



Universidade Federal
de Campina Grande
Pró-Reitoria de Ensino

MANUAL SIGAA

MÓDULO MONITORIA PARA DOCENTES

2
0
2
5





EQUIPE TÉCNICA

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE

Pró-Reitora de Ensino

Profa. Érica Cristine Medeiros Machado

Direção Geral

Coordenador de Controle Acadêmico - PRE

Prof. Severino Silvano dos Santos Higino

Coordenação de Conteúdo

Coordenadora de Programas e Estágios - PRE

Profa. Roberta de Miranda Henriques Freire

Coordenação de Conteúdo

Coordenadora Geral de Graduação - PRE

Profa. Sinara de Oliveira Branco

Coordenação de Conteúdo

Estagiários - PRE

Alessandra Félix dos Santos

Direção de Criação

Dagbegnon Noel Aklou

Produção Executiva

Danielly dos Santos Ramos

Direção de Conteúdo



SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	4
1. Cadastro do projeto de monitoria	5
1.1 Acessar o sistema e identificar o edital	5
1.2 Adicionar o componente curricular	8
1.3 Adicionar docentes e coordenador do projeto	10
1.4 Anexar arquivo	12
1.5 Finalizar a submissão da proposta	14
2. Autorização da proposta	18
3. Processo seletivo	20
3.1 Cadastrar o processo seletivo	20
3.2 Cadastrar o resultado da seleção	22
4. Convocação dos discentes	23



Apresentação

Este manual tem como finalidade oferecer à comunidade acadêmica um guia prático sobre os processos de monitoria no Sistema Integrado de Gestão de Atividades Acadêmicas (SIGAA). A proposta é reunir orientações essenciais para que a utilização do sistema ocorra de forma simples e eficiente.

A organização do manual contempla os procedimentos a serem realizados pelos docentes — como submissão de projetos, cadastro de processo seletivo e convocação de discentes — e pelos coordenadores administrativos das unidades acadêmicas — como a autorização de projetos.

Dúvidas sobre o Programa de Monitoria da UFCG devem ser encaminhadas para a Coordenação de Programas e Estágios da UFCG, utilizando o e-mail institucional cpe.pre@setor.ufcg.edu.br ou o telefone (83) 2101-1353.

Dúvidas técnicas sobre o uso do SIGAA devem ser encaminhadas para o Suporte STI/UFCG, pelos canais de e-mail institucional suporte@ufcg.edu.br ou Suporte de Usuários STI (Ticket) no link <https://suporte.sti.ufcg.edu.br>

MANUAL SIGAA - MONITORIA DOCENTES



1. Cadastro do projeto de monitoria (DOCENTE)

1.1 Acessar o sistema e identificar o edital

Preencha os campos com **seu nome de usuário** e **senha** para realizar o login no Sistema Integrado de Gestão de Atividades Acadêmicas (SIGAA). Caso tenha esquecido o usuário ou senha clique nos links de recuperação que estão acima (indicados com uma seta azul na imagem abaixo).

Para solicitar o **cadastro de projeto de monitoria**, é preciso clicar em “Ensino” e em seguida:





MANUAL SIGAA - MONITORIA DOCENTES

O sistema exibirá a seguinte tela. Nela, você deverá:



SOLICITAR CADASTRO DE PROJETO DE ENSINO

DADOS GERAIS

Título do Projeto: * Jogos Digitais

DETALHES DO FINANCIAMENTO

Edital: * Edital de Monitoria 2025.1

Bolsas Solicitadas: * 10

Vagas Não Remuneradas: * 5

Ano de Referência: 2025

Período: 25/09/2025 até 31/12/2025

Resumo do Projeto: *

O resumo deve contemplar de forma sucinta os objetivos, metodologia e resultados esperados, de modo a oferecer um panorama geral da proposta.

o projeto visa estabelecer um reconhecimento desse novo ambiente em que vivemos. Desenvolver debates sobre os jogos digitais é o foco do projeto

Gravar Proposta Cancelar Avançar >>

Em seguida, complete os campos abaixo:

- **Resumo** ➔ Descreva brevemente o projeto;
- **Justificativa e Diagnóstico** ➔ Apresente a justificativa para execução do projeto, destacando os benefícios esperados no processo de ensino-aprendizagem dos alunos;
- **Objetivos** ➔ Informe os objetivos geral e específicos do projeto;
- **Metodologia** ➔ Detalhe como o projeto será desenvolvido;
- **Resultados** ➔ Indique os resultados esperados;
- **Produtos** ➔ Especifique as produções previstas no projeto;



MANUAL SIGAA - MONITORIA DOCENTES

- **Avaliação** ➡ Descreva como será feita a avaliação do desenvolvimento do projeto;
- **Processo Seletivo** ➡ Informe como ocorrerá a seleção;
- **Referências** ➡ Inclua as referências bibliográficas.

SOLICITAR CADASTRO DE PROJETO DE ENSINO

DADOS GERAIS
Título do Projeto: Jogos Digitais

DETALHES DO FINANCIAMENTO
Edital: Edital de Monitoria 2025.1
Bolsas Solicitadas: 10
Vagas Não Remuneradas: 5
Ano de Referência: 2025
Período: 25/09/2025 até 31/12/2025

DIMENSÃO DO PROJETO
 Monitoria Tutoria PAMQEG Monitoria e PAMQEG

Resumo Justificativa e Diagnóstico Objetivos Metodolo... Resultad... Produtos Avaliação **Processo Seletivo** Referências

Resumo do Projeto: *

O resumo deve contemplar de forma sucinta os objetivos, metodologia e resultados esperados, de modo a oferecer um panorama geral da proposta.

o projeto visa estabelecer um reconhecimento desse novo ambiente em que vivemos. Desenvolver debates sobre os jogos digitais é o foco do projeto

Gravar Proposta Cancelar Avançar >>

Caso queira cancelar, clique em
“**Cancelar**” e confirme na tela seguinte.

Essa opção estará
disponível em
todas as páginas!

Resumo Justificativa e Diagnóstico Objetivos Metodolo... Resultad... Produtos Avaliação **Processo Seletivo** Referências

Resumo do Projeto: *

O resumo deve contemplar de forma sucinta os objetivos, metodologia e resultados esperados, de modo a oferecer um panorama geral da proposta.

o projeto visa estabelecer um reconhecimento desse novo ambiente em que vivemos. Desenvolver debates sobre os jogos digitais é o foco do projeto

Gravar **Cancelar** Avançar >>



MANUAL SIGAA - MONITORIA DOCENTES

Para salvar a proposta, clique em **“Gravar Proposta”**.

Também disponível
em todas as telas que
apresentarem essa
opção!

The screenshot shows the 'Resumo do Projeto' form in the SIGAA system. The form has a title bar with tabs: 'Resumo', 'Justificativa e Diagnóstico', 'Objetivos', 'Metodolo...', 'Resultad...', 'Produtos', 'Avaliação', 'Processo Seletivo', and 'Referências'. Below the title bar, there is a yellow instruction box: 'O resumo deve contemplar de forma sucinta os objetivos, metodologia e resultados esperados, de modo a oferecer um panorama geral da proposta.' Below this is a rich text editor with a toolbar containing icons for undo, redo, bold, italic, underline, text color, background color, bulleted list, numbered list, link, unlink, font size, and font color. The text area contains the text: 'o projeto visa estabelecer um reconhecimento desse novo ambiente em que vivemos. Desenvolver debates sobre os jogos digitais é o foco do projeto'. At the bottom of the form, there are three buttons: 'Gravar Proposta' (highlighted with a blue box), 'Cancelar', and 'Avançar >>'.

Se desejar **prosseguir**, preencha os **critérios necessários** e clique em **“Avançar”**. O sistema exibirá a próxima tela.

The screenshot shows the same 'Resumo do Projeto' form as in the previous image. The 'Avançar >>' button at the bottom right is highlighted with a blue box. The 'Gravar Proposta' and 'Cancelar' buttons are also visible at the bottom left.

1.2 Adicionar componente curricular

Na tela seguinte, adicione o componente curricular para o projeto, clicando em **“Adicionar componente curricular”**.



MANUAL SIGAA - MONITORIA DOCENTES



O componente passará a ser exibido na **Lista de Componentes Curriculares do Projeto**, conforme mostra a tela a seguir.



Caso deseje **remover o componente curricular do projeto**, clique no ícone 



É importante conferir o código do componente curricular!





MANUAL SIGAA - MONITORIA DOCENTES

Na segunda etapa desta página, insira as **horas destinadas ao projeto (12 horas semanais)**, as **atividades que serão desenvolvidas pelos monitores** e como eles **serão avaliados**.

Logo após o preenchimento das informações, clique em **“Avançar”**

1.3 Adicionar docentes e coordenador do projeto



MANUAL SIGAA - MONITORIA DOCENTES

Na tela seguinte, insira o nome do docente a ser cadastrado no projeto e selecione o componente curricular no qual ele estará associado. Clique em **“Adicionar docente ao projeto”** para que a ação seja concluída.

Orientador(a)	Componente Curricular Relacionado
7654321 - SIMULÁRIO MOCKSON	1400001 - LABORATÓRIO DE TESTES I

Verifique, na parte inferior da tela, se o nome do docente aparece na lista de orientadores e componentes curriculares para confirmar a inclusão

Orientador(a)	Componente Curricular Relacionado
7654321 - SIMULÁRIO MOCKSON	1400001 - LABORATÓRIO DE TESTES I

Além de adicionar um docente ao projeto, é necessário adicionar o docente coordenador. Portanto, ao concluir todos os processos anteriores, clique em **“Avançar”** e a próxima tela irá aparecer para a realização dessa nova inserção.

Orientador(a)	Componente Curricular Relacionado
7654321 - SIMULÁRIO MOCKSON	1400001 - LABORATÓRIO DE TESTES I

Depois de avançar, nesta tela seguinte, selecione o **docente** que deseja adicionar como **coordenador do projeto**.



MANUAL SIGAA - MONITORIA DOCENTES

SELECIONE UM DOCENTE DO PROJETO COMO COORDENADOR

Ano: 2025
Título do Projeto: Jogos Digitais

LISTA DE DOCENTES DO PROJETO

Docente
<input type="radio"/> SIMULÁRIO MOCKSON

Gravar Proposta << Voltar Cancelar Avançar >>

* Campos de preenchimento obrigatório.

Após isso, clique em **“Avançar”**.

SELECIONE UM DOCENTE DO PROJETO COMO COORDENADOR

Ano: 2025
Título do Projeto: Jogos Digitais
Dimensão Acadêmica: MONITORIA

LISTA DE DOCENTES DO PROJETO

Docente
<input type="radio"/> SIMULÁRIO MOCKSON

Gravar Proposta << Voltar Cancelar **Avançar >>**

* Campos de preenchimento obrigatório.

1.4 Adicionar arquivos

Opcionalmente, o sistema permite a anexação de arquivos. Adicione no campo **“Descrição”** um resumo do que se trata o arquivo (pode ser o arquivo completo do Projeto de Monitoria ou outros documentos que julgar indispensáveis).

INFORME OS DADOS DO ARQUIVO

Título: Jogos Digitais
Descrição: * Formulário
Arquivo: * Escolher arquivo INSTRUCOE... E JOGOS.pdf

Anexar Arquivo

Visualizar Arquivo Remover Arquivo

LISTA DE ARQUIVOS ANEXADOS COM SUCESSO

Descrição do Arquivo

Gravar Proposta << Voltar Cancelar Avançar >>

Feito isso, clique em **“Escolher arquivo”** no campo **“Arquivo”** e escolha o documento no seu computador.

INFORME OS DADOS DO ARQUIVO

Título: Jogos Digitais
Descrição: * Formulário
Arquivo: * Escolher arquivo INSTRUCOE... E JOGOS.pdf

Anexar Arquivo

Visualizar Arquivo Remover Arquivo

LISTA DE ARQUIVOS ANEXADOS COM SUCESSO

Descrição do Arquivo

Gravar Proposta << Voltar Cancelar Avançar >>

Após isso, clique em **“Anexar arquivo”** para que fique salvo no sistema.



MANUAL SIGAA - MONITORIA DOCENTES

INFORME OS DADOS DO ARQUIVO

Título: Jogos Digitais

Descrição: * Formulário

Arquivo: * Escolher arquivo INSTRUCOE..E JOGOS.pdf

Anexar Arquivo

Visualizar Arquivo Remover Arquivo

LISTA DE ARQUIVOS ANEXADOS COM SUCESSO

Descrição do Arquivo

Gravar Proposta << Voltar Cancelar Avançar >>

Se a operação for **realizada com sucesso**, deverá aparecer na tela a seguinte mensagem:



Caso deseje visualizar o arquivo, clique no ícone 

Mas se deseja excluir o arquivo, clique no ícone 

INFORME OS DADOS DO ARQUIVO

Título: Jogos Digitais

Descrição: *

Arquivo: * Escolher arquivo Nenhum arquivo escolhido

Anexar Arquivo

Visualizar Arquivo Remover Arquivo

LISTA DE ARQUIVOS ANEXADOS COM SUCESSO

Descrição do Arquivo

Formulário

Gravar Proposta << Voltar Cancelar Avançar >>

Para confirmar a ação de **excluir**, clique em **OK**.

sigaa.trn.sti.ufcg.edu.br diz

Confirma a remoção desta informação?

OK Cancelar

Posteriormente, o sistema apresentará uma mensagem de sucesso.





MANUAL SIGAA - MONITORIA DOCENTES

Por fim, após submeter o projeto, clique em “Avançar”

INFORME OS DADOS DO ARQUIVO

Título: Jogos Digitais

Descrição: *

Arquivo: * Escolher arquivo Nenhum arquivo escolhido

Anexar Arquivo

Visualizar Arquivo Remover Arquivo

LISTA DE ARQUIVOS ANEXADOS COM SUCESSO

Descrição do Arquivo

Formulário

Gravar Proposta << Voltar Cancelar **Avançar >>**

1.5 Finalizar a submissão da proposta

Dando continuidade ao processo de submissão, a próxima tela exibirá o resumo do projeto de ensino, como mostra a figura abaixo:

RESUMO DO PROJETO DE ENSINO

Título do Projeto: Jogos Digitais

E-Mail do Projeto: sigs.emails@setor.ufcg.edu.br

Ano Referência: 2025

Período: 25/09/2025 até 31/12/2025

Edital: 2 (Edital de Monitoria 2025.1)

Bolsas Solicitadas: 1

Centro: CEEI - UNIDADE ACADÊMICA DE TESTES (11.02.10)

DETALHES DO PROJETO

Resumo do Projeto:
O projeto visa desenvolver estudos e pesquisas sobre organizações e práticas no setor de jogos digitais, com foco na criação e prestação de serviços inovadores para esse mercado em expansão. A gestão empreendedora de estúdios e empresas de jogos digitais se apresenta como uma demanda crescente no século XXI, dado o aumento da relevância dos games na economia criativa.

Justificativa e Diagnóstico:
Planejar o desenvolvimento de jogos digitais com inovação, saber gerir equipes multidisciplinares (programadores, designers, artistas e roteiristas), além de administrar recursos financeiros de forma viável para a produção de jogos que sejam economicamente rentáveis e socialmente relevantes. É necessário compreender a dinâmica do mercado de jogos digitais, atender às exigências dos jogadores e acompanhar a evolução das tecnologias, plataformas e tendências globais.

Objetivos (geral e específico):
Geral:
Desenvolver a gestão empreendedora aplicada ao setor de jogos digitais, explorando novos modelos de negócio e produtos que atendam às demandas do mercado gamer.
Específicos:
•Analisar tendências e inovações em jogos digitais.
•Pesquisar modelos de monetização e estratégias de marketing voltadas ao público gamer.
•Avaliar a viabilidade de novos serviços e produtos relacionados a jogos digitais.
•Propor soluções empreendedoras para estúdios independentes e pequenas empresas do setor.

Metodologia de Desenvolvimento do Projeto:
Serão adotados métodos de pesquisa qualitativa e quantitativa, incluindo análise de mercado, entrevistas com desenvolvedores e jogadores, além de estudo de casos de empresas de jogos digitais. Essa abordagem possibilitará compreender modelos de negócios, estratégias de lançamento e engajamento no setor de games.

Resultados Esperados:
Espera-se como resultado o desenvolvimento de propostas para novos modelos de negócio, produtos e serviços no setor de jogos digitais, com foco no mercado nacional e internacional. Além disso, busca-se fornecer ferramentas que auxiliem futuros empreendedores e profissionais de comunicação digital a atuarem nesse segmento.

Produtos que resultam da execução do projeto:
Para os cursos de comunicação, tecnologia e design, o projeto representa um avanço na compreensão do setor de jogos digitais, gerando propostas que formem profissionais preparados para atuar em um mercado dinâmico, competitivo e inovador.

Avaliação do Desenvolvimento do Projeto:
O desenvolvimento será avaliado pela aplicabilidade das propostas apresentadas e pela capacidade de os alunos e pesquisadores compreenderem a dinâmica do setor de jogos digitais, com foco na prática empreendedora, inovação e excelência no atendimento ao público gamer.

Processo Seletivo:
Processo seletivo interno e simplificado.

Referências: Ref. Bibliográficas do projeto, etc.:
•SCHUYTIMAN, A. Indústria de Jogos Digitais no Brasil: desafios e oportunidades. São Paulo: Editora XYZ, 2020.
•ROLLINGS, A.; ADAMS, E. Fundamentals of Game Design. Pearson, 2014.
•NOVAK, J. Game Development Essentials: An Introduction. Cengage Learning, 2012.
•KERR, Aphra. Global Games: Production, Circulation and Policy in the Networked Era. Routledge, 2017.
•ZAGAL, J. P. Ludoliteracy: Defining, Understanding, and Supporting Games Education. ETC Press, 2010.

ORIENTADORES E SEUS COMPONENTES CURRICULARES

Orientador(es):
7654321 - SIMULÁRIO MOCKSON (Coordenador(a))

Ao clicar em **Gravar (Rascunho)**, o projeto é salvo, mas não enviado para avaliação. Ao clicar em **Finalizar Edição e Enviar**, a edição é encerrada e o projeto é enviado para autorização pelo coordenador administrativo.



MANUAL SIGAA - MONITORIA DOCENTES

Orientador(es):
7654321 - SIMULÁRIO MOCKSON (Coordenador(a))

Componente Curricular:
1400001 - LABORATÓRIO DE TESTES I

Carga-horária semanal destinada ao projeto:
10

Atividades desenvolvidas pelo monitor:
Auxiliar os discentes na atividades do projeto.

Avaliação do Monitor:
O monitor será avaliado de acordo com o desempenho dos participantes do projeto.

A seguinte tela será exibida:

ATENÇÃO!

Caro Docente, seu projeto foi Enviado com sucesso.

Para que a pró-reitoria de graduação receba o projeto é necessária a autorização, realizada no SIGAA, do chefe do departamento.

Comunique ao chefe do departamento dos componentes curriculares cadastrados para validarem este projeto. Caso o projeto inclua disciplinas de mais de um departamento é necessária a validação de todos os departamentos envolvidos.

[Imprimir Resumo de Projeto](#)

Clicando em “**Imprimir Resumo de Projeto**”

ATENÇÃO!

Caro Docente, seu projeto foi Enviado com sucesso.

Para que a pró-reitoria de graduação receba o projeto é necessária a autorização, realizada no SIGAA, do chefe do departamento.

Comunique ao chefe do departamento dos componentes curriculares cadastrados para validarem este projeto. Caso o projeto inclua disciplinas de mais de um departamento é necessária a validação de todos os departamentos envolvidos.

O resultado será exibido no seguinte formato:



MANUAL SIGAA - MONITORIA DOCENTES

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE SISTEMA INTEGRADO DE GESTÃO DE ATIVIDADES ACADÊMICAS	
 Portal do Docente	
EMITIDO EM 30/09/2025 11:08	
VISUALIZAÇÃO DO PROJETO DE ENSINO	
DADOS DO PROJETO DE ENSINO	
Título do Projeto:	Jogos Digitais
Tipo de Projeto:	PROJETO DE MONITORIA
Ano de Referência:	2025
Data de Início:	25/09/2025
Data de Fim:	31/12/2025
Edital:	Edital de Monitoria 2025.1 (MONITORIA)
Bolsas Solicitadas:	1
Bolsas Concedidas:	0
Bolsas Não Remuneradas:	2
Coordenador(a):	SIMULÁRIO MOCKSON
E-Mail do Projeto:	sigs.emails@setor.ufcg.edu.br
Centro:	CEEI - UNIDADE ACADÊMICA DE TESTES
Situação:	AGUARDANDO AUTORIZAÇÃO DOS DEPARTAMENTOS
DETALHES DO PROJETO	
Resumo do Projeto: O projeto visa desenvolver estudos e pesquisas sobre organizações e práticas no setor de jogos digitais, com foco na criação e prestação de serviços inovadores para esse mercado em expansão. A gestão empreendedora de estúdios e empresas de jogos digitais se apresenta como uma demanda crescente no século XXI, dado o aumento da relevância dos games na economia criativa.	
Justificativa e Diagnóstico: Planejar o desenvolvimento de jogos digitais com inovação, saber gerir equipes multidisciplinares (programadores, designers, artistas e roteiristas), além de administrar recursos financeiros de forma viável para a produção de jogos que sejam economicamente rentáveis e socialmente relevantes. É necessário compreender a dinâmica do mercado de jogos digitais, atender às exigências dos jogadores e acompanhar a evolução das tecnologias, plataformas e tendências globais.	
Objetivos (geral e específico): Geral: Desenvolver a gestão empreendedora aplicada ao setor de jogos digitais, explorando novos modelos de negócio e produtos que atendam às demandas do mercado gamer. Específicos: <ul style="list-style-type: none">•Analisar tendências e inovações em jogos digitais.•Pesquisar modelos de monetização e estratégias de marketing voltadas ao público gamer.•Avaliar a viabilidade de novos serviços e produtos relacionados a jogos digitais.•Propor soluções empreendedoras para estúdios independentes e pequenas empresas do setor.	
Metodologia de Desenvolvimento do Projeto: Serão adotados métodos de pesquisa qualitativa e quantitativa, incluindo análise de mercado, entrevistas com desenvolvedores e jogadores, além de estudo de casos de empresas de jogos digitais. Essa abordagem possibilitará compreender modelos de negócios, estratégias de lançamento e engajamento no setor de games.	
Resultados Esperados: Espera-se como resultado o desenvolvimento de propostas para novos modelos de negócio, produtos e serviços no setor de jogos digitais, com foco no mercado nacional e internacional. Além disso, busca-se fornecer ferramentas que auxiliem futuros empreendedores e profissionais de comunicação digital a atuarem nesse segmento.	
Produtos que resultam da execução do projeto: Para os cursos de comunicação, tecnologia e design, o projeto representa um avanço na compreensão do setor de jogos digitais, gerando propostas que formem profissionais preparados para atuar em um mercado dinâmico, competitivo e inovador.	
Avaliação do Desenvolvimento do Projeto: O desenvolvimento será avaliado pela aplicabilidade das propostas apresentadas e pela capacidade de os alunos e pesquisadores compreenderem a dinâmica do setor de jogos digitais, com foco na prática empreendedora,	

Para imprimir o resumo, clique no ícone:



Para voltar à página anterior, clique em **Voltar**.



MANUAL SIGAA - MONITORIA DOCENTES

Específicos:

- Analisar tendências e inovações em jogos digitais.
- Pesquisar modelos de monetização e estratégias de marketing voltadas ao público gamer.
- Avaliar a viabilidade de novos serviços e produtos relacionados a jogos digitais.
- Propor soluções empreendedoras para estúdios independentes e pequenas empresas do setor.

Metodologia de Desenvolvimento do Projeto:

Serão adotados métodos de pesquisa qualitativa e quantitativa, incluindo análise de mercado, entrevistas com desenvolvedores e jogadores, além de estudo de casos de empresas de jogos digitais. Essa abordagem possibilitará compreender modelos de negócios, estratégias de lançamento e engajamento no setor de games.

Resultados Esperados:

Espera-se como resultado o desenvolvimento de propostas para novos modelos de negócio, produtos e serviços no setor de jogos digitais, com foco no mercado nacional e internacional. Além disso, busca-se fornecer ferramentas que auxiliem futuros empreendedores e profissionais de comunicação digital a atuarem nesse segmento.

Produtos que resultam da execução do projeto:

Para os cursos de comunicação, tecnologia e design, o projeto representa um avanço na compreensão do setor de jogos digitais, gerando propostas que formem profissionais preparados para atuar em um mercado dinâmico, competitivo e inovador.

Avaliação do Desenvolvimento do Projeto:

O desenvolvimento será avaliado pela aplicabilidade das propostas apresentadas e pela capacidade de os alunos e pesquisadores compreenderem a dinâmica do setor de jogos digitais, com foco na prática empreendedora, inovação e excelência no atendimento ao público gamer.

Processo Seletivo:

Processo seletivo interno e simplificado.

Referências: Ref. Bibliográficas do projeto, etc.:

- SCHUYTIMAN, A. Indústria de Jogos Digitais no Brasil: desafios e oportunidades. São Paulo: Editora XYZ, 2020.
- ROLLINGS, A.; ADAMS, E. Fundamentals of Game Design. Pearson, 2014.
- NOVAK, J. Game Development Essentials: An Introduction. Cengage Learning, 2012.
- KERR, Aphra. Global Games: Production, Circulation and Policy in the Networked Era. Routledge, 2017.
- ZAGAL, J. P. Ludoliteracy: Defining, Understanding, and Supporting Games Education. ETC Press, 2010.

COMPONENTES CURRICULARES E PLANOS DE TRABALHO

Componente Curricular: 1400001 - LABORATÓRIO DE TESTES I

Previsão de Oferta: 1º Período Letivo 2º Período Letivo

Carga-horária semanal destinada ao projeto:

10

Atividades desenvolvidas pelo monitor:

Auxiliar os discentes na atividades do projeto.

Avaliação do Monitor:

O monitor será avaliado de acordo com o desempenho dos participantes do projeto.

DOCENTES ENVOLVIDOS NO PROJETO

Docente	Vínculo	Data Início	Data Fim
7654321 - SIMULÁRIO MOCKSON	COORDENADOR(A)	25/09/2025	31/12/2025

DISCENTES ENVOLVIDOS NO PROJETO

Discente	Vínculo	Data Início	Data Fim
----------	---------	-------------	----------

AÇÕES DAS QUAIS O PROJETO FAZ PARTE

Este projeto não faz parte de uma ação acadêmica associada

LISTA DE DEPARTAMENTOS ENVOLVIDOS NA AUTORIZAÇÃO DO PROJETO

Departamento	Data/Hora Autorização	Situação
CEEI - UNIDADE ACADÊMICA DE TESTES	-	Pendente

HISTÓRICO DO PROJETO

Data/Hora	Situação	Usuário
30/09/2025 11:07:18	AGUARDANDO AUTORIZAÇÃO DOS DEPARTAMENTOS	SIMULÁRIO MOCKSON (simmock)



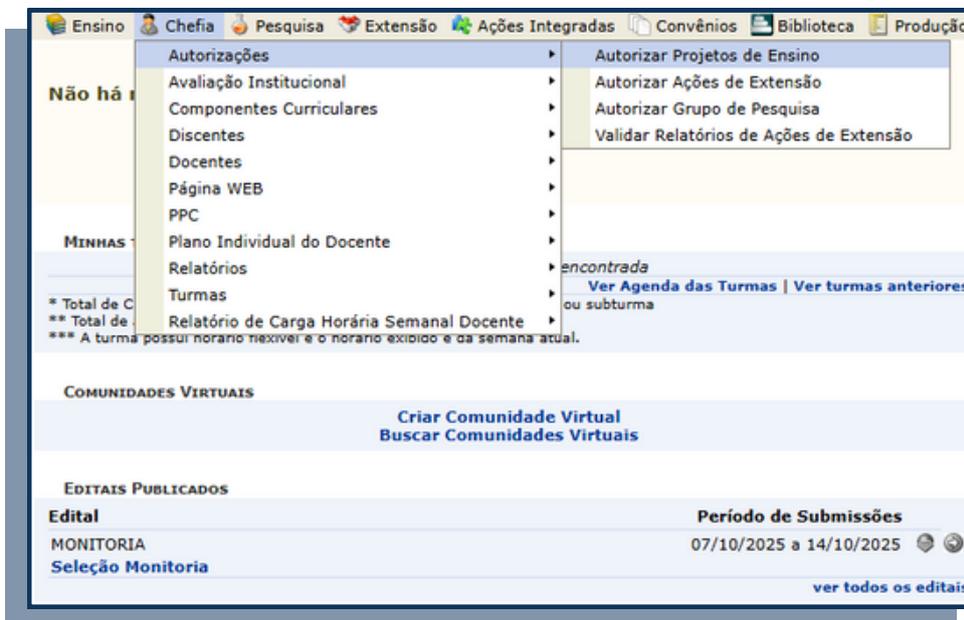
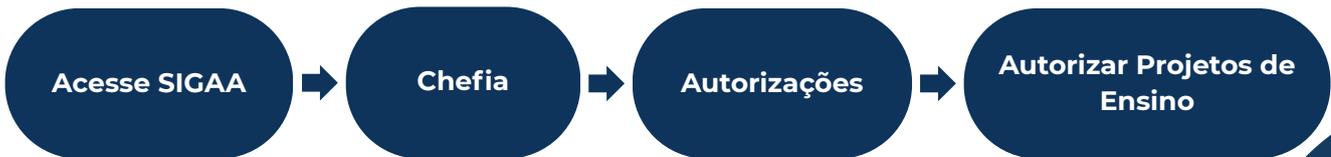
SIGAA | Serviço da Tecnologia da Informação - (83) 2101-1358 | Copyright © 2006-2025 - UFRN - sig-trn-lb-jboss-psql.sistemas01-treinamento



MANUAL SIGAA - MONITORIA DOCENTES

2. Autorização da Proposta (Coordenador Administrativo)

Todas as propostas de projeto de monitoria devem ser aprovadas pelo **coordenador administrativo** da unidade na qual o projeto foi submetido. Portanto, é necessário realizar o seguinte passo a passo:



Depois de seguir todos esses passos, o sistema irá apresentar a seguinte página:



Para realizar a aprovação da proposta, clique em “**Analisar Projeto**”.





MANUAL SIGAA - MONITORIA DOCENTES

Será exibida a seguinte tela:

VERIFICANDA DEBUG TESTONI Alterar vínculo
CEEI - UNIDADE ACADÊMICA DE TESTES (11.02.10) Semestre atual: 2025.1

Módulos Caixa Postal Abrir Chamado
Menu Docente Alterar senha

Ensino Chefia Pesquisa Extensão Ações Integradas Convênios Biblioteca Produção Intelectual Ambientes Virtuais Outros

PORTAL DO DOCENTE > AUTORIZAÇÃO DO PROJETO DE MONITORIA

ANÁLISE DO PROJETO DE ENSINO

DETALHES DO PROJETO DE ENSINO

Ano - Título: 2025 - Jogos Digitais
Coordenador(a): SIMULÁRIO MOCKSON
Resumo: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras tincidunt, massa a molestie ultricies, mi diam lobortis urna, quis ornare nunc ligula et purus.

PARECER

Autorizar Projeto de Ensino: Sim Não
Tipo de Autorização: * AD-REFERENDUM
Data da Reunião: * 28/10/2025

Confirmar Cancelar

Na tela acima, em “**Parecer**”, indique se autoriza ou não a proposta do projeto. Depois, clique no botão **Confirmar**.

VERIFICANDA DEBUG TESTONI Alterar vínculo
CEEI - UNIDADE ACADÊMICA DE TESTES (11.02.10) Semestre atual: 2025.1

Módulos Caixa Postal Abrir Chamado
Menu Docente Alterar senha

Ensino Chefia Pesquisa Extensão Ações Integradas Convênios Biblioteca Produção Intelectual Ambientes Virtuais Outros

PORTAL DO DOCENTE > AUTORIZAÇÃO DO PROJETO DE MONITORIA

ANÁLISE DO PROJETO DE ENSINO

DETALHES DO PROJETO DE ENSINO

Ano - Título: 2025 - Jogos Digitais
Coordenador(a): SIMULÁRIO MOCKSON
Resumo: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras tincidunt, massa a molestie ultricies, mi diam lobortis urna, quis ornare nunc ligula et purus.

PARECER

Autorizar Projeto de Ensino: Sim Não
Tipo de Autorização: * AD-REFERENDUM
Data da Reunião: * 28/10/2025

Confirmar Cancelar

O sistema exibirá um **recibo de autorização** confirmando a análise do projeto.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
Portal do Docente

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
SISTEMA INTEGRADO DE GESTÃO DE ATIVIDADES ACADÊMICAS

EMITIDO EM 07/10/2025 10:32

Recibo de Autorização do Projeto de Ensino

Número Recibo: 4599883
Título do Projeto: Jogos Digitais
Edital: (Seleção Monitoria)
Situação: AGUARDANDO DISTRIBUIÇÃO DO PROJETO
Resumo do Projeto:
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras tincidunt, massa a molestie ultricies, mi diam lobortis urna, quis ornare nunc ligula et purus.

Departamento	Data Autorização	Situação
CEEI - UNIDADE ACADÊMICA DE TESTES	07/10/2025 10:32:47	Autorizado

Voltar SIGAA | Serviço da Tecnologia da Informação - (83) 2101-1358 | Copyright © 2006-2025 - UFRN - sig-trn-lb-jboss-psql.sistemas01-treinamento Imprimir

MANUAL SIGAA - MONITORIA DOCENTES

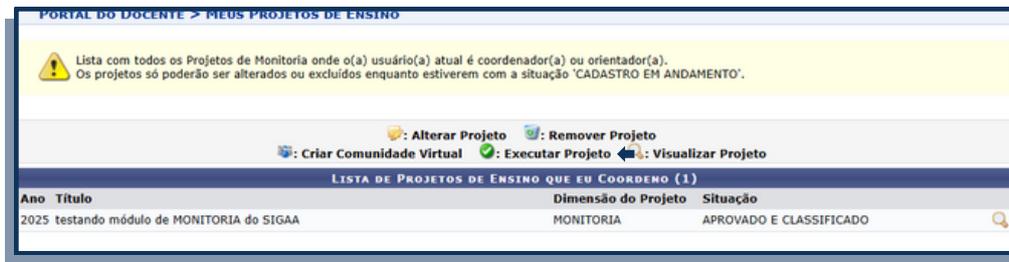
3. Processo seletivo

3.1 Cadastrar o processo seletivo

A qualquer momento, é possível consultar o status do projeto submetido, clicando em:



Após o projeto ser aprovado e classificado, e após o cadastro das cotas de bolsas, é necessário que o docente clique em Executar Projeto:



Com o projeto em execução, é necessário que o docente cadastre um processo seletivo para o projeto de monitoria, clicando em:



Logo após realizar os passos anteriores, a seguinte tela será exibida:





MANUAL SIGAA - MONITORIA DOCENTES

Ao clicar em nova prova, cadastre o processo de monitoria, definindo:

- **Título da prova** ➔ Identificar o processo seletivo;
- **Data da prova** ➔ Data em que vai ser realizada a seleção;
- **Inscrições até** ➔ Data limite para inscrição dos discentes;
- **Complemento** ➔ Qualquer informação complementar relevante, tais como local e horário;
- **Perfil da vaga** ➔ Das vagas concedidas, selecionar o número de vagas para bolsistas e voluntários;
- **Lista de componentes do projetos** ➔ Selecionar o componente vinculado ao processo seletivo.

SELEÇÃO DE MONITORIA

Ano Projeto: 2025
Título do Projeto: Módulo de Monitoria
Situação do Projeto: RECOMENDADO
Situação da Prova Seletiva: AGUARDANDO INSCRIÇÃO
Vagas Concedidas: 0 Remuneradas e 4 Não Remuneradas.
Vagas Disponíveis para Reserva: 0 Remuneradas e 4 Não Remuneradas.

Selecção de monitoria para a disciplina HEC-HMS

➔ Título da Prova: * (46 digitados/500 caracteres) ?

➔ Data da Prova: * 12/11/2025

➔ Inscrições Até: * 10/11/2025 ?

➔ Complemento: Informações complementares (Local de Realização, Horário das provas, etc..)
Seleção será realizada por entrevista individual e análise de histórico escolar.
Comparecer na sala do docente, das 08h00 às 12h00.

PERFIL DA VAGA: SELECIONE QUAIS COMPONENTES CURRICULARES SERÃO CONSIDERADOS NA SELEÇÃO DE MONITORES *

Vagas Reservadas: Remuneradas: 0 ? Não remuneradas: 4 ?

➕ Adicionar ➖ Remover

Lista de componentes do projeto. ←

Não foram encontradas turmas Abertas ou Consolidadas para o componente curricular adicionado (9101347 - TEEC (SIMULAÇÃO HIDROLÓGICA: HEC-HMS)). Por ser um componente curricular novo, não será considerado como Pré-requisito para inscrição de discentes nesta prova.

Lista de componentes vinculados à prova (Selecione quais são obrigatórios para a seleção)

Caso nenhum componente seja selecionado como obrigatório será exigido que o discente tenha sido aprovado ou cumprido pelo menos um dos componentes vinculados à prova.

9101347 - TEEC (SIMULAÇÃO HIDROLÓGICA: HEC-HMS) - 30h

<< Voltar Cadastrar Cancelar

MANUAL SIGAA - MONITORIA DOCENTES

Após o cadastro do processo seletivo, a própria página disponibiliza outros recursos, acessíveis pelos ícones destacados na imagem abaixo:

Data Prova	Inscrições até	Título	VR
12/11/2025	10/11/2025	Seleção de monitoria para a disciplina HEC-HMS	0

[VR = Vagas Remuneradas VNR = Vagas Não Remuneradas]

- Permite alterar os parâmetros da seleção
- Possibilita visualizar a lista de alunos inscritos
- Oferece a opção de baixar a lista de presença da seleção

3.2 Cadastrar o resultado da seleção

Após realizada a seleção, para **cadastrar resultado da prova** clique no ícone

Data Prova	Inscrições até	Título	VR	VNR
12/11/2025	10/11/2025	Seleção de monitoria para a disciplina HEC-HMS	0	4

[VR = Vagas Remuneradas VNR = Vagas Não Remuneradas]

Nesta janela, insira as notas e a situação de cada discente inscrito na seleção. Em seguida, clique em **Incluir Discentes na Seleção** e, por fim, em **Cadastrar Resultado**.

LISTA DE MONITORES INSCRITOS

Discente	P. Escrita	P. Final	Situação	Prioridade
20250039539 - MARIA LOOP INFINITO			Classificado	✓

Incluir Discentes na Seleção

CADASTRO DE RESULTADOS DA SELEÇÃO DE MONITORES

Projeto de Ensino: Módulo de Monitoria
Prova: Seleção de monitoria para a disciplina HEC-HMS
Data da Prova: 12/11/2025
Bolsas Remuneradas: 0
Bolsas Não Remuneradas: 4

Cadastrar Resultado << Voltar Cancelar

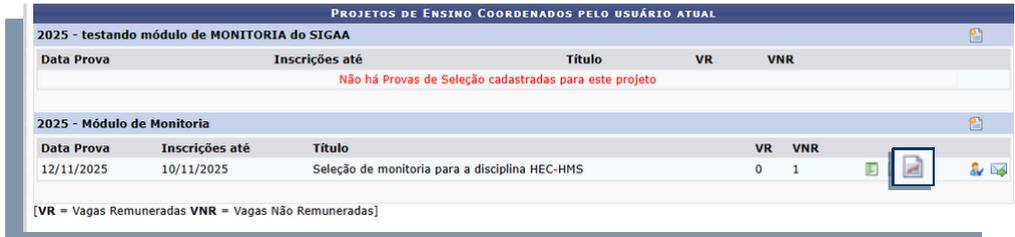
Recomenda-se que o docente insira nos dois campos de notas, a Nota Final obtida pelo monitor no processo de seleção



MANUAL SIGAA - MONITORIA DOCENTES

Neste momento, ao retornar ao processo seletivo, é possível utilizar a seguinte opção:

 → Visualizar resultados



PROJETOS DE ENSINO COORDENADOS PELO USUÁRIO ATUAL				
2025 - testando módulo de MONITORIA do SIGAA				
Data Prova	Inscrições até	Título	VR	VNR
Não há Provas de Seleção cadastradas para este projeto				
2025 - Módulo de Monitoria				
Data Prova	Inscrições até	Título	VR	VNR
12/11/2025	10/11/2025	Seleção de monitoria para a disciplina HEC-HMS	0	1

[VR = Vagas Remuneradas VNR = Vagas Não Remuneradas]

Ao clicar no ícone, o sistema exibirá a tela com a **lista de classificação dos candidatos inscritos**:



RESULTADO DA SELEÇÃO DE MONITORIA	
Projeto de Ensino:	2025 - Módulo de Monitoria
Título da Prova:	Seleção de monitoria para a disciplina HEC-HMS
Inscrições até:	10/11/2025
Data da Prova:	12/11/2025
Vagas p/ Bolsistas:	0
Vagas p/ Voluntários:	1
Situação da Prova:	VALIDAÇÃO CONCLUÍDA
Outras Informações:	Seleção será realizada por entrevista individual e análise de histórico escolar. Comparecer na sala do docente, das 08h00 às 12h00.

LISTA DE REQUISITOS:	
Obrigatório	Componente Curricular
NÃO	1444444 - DISCIPLINA TESTE - 30h

CLASSIFICAÇÃO				
Class. Discente	Vínculo	Situação	Nota Prova	Nota Geral
1º 20250039539 - MARIA LOOP INFINITO	EM ESPERA	AGUARDANDO CONVOCAÇÃO	10.0	10.0

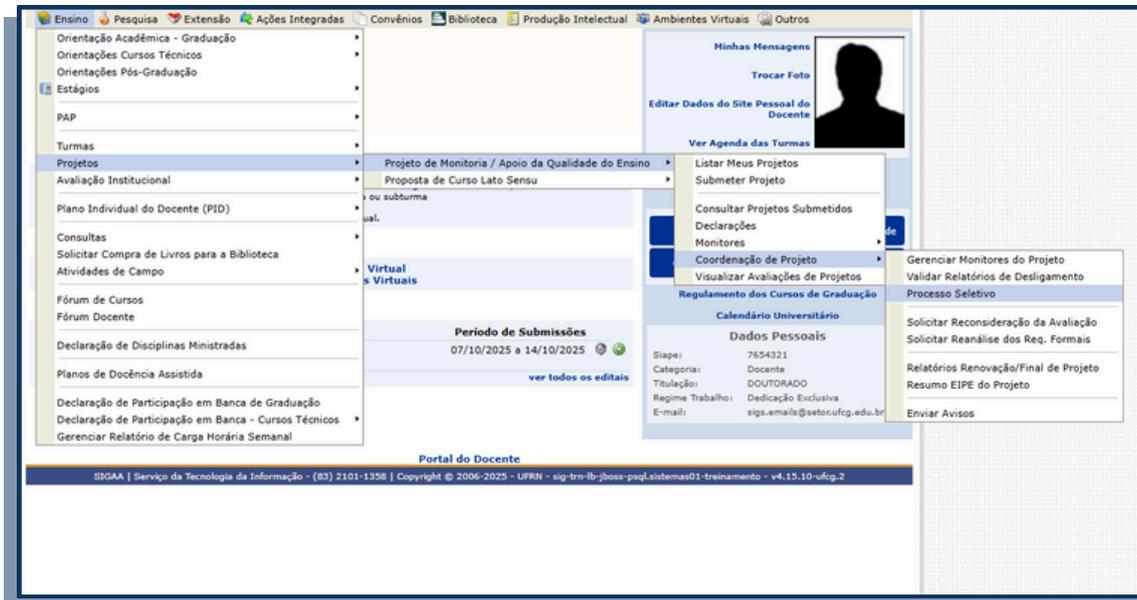
4. Convocação dos discentes

A **efetivação do discente** como **monitor** acontece somente após a realização da convocação no sistema. Assim, ao acessar o **SIGAA**, é necessário realizar as seguintes etapas:





MANUAL SIGAA - MONITORIA DOCENTES



Logo após realizar os passos anteriores, a seguinte tela será exibida:

PROJETOS DE ENSINO COORDENADOS PELO USUÁRIO ATUAL					
2025 - testando módulo de MONITORIA do SIGAA					
Data Prova	Inscrições até	Título	VR	VNR	
Não há Provas de Seleção cadastradas para este projeto					
2025 - Módulo de Monitoria					
Data Prova	Inscrições até	Título	VR	VNR	
12/11/2025	10/11/2025	Seleção de monitoria para a disciplina HEC-HMS	0	1	

[VR = Vagas Remuneradas VNR = Vagas Não Remuneradas]

Ao clicar no ícone de Convocar discente, você será direcionado à tela na qual é possível realizar a convocação:

Convocar Discente							
CONVOCAR DISCENTES CLASSIFICADOS							
Projeto de Ensino: Jogos Digitais							
Prova: Seleção da disciplina de jogos digitais							
Data da Prova: 12/10/2025							
Bolsas Remuneradas : 1							
Bolsas Não Remuneradas : 0							
Discente	NPE	NF	MCP	IA(IEAN)	Class.	Vínculo	Situação
2024000030 - FULANO KERNEL LOOP	6.0	7.2	8.7	0.0	1º	EM ESPERA	AGUARDANDO CONVOCAÇÃO
[NPE - Nota da Prova Escrita, NF - Nota Final, MCP - Média dos Componentes da Prova, IA - Índice Acadêmico, Class. - Classificação]							
<< Voltar							



MANUAL SIGAA - MONITORIA DOCENTES

Nesta tela, clique em **“Confirmar alterações”** para concluir a convocação do discente:



Caso haja mais de um docente cadastrado no projeto, selecione o orientador principal.

Após a confirmação do discente, o vínculo com o projeto será efetivado e o monitor poderá iniciar suas atividades.

Este manual de orientação foi elaborado para apoiar o trabalho docente nesse processo tão significativo. Esperamos que ele contribua para tornar a experiência da monitoria ainda mais rica, estruturada e transformadora, um espaço permanente de crescimento mútuo, diálogo e descoberta. A Pró-Reitoria de Ensino agradece o empenho de todas e todos que colaboraram na implementação e utilização do Módulo de Monitoria no SIGAA, reforçando o compromisso da Universidade Federal de Campina Grande com a qualidade da formação acadêmica e com a valorização do ensino.

Pró-Reitoria de Ensino – Universidade Federal de Campina Grande.