OCEAN MANAUS / UEA
TURMA DE ARTISTA 3D
PARA JOGOS

REGULAMENTO

1. APRESENTAÇÃO

A Turma de Artista 3D é um programa gratuito de capacitação em criação de personagens e ambientes 3D para criação de jogos em Realidade Virtual (RV) e Realidade Aumentada (RA) para equipamentos Samsung.

O programa ocorrerá entre os dias **06/03/2017** e **20/07/2017** no Samsung Ocean MANAUS, localizado na Escola Superior de Tecnologia da UEA, Av. Darcy Vargas, 1200.

Esta é a grande oportunidade de transformar suas ideias em soluções reais, além de aumentar seu networking e de estar em contato direto com professores do Ocean, especialistas da Samsung e de seus parceiros.

2. DINÂMICA

As atividades serão presenciais, em dois momentos:

1) Aulas serão ministradas 3 vezes durante a semana. Conforme calendário **ANEXO A**.

2) Exercícios. O laboratório estará disponível de segunda-feira a sexta-feira, das 14h às 18h.

3) Mentoring. Haverá mentoring duas vezes na semana de 14h às 18h

É importante que as equipes se planejem para participar de todas as atividades

propostas, a fim de obter os melhores resultados ao final do programa e receber o certificado emitido pela UEA.

3. ESTRUTURA DO PROGRAMA

Introdução aos jogos eletrônicos	12h
Modelagem 3D	54h
Animação 3D	54h
Iluminação 3D	54h

O Samsung Ocean Manaus fornecerá toda a infraestrutura necessária durante a execução do Curso, como Internet banda larga, equipamentos, softwares e dispositivos para teste no local.

4. PROCESSO SELETIVO

4.1. INSCRIÇÃO E SELEÇÃO DOS ALUNOS

a) Inscrições (1ª fase):

- Abertas de **23/01/2017 a 13/02/2017**, com vagas limitadas;

- Os alunos interessadas deverão realizar a inscrição através do website do Ocean: oceanbrasil.com, mantendo seu perfil atualizado.

- É obrigatório o aluno ter um portfólio online para verificação

- Os alunos que não se inscreverem até 13/02/2017 estarão automaticamente desclassificados.

- Os alunos serão selecionados e classificados pelo seu currículo, preenchido no perfil do aluno através área Experiência profissional.

b) Entrevistas (2ª fase):

- Entre os dias **20/02/2017 e 24/02/2017**, os alunos classificados da 1ª fase serão contatadas por um representante do Samsung Ocean MANAUS para agendamento, dentro deste mesmo período, de uma entrevista presencial.

c) Divulgação dos resultados:

- As equipes selecionadas na entrevista serão comunicadas por telefone e/ou e-mail

até o dia **01/03/2017**.

5.2. RESPONSABILIDADE SOBRE A SELEÇÃO

Uma Comissão Julgadora, integrada por professores do Ocean, será responsável pela avaliação e seleção de todas as inscrições recebidas, de acordo com os critérios já apresentados.

Fica facultado à Comissão Julgadora não revelar o resultado final de todos os participantes, mas tão somente dos selecionados para o programa.

As decisões da Comissão Julgadora serão consideradas soberanas, irrecorríveis e, em nenhuma hipótese, será permitida a revisão do resultado anunciado a pedido dos candidatos ou representantes dos mesmos.

5.3. REVOGAÇÃO OU ANULAÇÃO DO PROCESSO SELETIVO

A qualquer tempo, o processo seletivo poderá ser revogado ou anulado, no todo ou em parte, sem que isso implique em direitos à indenização ou reclamação de qualquer natureza.

Igualmente, o Samsung Ocean MANAUS reserva o direito de não selecionar quaisquer das equipes candidatas.

6. BENEFÍCIOS

- Capacitação em disciplinas sobre artes 3D inéditos em Manaus;

- Declaração de participação emitido pelo Samsung Ocean MANAUS;

- Certificado oficial de conclusão (de curso de atualização) emitido pela Universidade do Estado do Amazonas, no caso da carga horário mínima ter sido cumprida;

7. DISPOSIÇÕES GERAIS

- Os alunos deterão a propriedade intelectual da ideia assim como de todo material por elas desenvolvido, como documentos e código fonte, durante as aulas;

- As equipes aceitas no programa serão convidadas a assinar um Memorando de Entendimento, a fim de resguardar os direitos e deveres das partes;

- A Samsung e a Universidade do Estado do Amazonas se isentam que qualquer responsabilidade referente ao uso indevido de propriedade intelectual de terceiros, sejam mídias (fotos, vídeos, etc.) ou cópia parcial ou total de textos e/ou código fonte;

- A Samsung não garante qualquer compromisso comercial com os participantes, relacionado às soluções criadas;

- A participação não implicará em vínculo empregatício ou relação contratual de qualquer natureza entre os participantes e a Samsung, nem entre os participantes e a Universidade

do Estado do Amazonas;

- Todos os participantes devem manter uma conduta ética adequada durante as aulas, passível de desligamento;

- Os participantes cederão para a Samsung e para Universidade do Estado do Amazonas uma licença de uso de sua imagem, a ser utilizada em campanhas de marketing e divulgação.

Dúvidas podem ser encaminhadas para manaus@oceanbrasil.com

Boa sorte!

Equipe Samsung Ocean Manaus

ANEXO - A

MARÇO 03

Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sab
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

ABRIL 04

Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sab
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29

MAIO 05

Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sab
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

JUNHO 06

Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sab
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

JULHO 07

Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sab
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

INTRODUÇÃO AOS JOGOS ELETRÔNICOS - 12H

Prof. Dr. Jucimar Maia
Prof. Dr. Ricardo Barbosa

MODELAGEM 3D - 54H

Prof. Dennys Cardoso

ANIMAÇÃO 3D - 54H

Prof. Bruno

ILUMINAÇÃO 3D - 54H

Prof. Dennys Cardoso