

EDITAL

O coordenador do Programa de Pós-Graduação em Computação do Instituto de Computação da Universidade Federal Fluminense, considerando o que estabelece a Resolução 02/2010 do Conselho de Ensino e Pesquisa e conforme estabelecido na Chamada Pública CNPq N° 23/2018 – Programa Doutorado Acadêmico para Inovação (DAI), faz saber que estarão abertas as inscrições para a seleção de **Bolsistas de Doutorado na modalidade de bolsa DAI / CNPq**, no Curso de Pós-Graduação *stricto sensu* em Computação (PGC), para o primeiro semestre do ano letivo de 2019, na forma do presente edital.

O Programa DAI busca fortalecer a pesquisa, o empreendedorismo e a inovação nas Instituições Científicas, Tecnológicas e de Inovação (ICT), por meio do envolvimento de estudantes de doutorado em projetos de interesse do setor empresarial, mediante parceria com Empresas. Dessa forma, o Programa DAI busca contribuir para o aumento da capacidade inovadora, da competitividade das empresas e do desenvolvimento científico e tecnológico no País, ao mesmo tempo em que pretende fortalecer os Sistemas Regionais de Inovação.

Os bolsistas serão selecionados dentre os alunos do PGC que estejam regularmente matriculados no Programa de Doutorado, e que tenham iniciado o doutorado em fevereiro de 2019 ou em agosto de 2018. Para a seleção serão considerados o Histórico Escolar, o Currículo Lattes e o Novo Plano de Trabalho do Candidato, assinado pelo Orientador Acadêmico do PGC e em conformidade com os projetos de interesse das empresas parceiras, descritos no Anexo 1 do presente edital. A adequação do Plano de Trabalho ao tema do projeto de interesse será relevante para a seleção.

1. Inscrições

Local:	Coordenação de Pós-Graduação em Computação Instituto de Computação, 4º andar Av. Gal. Milton Tavares de Souza, s/nº Campus da Praia Vermelha Boa Viagem Niterói, Rio de Janeiro 24210-346 Tel.: (21) 2629-2963/2629-2964
Horário:	10 às 16 horas
Prazo:	18/02/2019 a 29/02/2019

A inscrição também poderá ser feita por meio de correspondência registrada. Neste caso, solicita-se envio por email para secretaria.pos@ic.uff.br de cópia digital de toda a documentação necessária para inscrição.

2. Documentação

- a) Histórico Escolar;
- b) CV Lattes atualizado;
- c) Plano de Trabalho do Candidato assinado pelo Orientador Acadêmico do PGC, e em conformidade com um dos projetos de interesse de uma das empresas parceiras, conforme Anexo I (o plano de trabalho deve indicar explicitamente a qual dos projetos ele se relaciona).

3. Número de bolsas

Serão oferecidas até 5 (cinco) bolsas de doutorado na modalidade de bolsa DAI / CNPq.

4. Seleção

Não serão aceitos candidatos com documentação incompleta, entregue fora do prazo acima estabelecido.

A seleção dos bolsistas será feita segundo o critério de qualidade acadêmica e de acordo com o número de bolsas disponíveis para cada projeto. Para efeito de avaliação da qualidade acadêmica dos candidatos, serão consideradas sua formação acadêmica, sua experiência profissional e seu histórico escolar.

O processo de avaliação dos candidatos será conduzido em sua fase inicial por uma Comissão de Avaliação designada pelo Colegiado da Pós-Graduação em Computação do Instituto de Computação com essa finalidade específica. Todos os candidatos serão avaliados por todos os membros da Comissão de Avaliação.

Caberá ao Colegiado a decisão final sobre o processo de alocação de bolsas, com base nos resultados encaminhados pela Comissão de Avaliação e na documentação dos candidatos. Os resultados serão referendados em reunião do Colegiado.

Os resultados serão divulgados, via internet, a partir do dia 15/03/2019, no sítio <http://www.ic.uff.br>.

Os documentos enviados para a inscrição não serão devolvidos ao candidato.

Niterói, 18 de fevereiro de 2019.

Prof. Célio Vinicius Neves de Albuquerque
Coordenador de Pós-Graduação

ANEXO 1

PROJETOS DE INTERESSE DAS EMPRESAS PARCEIRAS

1. Empresa parceira: GestQual – Projeto Gamificação

Gameificação da gestão do conhecimento e da qualidade nos ambientes corporativos. O projeto tem como objetivo tornar a informação corporativa mais lúdica, acessível e colaborativa. Atualmente, as empresas utilizam como base da gestão do conhecimento a elaboração de fluxogramas, POP (procedimento de trabalhos) e outros documentos técnicos, esses documentos são complexos de serem elaborados e com baixa aceitação em todos os níveis hierárquicos dentro das corporações. Portanto, a ideia é simplificar, tornar lúdico e mais acessível.

2. Empresa parceira: dheka – Projeto Social BPM: Processos, Colaboração e Tecnologia Social

A colaboração é uma característica primordial no processo de qualquer negócio. O suporte à colaboração em processos de negócio é um tema largamente estudado desde os anos 80. Atualmente, a convergência de tecnologias – mídias sociais, mobilidade, nuvem – permite que a colaboração torne-se realidade e necessidade de mercado. Desta forma, chega aos diferentes processos de negócio (organizacionais, da indústria de software e das instituições públicas ou governamentais), a abordagem de Social BPM para gerenciar as possibilidades de colaboração como diferencial de desempenho e qualidade. Este projeto tem como principal objetivo contribuir para a melhoria de processos através de uma abordagem de Social BPM capaz de gerir (planejar, implementar, estimular, acompanhar e melhorar/adaptar) a colaboração nos processos através da integração de tecnologias colaborativas e sociais (social software/mídias sociais) a um ambiente de BPMS (*Business Process Management System*) com características de *free/open software* e *low-code*.

3. Empresa parceira: Exablack - Projeto 1 – Desenvolvimento de arquitetura distribuída baseada em modelos de objetos adaptáveis

Visa o estabelecimento de uma arquitetura distribuída, configurável e adaptável para Sistemas de Gestão de Processos de Negócio – BPMS (*Business Process Management System*), que seja baseada em modelos de objetos adaptáveis. Embora a computação genérica e os sistemas reflexivos já venham sendo explorados há algum tempo, os modelos de objetos adaptáveis ainda são pouco conhecidos, e apresentam, portanto, um grande potencial para ser explorado, especialmente, quando aliados ao conceito de distribuição. Apesar de algumas aplicações baseadas em modelos de objetos adaptáveis já terem sido desenvolvidas, nenhuma que se tem conhecimento explorou o conceito de distribuição dos metadados do sistema; embora algumas tivessem citado a possibilidade de se usar bancos de dados distribuídos. Exemplos de aplicações desenvolvidas usando-se modelos de objetos adaptáveis podem ser encontrados em Johnson (2002), Yoder (2001) e Yoder (2003). Além disso, em Vaduva (2001), o uso de modelos de objetos adaptáveis para a construção de software é visto como uma forma de se aumentar a flexibilidade e a adaptabilidade do sistema, pois eles possibilitam que um sistema se adapte mais facilmente a novos requisitos do domínio, e são, por natureza, facilmente extensíveis.

4. Empresa parceira: Exablack - Projeto 2 – Desenvolvimento de arquitetura para integração de softwares e BPMSs, com base em estruturas de mapeamento

A integração entre as arquiteturas corporativas e os sistemas de gerenciamento de processos de negócios (BPMS) é baseada atualmente em interfaces de programação de baixo nível que expõem complexidades acidentais típicas de implementações de processos. Este projeto pretende implementar uma abordagem para integrar arquiteturas de software e BPMSs, com base em estruturas de mapeamento. A inspiração são as estruturas Object-Relational Mapping (ORM) amplamente usadas para proteger sistemas de informação de estruturas de baixo nível expostas por sistemas de bancos de dados relacionais. Pretende-se que as abstrações centrais devam ser fornecidas por Object-Business Process Mapping Frameworks (OBPM). Também propor uma arquitetura de referência para implementar OBPMs e uma implementação concreta de OBPM. O projeto pretende obter uma redução em termos de linhas de código, número de classes e declarações de importação, ao implementar integrações de softwares e BPMSs.

5. Empresa parceira: Exablack - Projeto 3 – Geração de processos automáticos baseados em modelos DEMO

Atualmente, mais de metade dos projetos de desenvolvimento de software falham em alcançar as expectativas dos seus utilizadores finais. Uma das causas principais está na falta de conhecimento da organização da empresa para a qual se pretende a construção do sistema. A metodologia DEMO (Design and Engineering Methodology for Organizations) está provada como sendo uma forma eficaz de especificar através da construção de diagramas e modelos, a essência de qualquer organização, a um nível alto de abstração. No entanto, esta metodologia é independente de qualquer plataforma de implementação, falhando na possibilidade de atualização e propagação de possíveis alterações dos modelos da organização para o software implementado, em modo de execução. O Universal Enterprise Adaptive Object Model (UEAOM) é um esquema conceptual usado como base de um sistema baseado em páginas wiki que permitirá modelar uma organização qualquer, independentemente da sua implementação, bem como a já mencionada, propagação de alterações em modo de execução. Com base no DEMO e no UEAOM, pretende-se com a realização deste projeto, desenvolver métodos eficientes e padronizados que possibilitem a conversão automática de Modelos Ontológicos (DEMO) baseados na especificação UEAOM, em modelos de processos na notação BPMN (Business Process Model and Notation) usando-se uma semântica clara e sem ambiguidades, facilitando-se a criação de processos praticamente prontos a executar em sistemas de workflow que suportem BPMN.