem, os critérios de desempate: (1) ET, (2) CR, (3) IRA, (4) Candidato com maior idade.

08. Do Resultado da Seleção

O resultado da seleção será divulgado por e-mail a todos os inscritos em **23 de março de 2022**. O cadastro eletrônico do(a) bolsista selecionado(a) acontecerá até **04 de abril de 2022**.

Quixadá, 11 de março de 2021



Prof^ª. Dr^ª. Ingrid Teixeira Monteiro

Coordenadora do Projeto de Extensão
Professora Assistente – SIAPE 2142386

ANEXO A

Projeto PREX 2022

Divulgação e comunicação do Journal on Interactive Systems (JIS)

Apresentação

A Sociedade Brasileira de Computação – SBC é uma Sociedade Científica sem fins lucrativos, fundada em 1978, que reúne estudantes, professores, profissionais, pesquisadores e entusiastas da área de Computação e Informática de todo o Brasil. A função da SBC é fomentar o acesso à informação e cultura por meio da informática, promover a inclusão digital, incentivar a pesquisa e o ensino em computação no Brasil, e contribuir para a formação do profissional da computação com responsabilidade social (SBC, 2018). Assim, a SBC tem um papel importante na promoção de eventos e publicações nacionais e regionais relacionados às diversas áreas da computação.

Algumas das Comissões Especiais da SBC organizam e publicam revistas científicas específicas de suas áreas. Nesta linha, existe o “SBC Journal on Interactive Systems (JIS)”, uma publicação da SBC mantida e apoiada pelas Comissões Especiais de Realidade Virtual (CE-RV), Interação Humano-Computador (CE-IHC) e Jogos (CE-Jogos). Os principais objetivos do JIS são: disseminar trabalhos científicos originais nas áreas de realidade virtual e aumentada, interação humano-computador, jogos e computação para o entretenimento; apresentar projetos científicos em desenvolvimento por grupos de pesquisa focados em contribuir para o estado da arte dos temas relacionados; e prover um fórum que permita a troca de opiniões de especialistas sobre os principais desafios das áreas. A primeira edição do JIS foi publicada em 2010.

No final de 2019, os editores do SBC JIS procuraram o apoio da coordenação do curso de Design Digital da UFC de Quixadá para colaborar na definição das estratégias de comunicação e marketing desta publicação. O objetivo deste projeto de extensão é, portanto, viabilizar ações direcionadas à divulgação do periódico, principalmente na internet e redes sociais.

Em 2020, foi criada a conta da JIS no Instagram e no Facebook e o projeto foi conduzido por bolsistas BIA. Em 2021, o projeto foi cadastrado como uma ação de extensão e foi contemplado com uma bolsa. Apesar de um período de descontinuidade da bolsa (com troca de bolsistas), o projeto continuou e teve bons resultados. Por isso, pretende-se renová-lo em 2022.

Justificativa

A JIS é um periódico que em 2020 completa 10 anos. É um veículo de divulgação da comunidade de computação em geral, dedicada a temas diversos de "sistemas interativos", é o principal periódico nacional das áreas de Interação Humano-

Computador, Realidade Virtual e Jogos Digitais. A JIS destaca-se como periódico de publicação de versões estendidas de best papers de várias edições dos principais eventos das três Comissões Especiais (IHC, RV e Jogos): o Simpósio Brasileiro sobre Fatores Humanos em Sistemas Computacionais (IHC), o Simpósio sobre Realidade Virtual e Aumentada (SVR) e o Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGames), além de várias edições especiais (Special Issues) de workshops desses eventos e de outros temas relacionados. Todos os artigos da JIS estão hoje disponíveis de forma aberta e gratuita no SOL (SBC OpenLib), com DOI registrado e hoje está classificado com o Qualis B3.

O curso de Design Digital da UFC de Quixadá tem como principal característica a interdisciplinaridade, baseando-se em quatro pilares: Design, Computação, Comunicação e Artes. A participação de alunos de graduação nas atividades propostas neste projeto é uma oportunidade rica e frutífera de exercitar as quatro áreas, focando-se na comunicação e na própria computação.

A realização deste projeto de extensão leva, portanto, a um conjunto diverso de benefícios:

- Aos alunos bolsistas e voluntários envolvidos, pois terão contato com pesquisas, conteúdos, profissionais e pesquisadores da JIS. Além disso, eles irão praticar a concepção, criação e publicação de materiais de divulgação, além do acompanhamento da sua repercussão, especialmente em relação a marketing digital e mídias sociais.
- Aos editores da JIS, pois poderão dedicar-se às questões editoriais, de submissão e burocráticas, deixando a parte de comunicação com o grupo da UFC de Quixadá. Além disso, a atuação do projeto trará visibilidade à JIS, consequentemente, aumentando o número de leitores e interessados no tema.
- O público da JIS, pois terão acesso a mensagens e postagens exclusivas e dedicadas à divulgação dos materiais publicados no periódico. Outro efeito benéfico é despertar o interesse para temas da computação, possivelmente levando os leitores a cursarem os cursos de TIC e pessoas que já são da área a expandir seu conhecimento e querer também publicar suas pesquisas na JIS.

A contribuição deste projeto de extensão vai além dos públicos mencionados, pois como se trata de divulgação científica, é uma forma de valorizar e popularizar a ciência, algo tão relevante em tempos atuais.

Objetivo Geral

Estabelecer estratégias de comunicação e marketing para a revista científica Journal on Interactive Systems (JIS) da Sociedade Brasileira de Computação, focadas em fortalecer a inserção da revista nas redes sociais.

Metodologia

As ações de comunicação para divulgação da revista seguirão os preceitos dos 8 Ps do Marketing Digital, que é uma metodologia de marketing que “apresenta uma sequência

formal e contínua de passos que levam a empresa a um processo cíclico de geração de conhecimento a respeito do consumidor e do seu próprio negócio na internet (que tem uma proposta de valor ligeiramente diferente do negócio offline), de qual a melhor maneira de divulgar sua marca, qual a melhor maneira de se apoiar na atividade do consumidor para estimular a circulação da informação e gerar a comunicação viral da sua marca, como mensurar resultados e como reavaliar o perfil do público-alvo para direcionar as novas ações.” (ADOLPHO, 2011, p. 276)

Os 8 Ps são brevemente descritos a seguir (ADOLPHO, 2011):

- Pesquisa: é o ato de recolher todos esses indícios que o consumidor deixa ao passar por um determinado site e interpretá-los à luz dos estudos sobre o comportamento do consumidor. O “entregável” do 1º P são dados e informações levantadas sobre o público-alvo, a marca, o serviço prestado, o segmento etc.
- Planejamento: de posse das informações descobertas no 1º P, do conhecimento de como age o consumidor no meio online, parte-se para elaborar um documento que será a diretriz de todo o projeto. O Planejamento de marketing digital é um documento que contém a explicação minuciosa do que será feito em cada um dos outros Ps.
- Produção: o terceiro P tem a ver com a concretização do que foi planejado, com a construção da plataforma digital (site, hot site, landing page).
- Publicação: trata-se do conteúdo que a empresa deve disponibilizar para o mercado e para o consumidor, com o objetivo de fazer com que este consumidor recomende a empresa para outras pessoas.
- Promoção: no 5º P, a empresa fará uma comunicação para consumidores multiplicadores com um viés viral, para que eles propaguem a comunicação.
- Propagação: é neste P que a empresa fará com que a rede fale dela de maneira positiva, estimulando o boca-a-boca no ambiente web para que a marca ganhe credibilidade e alcance maiores margens.
- Personalização: neste P, a ideia é a empresa criar uma experiência única e personalizada, construída juntamente com o consumidor na hora em que ele usufrui da marca.
- Precisão: Neste 8º P, a empresa utilizará ferramentas de mensuração disponíveis no mercado para extrair dados relevantes para o negócio, interpretando tais dados e transformando-os em conhecimento para descobrir quais os próximos passos a seguir.

O processo dos 8Ps está mais voltado para negócios online. Como neste projeto, o foco é apenas a divulgação da JIS, os passos da metodologia serão adaptados ou usados parcialmente, pois a gerência da revista em si está a cargo dos editores atuais e instituição promotora (SBC). Não se pretende mudar a identidade já estabelecidas da revista, mas unicamente propagar esta identidade através de uma estratégia de comunicação mais adequada aos novos tempos e condizente com os objetivos editoriais da JIS.

Os bolsistas deverão participar ativamente das discussões, decisões e execuções a respeito de cada P.

Relação da Extensão com Ensino e Pesquisa

O projeto tem um forte vínculo com o ensino pois os bolsistas de Design Digital terão oportunidade de colocar em prática conhecimentos e habilidades adquiridos durante o curso em diversas disciplinas como: Interação humano-computador; Sociedade, cultura e tecnologias, Comunicação visual, Semiótica, Marketing, Multimídia, Edição digital de imagens, Direção de arte, Tipografia, etc.

A relação com pesquisa fica mais evidente especialmente com o contato que será estabelecido com as publicações científicas do JIS.

A princípio, parece mais adequado que este projeto fosse tocado por pesquisadores e alunos de cursos relacionados a comunicação, propaganda e marketing. Entretanto, vê-se como o perfil dos alunos de Design Digital é muito mais apropriado pois além de eles serem aptos para esta função, eles estão imersos no mundo digital, como produtores de tecnologia. É uma oportunidade também para que o público da computação tenha acesso a materiais de divulgação de qualidade, feitos por pessoal qualificado para tal, reforçando a imagem de profissionalismo da JIS.

Indicadores de Resultados

- Pesquisas e levantamentos sobre o público-alvo realizadas (com números de participantes)
 - pelo menos 30 respostas nas enquetes nos stories e eventuais pesquisas quantitativas realizadas
- Perfis e contas mantidas em redes sociais
 - 2 contas (facebook e instagram)
- Elementos de identidade visual criados
 - pelo menos 10 templates criados ou atualizados
- Quantidade de postagens e publicações geradas (semanais, mensais e totais)
 - média de 1 post por semana, pelo menos 3 por mês
- Indicadores de repercussão entre usuários (números de seguidores, curtidas, compartilhamentos, comentários etc.)
 - média de 20 contas com engajamento por mês
 - média de 100 contas alcançadas por mês
 - média de 10 novos seguidores por mês