



RESIDÊNCIA EM
GAMES
IFPB

EDITAL Nº 07, de 15 de junho de 2026.

**PROCESSO SELETIVO SIMPLIFICADO DO PROGRAMA DE CAPACITAÇÃO –
RESIDÊNCIA EM TIC 62 – RESIDÊNCIA EM GAMES**

A Coordenação do Programa de Capacitação em Residência em TIC 62 – Residência em Games, do Polo de Inovação do Instituto Federal da Paraíba, no uso de suas atribuições, em parceria com o Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação – MCTI e Associação para Promoção da Excelência do Software Brasileiro – Softex, no âmbito dos Projetos de Interesse Nacional nas Áreas de TIC – PPI, observada a Portaria MCTI nº 9.269/2025 e, quando aplicáveis, as regras de transição relativas aos Planos de Utilização aprovados ou em execução sob a égide da Portaria MCTI nº 5.275/2021 e do Programa “MCTI FUTURO: Futuro do Trabalho, Trabalho do Futuro” instituído por meio da Portaria MCTI nº 5.156/2021, visando ampliar a formação de profissionais para ecossistemas digitais, transformação digital, PD&I e TICs, torna público o processo seletivo para preenchimento de vagas no referido Programa de Capacitação, definido nos termos estabelecidos por este Edital.

1. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

- 1.1** Este processo seletivo será regido pelas normas e condições estabelecidas neste Edital, de modo que nenhum candidato poderá alegar desconhecimento para eximir-se de qualquer responsabilidade. O não atendimento às normas presentes neste Edital implicará perda da vaga.
- 1.2** O processo seletivo deste Edital será conduzido pelo Polo de Inovação do IFPB através do laboratório credenciado Assert.
- 1.3** A Residência em TIC 62 – Residência em Games é um programa de formação e qualificação profissional voltado para a produção de games, com ênfase nas tecnologias e práticas da Indústria 4.0. A iniciativa visa capacitar profissionais para desenvolverem jogos inovadores que apliquem conceitos e práticas da Indústria 4.0.
- 1.4** A capacitação reforça a estratégia de interiorização tecnológica do IFPB, distribuindo 600 vagas, ao longo dos dois ciclos do programa, para fomentar polos locais de economia criativa. As vagas serão distribuídas equitativamente nos polos de Campina Grande, Cajazeiras, Esperança, Guarabira, João Pessoa e Monteiro, observadas as articulações institucionais necessárias, inclusive com o IF Sertão Paraibano para a execução das atividades no polo Cajazeiras. A distribuição geográfica visa descentralizar a inovação, garantindo que o impacto socioeconômico da formação de talentos atinja todas as macrorregiões da Paraíba, fortalecendo o ecossistema de TIC estadual.

REALIZAÇÃO





1.5 O presente edital regula o processo de seleção de 300 (trezentos) alunos para compor o primeiro ciclo da capacitação.

1.6 A capacitação terá uma duração total de 310 horas (programa completo, abrangendo as quatro trilhas), sendo as Trilhas 1, 2 e 3 (210 horas) objeto deste edital e a Trilha 4 (100 horas) condicionada à nova seleção de que tratam os itens 2.3 e 2.4. A distribuição segue os tópicos a seguir:

Trilha 1 – Introdução ao desenvolvimento de Jogos (75 horas)

- Introdução à Indústria de Jogos
- Conceitos Básicos de Game Design
- Introdução ao Processo de Desenvolvimento de Jogos
- Introdução aos conceitos de Indústria
- Introdução às Engines
- Módulo de Capacitação Social

Trilha 2 – Fundamentos do Desenvolvimento de Jogos: da programação à experiência imersiva (75 horas)

- Programação Básica para Jogos
- Design de Níveis
- Arte e Animação
- Áudio para Jogos
- Módulo de Capacitação Social

Trilha 3 – Aprofundamento nas Engines (60 horas)

- Unity: Exploração Avançada
- Uso de Blueprints e Efeitos Visuais
- Blender: Modelagem e Animação Avançadas
- Construct: Criação de Jogos 2D Interativos
- Módulo de Capacitação Social

Trilha 4 – Projeto Integrador com foco no Demo Day – Arte Final (100 horas)

- Módulo 1: Áudio
- Módulo 2: Design de narrativa
- Módulo 3: Technical Artist
- Módulo 4: Level Design
- Módulo 5: Design de UX (User Experience)
- Módulo 6: Garantia de Qualidade (QA) em Jogos
- Módulo 7: Publicação e Distribuição de jogos
- Módulo 8: Capacitação Social

REALIZAÇÃO



1.7 Os inscritos serão classificados e selecionados de acordo com os critérios estabelecidos neste edital.

1.8 A aprovação no presente edital não assegura ingresso automático na Trilha 4, que dependerá de novo processo classificatório ao final da Fase 1.

2. DAS VAGAS E DOS REQUISITOS

2.1 O curso será ofertado em dois ciclos independentes, com oferta de 300 (trezentos) estudantes por ciclo.

2.2 O presente edital é destinado à seleção de 300 (trezentos) estudantes para participar do Ciclo I do programa, correspondente à participação na Fase 1 – Trilhas de Aprendizagem 1, 2 e 3, conforme o quadro a seguir:

Quadro 1: Distribuição das Vagas

FASES	QUADRO DE VAGAS	POLOS	SELEÇÃO
CICLO I – Fase 1 – Trilhas de Aprendizagem 1, 2 e 3	300	Campina Grande – 50 vagas; Cajazeiras – 50 vagas; Esperança – 50 vagas; Guarabira – 50 vagas; João Pessoa – 50 vagas; Monteiro – 50 vagas	Inscrição via Edital, conforme Item 3 deste edital.
Fase 2 – Trilha 4 (Demo Day)	60 vagas, sendo 10 vagas por polo, acrescidas de cadastro de reserva de até 50% das vagas de cada polo, quando houver candidatos classificados	Campina Grande – 10 vagas; Cajazeiras – 10 vagas; Esperança – 10 vagas; Guarabira – 10 vagas; João Pessoa – 10 vagas; Monteiro – 10 vagas	Os residentes serão selecionados conforme desempenho acadêmico nas Trilhas 1, 2 e 3.

2.2.1 Caso algum polo não tenha a totalidade das 50 (cinquenta) vagas da Fase 1 preenchida, as vagas remanescentes poderão ser ocupadas por candidatos da lista de espera de outro(s) polo(s). O candidato concorre inicialmente ao polo escolhido, havendo sobra de vagas, poderá ser convocado em lista geral, por ordem de classificação, mediante aceite para vinculação ao polo com vaga disponível.

REALIZAÇÃO



- 2.3** Ao final da Fase 1, os participantes serão submetidos a um novo processo seletivo classificatório, considerando critérios de desempenho, participação e entregas previstas no curso, para ingresso na Trilha 4 – Projeto Integrador com foco no Demo Day – Arte Final. Nesta etapa final, serão selecionados 60 (sessenta) estudantes em cada ciclo.
- 2.4** O presente edital contempla inicialmente o acesso às três primeiras trilhas formativas, enquanto a participação no Demo Day estará condicionada à aprovação na seleção realizada ao término da Fase 1 de cada ciclo.
- 2.5** As vagas serão preenchidas por meio de atendimento aos requisitos de formação mínimos exigidos conforme Anexo I.
- 2.6** Não haverá concessão de bolsas aos participantes selecionados para a fase correspondente à Fase 1 – Trilhas de Aprendizagem 1, 2 e 3 do programa.
- 2.7** Serão concedidas até 60 (sessenta) bolsas por ciclo ao longo da execução do curso, destinadas EXCLUSIVAMENTE aos participantes aprovados para a etapa do Demo Day (Trilha 4), sendo 10 (dez) vagas por polo.
- 2.8** A Trilha 4 disponibilizará as 60 vagas para residentes na modalidade bolsista, com concessão de bolsa no valor de R\$ 1.000,00 (mil reais) mensais, com duração de 5 (cinco) meses.
- 2.9** O residente na Trilha 4 fará jus ao recebimento da bolsa mediante processo seletivo classificatório realizado após a conclusão/aprovação na Fase 1 e o cumprimento cumulativo dos seguintes critérios e requisitos de permanência:
- manutenção da frequência mínima de 75%;
 - realização e entrega das atividades, produções e demais entregas obrigatórias previstas na trilha, dentro dos prazos estipulados e na obtenção de média igual ou superior a 70;
 - participação ativa nas atividades síncronas, assíncronas e demais momentos formativos previstos na trilha.
- 2.10** O não cumprimento dos critérios e requisitos de permanência poderá implicar a suspensão ou cancelamento da bolsa, especialmente nos casos de:
- evasão – caracterizada pelo abandono das atividades sem justificativa formal aceita pela Coordenação do Programa;
 - infrequência – caracterizada pelo descumprimento do percentual mínimo de participação exigido;
 - descumprimento reiterado das entregas obrigatórias, mesmo após notificação formal.

REALIZAÇÃO



2.11 Em caso de desligamento, cancelamento ou desistência de residente selecionado, poderá ser convocado o próximo candidato classificado no cadastro de reserva, observada a ordem de classificação final do processo seletivo e gestão do programa.

3. DAS INSCRIÇÕES

3.1 A inscrição e todas as etapas deste Processo Seletivo serão gratuitas, e o candidato deverá prestar todas as informações corretamente, conforme disposto no Formulário de Inscrição.

3.2 A inscrição do candidato implica o conhecimento e a aceitação de todas as condições estabelecidas neste Edital e demais instrumentos reguladores, dos quais o candidato não poderá alegar desconhecimento.

3.3 Para se inscrever, o candidato deverá:

- a. Ter e-mail válido e ativo, preferencialmente acadêmico/institucional, para recebimento das comunicações do processo seletivo;
- b. Realizar login no formulário com a conta de e-mail acadêmico/institucional;
- c. Preencher o formulário completo, anexando os documentos descritos no item 3.4;
- d. Ao final do preenchimento do formulário, clicar em “enviar”.

3.4 Para efetuar a inscrição, o candidato deverá acessar o endereço eletrônico: <https://forms.gle/xNHxp76X2MdHWppm6>, no período de inscrições conforme quadro no item 7, e preencher o formulário eletrônico com os dados solicitados; em seguida, anexar ao formulário os documentos obrigatórios, que são:

- a. Histórico escolar oficial, emitido por sistema acadêmico institucional ou assinado digitalmente pela instituição de origem, contendo CRE, coeficiente, nota, conceito ou informação equivalente;
- b. Declaração(ões) de participação em projetos, emitida(s) pela instituição de origem, para fins de pontuação classificatória prevista no Anexo I. A declaração deverá indicar, obrigatoriamente: (i) o projeto institucional (PIBIC, PIBITI, Interconecta, PET, Projetos de Inovação no Polo do IFPB ou equivalente); (ii) o período de participação; e (iii) a situação (em andamento ou concluída), com assinatura do coordenador/orientador responsável ou registro institucional equivalente (ex.: SUAP).

Obs.: a ausência da declaração prevista na alínea “b” não impede a inscrição, mas implicará pontuação 0 (zero) no critério de projetos, conforme o Anexo I.

3.5 Todas as cópias dos documentos devem ser legíveis, anexadas por etapas, de acordo com o preenchimento do Formulário de Inscrição. O formato do arquivo deve ser PDF, com **tamanho máximo de 3 MB**.

REALIZAÇÃO



- 3.6** O IFPB não se responsabiliza por solicitação de inscrição via Internet não recebida por motivo de ordem técnica dos computadores, falhas de comunicação, congestionamento das linhas de comunicação, bem como por outros fatores técnicos que impossibilitem a finalização da inscrição.
- 3.7** O(a) candidato(a) terá direito a apenas uma única inscrição no Processo Seletivo. Em caso de realização de mais de uma inscrição, será validada a última, não sendo permitida alteração das escolhas realizadas.
- 3.8** O(a) candidato(a) é o(a) Único(a) responsável pelo correto preenchimento do Formulário de Inscrição. A constatação de informação incorreta de dados implicará o cancelamento da inscrição e a desclassificação deste Processo Seletivo.

4. DA SELEÇÃO E CLASSIFICAÇÃO

- 4.1** Será feita a verificação dos documentos e dados inseridos no Formulário de Inscrição, em atendimento ao item 3.4.
- 4.2** Os candidatos serão selecionados em atendimento aos requisitos mínimos de participação, de acordo com o quantitativo de vagas (conforme Quadro 1) e os requisitos classificatórios do Anexo I.
- 4.3** Para candidatos de graduação, estar cursando, no mínimo, o 2º (segundo) período. Para candidatos de mestrado, estar regularmente matriculado em programa elegível e possuir histórico/conceito acadêmico disponível.
- 4.4** Ter sido aprovado na disciplina de Introdução à Programação/Algoritmos ou equivalente, correspondente ao seu curso, conforme Anexo I, comprovada pela respectiva nota no histórico escolar.
- 4.5** Os candidatos que não preencherem adequadamente o Formulário de Inscrição e não inserirem os documentos solicitados terão suas solicitações de inscrição indeferidas, com direito a envio de recurso conforme prazo estabelecido no item 7.

5. DO RESULTADO

- 5.1** Todas as publicações serão divulgadas no site: <https://www.ifpb.edu.br/polodeinovacao> , obedecendo ao cronograma previsto no item 7.
- 5.2** É de inteira responsabilidade do candidato acompanhar todas as etapas do processo seletivo, incluindo prazos e procedimentos, disponíveis no site: <https://www.ifpb.edu.br/polodeinovacao/editais> , conforme indicado no cronograma deste Edital.

REALIZAÇÃO



6. DOS RECURSOS

- 6.1** O candidato que desejar interpor recurso poderá fazê-lo no prazo informado no cronograma definido no item 7, por meio de e-mail para o endereço eletrônico residenciaemgames@polodeinovacao.ifpb.edu.br
- 6.2** Não serão admitidos recursos fora dos prazos definidos neste Edital.
- 6.3** O resultado dos recursos será publicado na área do Edital, no endereço eletrônico: <https://www.ifpb.edu.br/polodeinovacao/editais> .

7. DO CRONOGRAMA PREVISTO

AÇÕES	PERÍODO
Inscrições	18 de junho a 06 de julho 2026
Publicação do Resultado Preliminar	10 de julho de 2026
Envio de Recursos	11 a 13 de julho de 2026
Publicação do Resultado dos Recursos	15 de julho de 2026
Publicação do Resultado Final	17 de julho de 2026
Aula Inaugural	04 de agosto de 2026

8. DA REALIZAÇÃO DO CURSO

- 8.1** O curso de capacitação deste Edital será realizado de forma híbrida, com aulas on-line, no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) Teams Class, e com atividades presenciais nos Polos de formação.
- 8.2** O curso terá início conforme o Cronograma no item 7, podendo este ser alterado a critério do IFPB, em caso fortuito ou por força maior.
- 8.3** É necessário que o candidato classificado tenha computador com acesso à internet, uma vez que haverá aulas executadas em formato on-line.
- 8.4** Os encontros síncronos ocorrerão, preferencialmente, às terças e quintas-feiras, no período noturno. Aos sábados pela manhã, poderão ocorrer encontros de aprofundamento, práticas e demonstrações, os quais poderão ser gravados.

REALIZAÇÃO



- 8.5** O aluno matriculado que não acessar o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) durante a primeira semana de aula terá sua matrícula cancelada e será substituído por candidato da lista de espera.
- 8.6** O aluno matriculado deverá assistir a todas as videoaulas propostas em cada trilha, além de ter assiduidade de, pelo menos, 75% nas atividades síncronas.
- 8.7** Para aprovação, o participante deverá obter média final igual ou superior a 70 e frequência mínima de 75%, calculada conforme critérios definidos pela Coordenação para atividades síncronas, assíncronas e entregas obrigatórias.

9. DA CERTIFICAÇÃO

- 9.1** A certificação desta capacitação será realizada pelo Polo de Inovação do IFPB.
- 9.2** Farão jus à certificação os participantes aprovados conforme os critérios de frequência, desempenho e cumprimento das atividades previstas neste Edital.

10. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

- 10.1** Dúvidas e esclarecimentos devem ser encaminhados por e-mail, ao endereço eletrônico: residenciaemgames@polodeinovacao.ifpb.edu.br .
- 10.2** O curso será ofertado na modalidade híbrida, com atividades on-line e presenciais, conforme detalhado no item 8.
- 10.3** Qualquer alteração das disposições estabelecidas neste Edital será divulgada no site: <https://www.ifpb.edu.br/polodeinovacao/editais> .
- 10.4** Este Edital, na íntegra, e seus anexos serão divulgados no site: <https://www.ifpb.edu.br/polodeinovacao/editais> .
- 10.5** Será eliminado do processo seletivo, ensejando-se o cancelamento de matrícula na capacitação, sem prejuízo das sanções penais cabíveis, o candidato que, constatado a qualquer tempo, por meio eletrônico, estatístico, visual ou grafológico, ou por investigação policial, omitiu informações e/ou as tornou inverídicas, fraudou e/ou falsificou documentos.
- 10.6** O presente Edital poderá ser revogado ou anulado a qualquer tempo, no todo ou em parte, por motivo de interesse público ou exigência legal, sem que isso implique direito à indenização ou reclamação de qualquer natureza.
- 10.7** A realização do curso, ou parte dele, poderá ser suspensa ou cancelada por decisão do Polo de Inovação do IFPB, no caso de interesse da administração e/ou indisponibilidade de recursos orçamentários.

REALIZAÇÃO



RESIDÊNCIA EM
GAMES
IFPB

10.8 Os casos omissos serão julgados e deliberados pela Coordenação da Residência em TIC 62 – Games.

João Pessoa, 17 de junho de 2026.

Erick Augusto Gomes de Melo
DIRETOR GERAL DO POLO DE INOVAÇÃO

Mary Roberta Meira Marinho
REITORA - IFPB

José Ronaldo de Lima
REITOR PRO-TEMPORE - IFSPB

REALIZAÇÃO





ANEXO I

I. PERFIL DOS PARTICIPANTES DA CAPACITAÇÃO

CURSO	REQUISITOS
Residência em Games	<p>Obrigatórios:</p> <p>Estar com matrícula ativa em curso superior de tecnologia/bacharelado (Análise e Desenvolvimento de Sistemas, Automação Industrial, Engenharia de Computação, Engenharia de Controle e Automação, Engenharia de Software, Engenharia Elétrica, Engenharia Mecânica, Licenciatura em Computação, Licenciatura em Informática, Redes de Computadores, Sistemas de Telecomunicações, Sistemas para Internet, Telemática) e mestrado (PPGEE, PPGTI);</p> <p>Ter coeficiente de rendimento escolar maior ou igual a 60 (ou conceito igual ou superior a B).</p> <p>Pré-requisitos por curso:</p> <p>Para cada curso elegível, o candidato deve ter sido aprovado em qualquer uma das seguintes disciplinas, conforme a denominação adotada no curso de origem (com exceção dos estudantes do mestrado):</p> <ul style="list-style-type: none">Algoritmos e Lógica de ProgramaçãoAlgoritmos e ProgramaçãoAlgoritmo e Programação EstruturadaAlgoritmos e Técnicas de ProgramaçãoIntrodução à ProgramaçãoLógica e AlgoritmosProgramação I

REALIZAÇÃO



CURSO	REQUISITOS
	<p>A aprovação na disciplina exigida será comprovada pelo histórico escola, devendo a respectiva nota constar no documento anexado no ato da inscrição (item 3.4).</p> <p>Classificação:</p> <ul style="list-style-type: none">• Coeficiente de Rendimento Escolar – CRE (0 a 100);<ul style="list-style-type: none">○ Em caso de o curso usar conceito, será usada a equivalência (A = 100; B = 90; C = 70; D = 50);○ Em caso de o curso usar coeficiente de 0 a 10, será realizada a multiplicação por 10 para obter um valor entre 0 e 100;○ Participação em Projetos institucionais (PIBIC, PIBITI, Interconecta, PET, Projetos de Inovação no Polo do IFPB; Programa de Monitoria) – PP; <p>Serão contabilizados 10 (dez) pontos para cada semestre de participação comprovada em projetos institucionais, até o máximo de 40 (quarenta) pontos.</p> <p>Somente serão pontuadas as participações em projetos comprovadas pela declaração prevista no 3.4, alínea “b”. Ausência ou a insuficiência da declaração implicará pontuação 0 (zero) neste critério.</p> <ul style="list-style-type: none">○ A nota final de classificação (NF) é composta pelo CRE e PP, com pesos 6 (seis) e 4 (quatro), respectivamente – equivalentes de 60% a 40% da nota. A NF é calculada pela fórmula: <p style="text-align: center;">$NF = (CRE \times 0,6) + PP$</p>

REALIZAÇÃO



CURSO	REQUISITOS
	<p>Em que: CRE será normalizado de 0 a 100 e multiplicado por 0,6, gerando até 60 (sessenta) pontos. A pontuação de projetos, será somada diretamente, até o limite de 40 pontos.</p> <ul style="list-style-type: none">○ Em caso de empate, serão adotados, sucessivamente, os seguintes critérios:<ol style="list-style-type: none">a) Maior Coeficiente de Rendimento Escolar (CRE);b) Maior Pontuação de Projetos (PP)c) Maior idade, considerando dia, mês e ano do nascimento;d) Persistindo o empate, será realizado sorteio público, com data, horário e local previamente divulgados pela Coordenação do Programa, no site: https://www.ifpb.edu.br/polodeinovacao .

REALIZAÇÃO

Edital_Residência_em_GAMES.pdf

Documento número #73e4ddff-f4ea-4e49-9186-44371e4095a2

Hash do documento original (SHA256): 00cd0ee6aa8990d278efbdb0c3c0cc809e17ea3ee8bb29a430ac4c23062532c4

Assinaturas

✓ **Erick Augusto Gomes de Melo**

CPF: 032.206.364-70

Assinou em 17 jun 2026 às 18:04:48

✓ **Jose Ronaldo de Lima**

CPF: 498.734.904-34

Assinou em 18 jun 2026 às 10:11:31

✓ **MARY ROBERTA MEIRA MARINHO**

CPF: 610.011.984-68

Assinou em 17 jun 2026 às 17:28:36

Log

- 17 jun 2026, 17:16:15 Operador com email assinaturaeletronica@polodeinovacao.ifpb.edu.br na Conta 5d4acc04-c707-4a19-bb68-2cd47527d31a criou este documento número 73e4ddff-f4ea-4e49-9186-44371e4095a2. Data limite para assinatura do documento: 17 de julho de 2026 (16:54). Finalização automática após a última assinatura: habilitada. Idioma: Português brasileiro.
- 17 jun 2026, 17:21:43 Operador com email assinaturaeletronica@polodeinovacao.ifpb.edu.br na Conta 5d4acc04-c707-4a19-bb68-2cd47527d31a adicionou à Lista de Assinatura: erick.melo@polodeinovacao.ifpb.edu.br para assinar, via E-mail.
- Pontos de autenticação: Token via E-mail; Nome Completo; CPF; endereço de IP. Dados informados pelo Operador para validação do signatário: nome completo Erick Augusto Gomes de Melo.
- 17 jun 2026, 17:21:43 Operador com email assinaturaeletronica@polodeinovacao.ifpb.edu.br na Conta 5d4acc04-c707-4a19-bb68-2cd47527d31a adicionou à Lista de Assinatura: mary.marinho@ifpb.edu.br para assinar, via E-mail.
- Pontos de autenticação: Token via E-mail; Nome Completo; CPF; endereço de IP. Dados informados pelo Operador para validação do signatário: nome completo MARY ROBERTA MEIRA MARINHO e CPF 610.011.984-68.

-
- 17 jun 2026, 17:21:43 Operador com email assinaturaeletronica@polodeinovacao.ifpb.edu.br na Conta 5d4acc04-c707-4a19-bb68-2cd47527d31a adicionou à Lista de Assinatura: jose.ronaldo@ifpb.edu.br para assinar, via E-mail.
- Pontos de autenticação: Token via E-mail; Nome Completo; CPF; endereço de IP. Dados informados pelo Operador para validação do signatário: nome completo Jose Ronaldo de Lima.
- 17 jun 2026, 17:28:36 MARY ROBERTA MEIRA MARINHO assinou. Pontos de autenticação: Token via E-mail mary.marinho@ifpb.edu.br. CPF informado: 610.011.984-68. IP: 172.225.193.47. Localização compartilhada pelo dispositivo eletrônico: latitude -7.110110094521986 e longitude -34.83627692716445. URL para abrir a localização no mapa: <https://app.clicksign.com/location>. Componente de assinatura versão 1.1463.0 disponibilizado em <https://app.clicksign.com>.
- 17 jun 2026, 18:04:48 Erick Augusto Gomes de Melo assinou. Pontos de autenticação: Token via E-mail erick.melo@polodeinovacao.ifpb.edu.br. CPF informado: 032.206.364-70. IP: 187.43.175.52. Localização compartilhada pelo dispositivo eletrônico: latitude -15.7530903 e longitude -47.879125. URL para abrir a localização no mapa: <https://app.clicksign.com/location>. Componente de assinatura versão 1.1463.0 disponibilizado em <https://app.clicksign.com>.
- 18 jun 2026, 10:11:31 Jose Ronaldo de Lima assinou. Pontos de autenticação: Token via E-mail jose.ronaldo@ifpb.edu.br. CPF informado: 498.734.904-34. IP: 200.129.71.2. Localização compartilhada pelo dispositivo eletrônico: latitude -7.0717 e longitude -37.285. URL para abrir a localização no mapa: <https://app.clicksign.com/location>. Componente de assinatura versão 1.1464.0 disponibilizado em <https://app.clicksign.com>.
- 18 jun 2026, 10:11:32 Processo de assinatura finalizado automaticamente. Motivo: finalização automática após a última assinatura habilitada. Processo de assinatura concluído para o documento número 73e4ddff-f4ea-4e49-9186-44371e4095a2.
-



Documento assinado com validade jurídica.

Para conferir a validade, acesse <https://www.clicksign.com/validador> e utilize a senha gerada pelos signatários ou envie este arquivo em PDF.

As assinaturas digitais e eletrônicas têm validade jurídica prevista na Medida Provisória nº. 2200-2 / 2001

Este Log é exclusivo e deve ser considerado parte do documento nº 73e4ddff-f4ea-4e49-9186-44371e4095a2, com os efeitos prescritos nos Termos de Uso da Clicksign, disponível em www.clicksign.com.