

EDITAL DE PROCESSO SELETIVO Nº 01/2025

Seleção pública para a **Formação em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos** do Hub Sampa Games, com início das aulas previsto para 04 de fevereiro de 2026.

1. INTRODUÇÃO

- 1.1. A Agência São Paulo de Desenvolvimento - ADE SAMPA torna público o presente **EDITAL DE PROCESSO SELETIVO Nº 01/2025** para realização de processo seletivo de 120 vagas da **Formação em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos**.

2. DO OBJETO

- 2.1. Processo seletivo para ocupação de 120 vagas do curso de **Formação em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos** (*gamedev* ou *game developer*) realizado no Hub Sampa Games, localizado na Rua Líbero Badaró, nº 425, térreo - Centro Histórico de São Paulo-SP.
- 2.2. Este processo de seleção será realizado em 04 (quatro) etapas distintas:
 - 2.2.1. Inscrição online
 - 2.2.2. 1ª Fase: Prova teórica online.
 - 2.2.3. 2ª Fase: Prova prática presencial.
 - 2.2.4. Convocação para matrícula.
- 2.3. Cada etapa possuirá condições e abrangência de realização distintas e específicas, que estarão devidamente descritas neste Edital.

3. JUSTIFICATIVA

- 3.1. A Agência São Paulo de Desenvolvimento - ADE SAMPA, qualificada como serviço social autônomo, pessoa jurídica de direito privado, sem fins lucrativos, de interesse coletivo e reconhecida como de utilidade pública, vinculada à Prefeitura do Município de São Paulo por meio de cooperação com a Secretaria Municipal de Desenvolvimento Econômico e Trabalho (SMDET), tem por

finalidade institucional a formulação, execução e promoção de políticas públicas voltadas ao desenvolvimento local e territorial. Nesse escopo, atua na indução do crescimento econômico sustentável por meio da implementação de ações de estímulo ao empreendedorismo, à inovação tecnológica e à redução das desigualdades regionais, contribuindo para o fortalecimento da competitividade econômica e para a ampliação das oportunidades de geração de trabalho, emprego e renda no município.

- 3.2. No âmbito das ações voltadas à redução das desigualdades regionais no Município de São Paulo, a ADE SAMPA atua na execução de políticas públicas voltadas à promoção da qualificação profissional e da capacitação técnica, com ênfase na inclusão produtiva da população em situação de vulnerabilidade social e de baixa renda, em consonância com as diretrizes de desenvolvimento econômico e social estabelecidas pelo Poder Público Municipal.
- 3.3. Conforme dados constantes do relatório “Panorama de Talentos em Tecnologia”, elaborado pelo Google for Startups, com o apoio da Associação Brasileira de Startups (Abstartups) e da consultoria Box 1824, publicado no ano de 2023, estima-se um déficit de aproximadamente 530 mil profissionais na área de Tecnologia da Informação no Brasil, no período compreendido entre os anos de 2021 a 2025.
- 3.4. Neste cenário, foi criado o **Hub Sampa Games**, que tem por objetivo consolidar-se como referência nacional na formação em desenvolvimento de jogos eletrônicos; estabelecer-se como polo estratégico de articulação e inovação no setor de jogos eletrônicos; fomentar o empreendedorismo no setor; promover a inclusão produtiva, viabilizando oportunidades de networking, participação em eventos e ações voltadas à conexão entre alunos e o mercado profissional.
- 3.5. Tendo em vista os objetivos do Hub Sampa Games e da Lei nº 15.838 de 2013, que institui a ADE SAMPA, o preenchimento do total de vagas se dará em duas categorias: vagas sociais e ampla concorrência. A categoria de vagas sociais destina-se **exclusivamente a candidatos(as) matriculados(as) na rede pública de ensino ou que possuem bolsa integral na rede privada de ensino.**
- 3.6. Assim, o presente edital de processo seletivo visa fomentar o desenvolvimento do setor de jogos eletrônicos no Município de São Paulo, por meio da formação de profissionais qualificados e da implementação de ações voltadas à inserção de jovens talentos no mercado, em consonância com a expansão das demandas desse setor econômico.

4. A FORMAÇÃO EM GAMEDEV

- 4.1. A **Formação em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos** do **HUB SAMPA GAMES** é um curso livre profissionalizante.
- 4.2. O **objetivo** do curso é a formação de profissional desenvolvedor de jogos, também chamado de *gamedev* ou *game developer* de nível júnior.
- 4.3. **Modalidade das aulas:** presencial (no endereço do Hub Sampa Games, localizado na Rua Líbero Badaró, nº 425, térreo - Centro Histórico de São Paulo-SP) e online (via plataforma de ensino à distância).
- 4.4. **Duração do curso:** 12 (doze) meses, com carga horária total de 180 horas, divididas em 120 horas presenciais e 60 horas online.
- 4.5. **Calendário de aulas:** O calendário de aulas será entregue no primeiro dia de cada turma. Em caso de cancelamento ou remanejamento de aulas em função de feriados ou eventos adversos, os alunos serão previamente comunicados.
- 4.6. **Frequência e duração das aulas presenciais:** as aulas são semanais, com duração de 2h30min, divididas em três blocos de 50min.
- 4.7. **Frequência e duração das aulas online:** aulas semanais, com duração de 60min.
- 4.8. **Formação de turmas:** o curso será realizado em turmas de 20 (vinte) alunos, com data e hora fixas para as aulas presenciais, conforme escolha do(a) aluno(a) durante o ato de inscrição no processo seletivo.
- 4.9. **Frequência mínima:** a garantia da vaga é condicionada à frequência mínima de **75%** das aulas presenciais do curso, sem a qual a matrícula poderá ser cancelada.
- 4.10. **Certificado:** serão considerados aprovados(as) em cada etapa/módulo da formação os alunos que tiverem, no mínimo, **75% de presença nas aulas** e **100% de conclusão das atividades online**, com entrega de todos os exercícios e produções exigidas.
- 4.11. O programa de formação em GameDev é composto pelos seguintes módulos:

Pré-Produção I (1 mês de duração)
Objetivos específicos de aprendizagem: Introduzir os alunos aos fundamentos do desenvolvimento de jogos. Apresentar diferentes gêneros de jogos e narrativas, além das etapas que compreendem o ciclo de desenvolvimento de um jogo. Aprender o que é e como começar a criar documentos de design de jogo (GDD).

Temas Principais: narrativa, documentação, principais ferramentas, introdução ao Unreal Engine (configuração e navegação na interface da ferramenta), técnicas de PrePro, ciclo de desenvolvimento.
Pré-Produção II (1 mês de duração)
Objetivos específicos de aprendizagem: explorar a teoria do design de jogos, introduzindo os elementos essenciais como mecânicas, dinâmicas e estéticas, bem como continuar o aprendizado sobre criação de documentos de design de jogos (GDD) e começar o aprofundamento no design de interface para Jogos (UI/UX).
Temas Principais: elementos de design de jogos, princípios de level design, UI e Usabilidade em Jogos (interface), criação do GDD, ferramentas de criação de níveis no Unreal Engine.
Game Art (2 meses de duração)
Objetivos específicos de aprendizagem: Introduzir arte digital, modelagem 3D e animação. Apresentar técnicas de arte 2D, arte vetorizada e criação de personagens.
Temas Principais: princípios de arte digital, concept de assets e UI, concept de cenário, concept de personagem, e importação de arte para o Unreal Engine.
Game Art 3D (2 meses de duração)
Objetivos específicos de aprendizagem: Aprofundar e ampliar as linhas de conhecimento em arte digital, modelagem 3D e animação. Apresentar técnicas de arte 3D, criação de personagens e modelagem de mundos tridimensionais. Apresentar Environment 3D e Pixel Art.
Temas Principais: princípios de modelagem, modelagem 3D, texturização e UV mapping, princípios de animação, animação e rigging, importação de modelos para o Unreal Engine.
Engine (3 meses de duração)
Objetivos específicos de aprendizagem: Introduzir programação e desenvolver a base técnica necessária para implementar mecânicas de jogos. Ensinar os conceitos de lógica de programação, algoritmos e introdução aos blueprints no Unreal Engine, desenvolvendo inteligência artificial para NPC's e sistemas de física e colisão.
Temas Principais: lógica de programação, introdução ao blueprints no Unreal Engine, sistemas de física e colisão, inteligência artificial e NPC's, shader e material, desenvolvimento de mecânicas de jogo e desenvolvimento de HUD e UI.
Projeto Final (3 meses de duração)
Objetivos específicos de aprendizagem: Desenvolver um projeto final em grupo. Aprender princípios do design de som, ferramentas de áudio digital e como implementá-las no Unreal Engine. Desenvolver e testar mecânicas de jogo, balanceando e iterando com base na experiência de uso.
Temas Principais: planejamento e gestão de projeto, desenvolvimento colaborativo, GDD, princípios de design de som para jogos, ferramentas de áudio digital, implementação de áudio no Unreal Engine, protótipo jogável com mecânicas básicas implementadas, mentorias direcionadas, apresentação final do projeto para avaliação.

Oficinas, mentorias e conteúdos complementares

Atividades presenciais e online complementares optativas aos alunos e disponibilizadas no decorrer do curso.

5. REQUISITOS DE PARTICIPAÇÃO

- 5.1. Para candidatar-se a uma das vagas deste Edital, o interessado deverá atender todos os seguintes requisitos:
- 5.1.1. Idade mínima de 16 (dezesesseis) anos completos até a data de inscrição, comprovados por meio da apresentação de documento de identidade válido anexo à ficha de inscrição;
 - 5.1.2. Escolaridade mínima de Ensino Médio completo ou em curso, comprovado por meio da apresentação de certificado ou declaração de instituição de ensino anexo à ficha de inscrição.
 - 5.1.3. Ser residente da cidade de São Paulo-SP, comprovado por meio da apresentação de comprovante de residência válido anexo à ficha de inscrição.
 - 5.1.3.1. Os candidatos menores de idade poderão apresentar comprovante de residência em nome do responsável legal, desde que o nome do titular do comprovante conste nos documentos de identificação do(a) candidato(a) como seu responsável.
- 5.2. Caso o comprovante não esteja no nome do(a) candidato(a) ou do responsável legal (para menores), deverá ser anexada uma Declaração de Residência de Próprio Punho assinada pelo titular do comprovante de residência, atestando que o(a) candidato(a) reside no endereço indicado.

6. DAS VAGAS

- 6.1. As vagas serão preenchidas por ordem de classificação, observada a proporção destinada a cada uma das **duas categorias** abaixo discriminadas, conforme o número total ofertado para:
- Categoria I – Vagas sociais (50% das vagas).
- Categoria II - Ampla Concorrência (50% das vagas).
- 6.2. **Da categoria de Vagas Sociais:** Concorrerão a esta categoria os candidatos **cujas declaração de conclusão ou matrícula no Ensino Médio comprove**

vínculo com instituição da rede pública de ensino ou a condição de bolsista integral em instituição privada de ensino nessa modalidade.

- 6.3. **Da categoria Ampla Concorrência:** Concorrerão a esta categoria os candidatos elegíveis à Reserva de Vagas Sociais que não obtiveram pontuação suficiente para serem selecionadas para a fase seguinte, bem como todos os demais inscritos.
- 6.4. As vagas do presente edital de seleção correspondem a 06 (seis) turmas, nos seguintes dias e horários:

TURMA	DIA DA SEMANA	HORÁRIO	DATA DE INÍCIO
1	quarta-feira	13h às 16h00	04/02/2026
2	quarta-feira	19h às 22h00	04/02/2026
3	quinta-feira	13h às 16h00	05/02/2026
4	quinta-feira	16h às 19h00	05/02/2026
5	sexta-feira	09h às 12h00	06/02/2026
6	sábado	09h às 12h00	07/02/2026

- 6.5. No ato da inscrição, os(as) candidatos(as) devem listar em ordem de preferência as turmas para as quais possuem disponibilidade.
- 6.6. As turmas serão formadas obedecendo a preferência de disponibilidade informada pelos(as) candidatos, a partir de sua classificação ao final do processo seletivo.

7. DAS INSCRIÇÕES

- 7.1. As inscrições são gratuitas e realizadas exclusivamente via formulário online, disponível no sítio eletrônico www.adesampa.com.br/hubsampagames, com início no dia 04 de novembro de 2025, até as 23h59 do dia 12 de novembro de 2025.
- 7.1.1. Para a realização da inscrição é obrigatório o login com uma conta Google, que pode ser criada gratuitamente em www.gmail.com. Essa obrigatoriedade se deve a um requisito da plataforma utilizada pela ADE SAMPA.
- 7.2. A ficha de inscrição será composta por:

7.2.1. Preenchimento de cadastro pessoal e informações socioeconômicas.

7.2.2. Envio de documentos obrigatórios:

7.2.2.1. Documento de Identidade, com validade de até 10 anos (frente e verso ou versão digital oficial);

7.2.2.2. Comprovante de residência dos últimos três meses (somente serão aceitos os seguintes comprovantes de residência: conta de água, conta de luz, conta de telefone, fatura de cartão de crédito, de plano de saúde, TV por assinatura, conta de internet ou boleto de condomínio);

7.2.2.2.1. Declaração digitalizada de próprio punho do titular do comprovante de residência apresentado, indicando que o(a) candidato(a) reside no endereço (obrigatório apenas caso o comprovante de residência não esteja em nome do candidato(a) ou de seu responsável legal);

7.2.2.3. Certificado de conclusão do Ensino Médio ou declaração de matrícula emitida por instituição de ensino que indique Ensino Médio em curso.

7.2.2.4. **Anexo I - Termo de Ciência e Responsabilidade** assinado pelo responsável legal (obrigatório apenas caso o(a) candidato(a) seja menor de idade).

7.2.3. Envio de documentos opcionais:

7.2.3.1. Certificado de conclusão de curso ou oficina ministrada pelo programa Avança Tech na Prefeitura de São Paulo, cuja apresentação vale 02 (dois) pontos a serem somados nas notas atingidas nas provas do processo seletivo.

7.3. Serão aceitos apenas documentos enviados em formato de PDF.

7.4. A qualquer tempo poder-se-á anular a inscrição e a matrícula do(a) candidato(a), desde que verificada qualquer falsidade nas declarações e/ou nos documentos apresentados.

7.5. Não serão aceitas inscrições por quaisquer outras vias, como presencialmente, via postal, via fax e/ou via correio eletrônico.

7.6. Cada candidato(a) poderá concorrer a apenas uma das vagas deste Edital.

7.7. Caso sejam recebidas mais de uma inscrição do mesmo CPF, será considerada no processo seletivo apenas a última inscrição registrada.

- 7.8. É de total responsabilidade do(a) candidato(a) o envio correto e legível dos documentos.
- 7.9. Serão selecionados(as) para a 1ª Fase os(as) candidatos(as) que apresentarem todos os documentos obrigatórios de forma válida e legível, nos campos correspondentes do formulário, conforme as disposições do item **11. Critérios Classificatórios**.

8. 1ª FASE - PROVA TEÓRICA ONLINE

- 8.1. Compreende realização de prova teórica, composta por 40 (quarenta) questões de múltipla escolha, valendo 01 (um) ponto cada, totalizando 40 (quarenta) pontos.
- 8.2. A prova teórica não tem nota de corte e não tem caráter eliminatório. Caso as vagas disponíveis não sejam totalmente preenchidas no período de vigência do presente edital, a ADE SAMPA se reserva o direito de convocar os(as) candidatas que concluíram a 1ª Fase mas não obtiveram ordem classificatória suficiente para serem selecionados à fase seguinte, para que participem de nova rodada da 2ª Fase.
- 8.3. O endereço eletrônico para realização da prova teórica será enviado para o e-mail indicado pelo(a) candidato(a) no formulário de inscrição, no dia da publicação da lista final de inscrições homologadas.
- 8.4. A prova teórica ficará disponível no endereço eletrônico informado das 08h00 às 20h00, no dia previsto no cronograma do processo seletivo.
- 8.5. A realização da prova teórica pelo questionário de múltipla escolha no dia estabelecido neste Edital é de total responsabilidade do(a) candidato(a).
- 8.6. A prova contemplará o seguinte conteúdo programático mínimo:
 - 8.6.1. **Lógica e raciocínio lógico-matemático:** identificação de padrões, sequências numéricas e alfanuméricas, relações de causa e efeito, noções de operadores lógicos (e, ou, não) e resolução simples de problemas;
 - 8.6.2. **Interpretação de texto:** compreensão de enunciados, identificação de ideias principais e secundárias, inferência de informações implícitas e interpretação de instruções;
 - 8.6.3. **Noções básicas de matemática aplicada:** operações fundamentais (adição, subtração, multiplicação e divisão), proporção, porcentagem e leitura de gráficos ou tabelas simples;

8.6.4. **Noções básicas de informática:** Familiaridade com o ambiente Windows (organização de pastas e arquivos, área de trabalho), uso de aplicativos de escritório (editor de texto e planilha eletrônica: criação, edição, formatação de documentos, incluindo o conhecimento de atalhos básicos, e navegação na internet (uso de navegadores, busca e pesquisa, conceitos de e-mail).

8.7. Serão selecionados(as) para a 2ª Fase os(as) candidatos(as) classificados nas primeiras 90 (noventa) posições de cada categoria de vagas, totalizando 180 (cento e oitenta) selecionados(as), conforme as disposições do item **11. Critérios Classificatórios.**

9. 2ª FASE - PROVA PRÁTICA

9.1. Compreende a realização de um teste de pensamento computacional, por meio de plataforma de programação em blocos *no-code*.

9.2. A prova prática tem nota de corte de 15 (quinze) pontos e, portanto, tem caráter eliminatório. Caso as vagas disponíveis não sejam totalmente preenchidas no período de vigência do presente edital, a ADE SAMPA se reserva o direito de convocar os(as) candidatas que atingiram a nota de corte mas não obtiveram ordem classificatória suficiente para serem convocados à matrícula, para que aceitem as vagas nas turmas disponíveis e se apresentem para o processo de matrícula.

9.3. A prova será realizada no Hub Sampa Games, localizado na Rua Líbero Badaró, 425 - Térreo - CEP 01009-000 - São Paulo/SP, no horário estabelecido na convocação individual enviada por e-mail, publicação da lista final de selecionados para a 2ª Fase.

9.4. São requisitos de participação na prova prática:

9.4.1. Apresentar-se, no mínimo, com 30 (trinta) minutos de antecedência ao início da realização da prova. **Após o horário estabelecido, não será permitido o ingresso de candidatos(as) no local** e o prazo para finalização do teste não será prorrogado.

9.4.2. Portar documento de identidade válido e com foto.

9.4.3. Cumprir as orientações dos fiscais durante a realização da prova.

9.4.4. Não utilizar aparelhos celulares ou qualquer outra forma de comunicação entre candidatos ou com pessoas externas durante a realização da prova.

9.5. Os(as) candidatos que não cumprirem algum dos requisitos acima **serão desclassificados** do processo seletivo.

- 9.6. A realização da prova prática **não exige** conhecimento prévio em programação.
- 9.7. A duração da prova compreende a introdução à plataforma de programação em blocos *no-code* escolhida, fornecimento dos exemplos e explicações suficientes à realização do teste, bem como todos os materiais e equipamentos necessários.
- 9.8. A prova será aplicada em grupos, nas salas de aula, em sessões de 1 hora e 30 minutos.
- 9.9. O teste será composto por 15 (quinze) desafios com diferentes níveis de dificuldade, com pontuação máxima de 60 (sessenta) pontos, sendo:
- 5 desafios de nível básico, que valem 03 (três) pontos cada.
 - 5 desafios de nível intermediário, que valem 04 (quatro) pontos cada.
 - 5 desafios de nível avançado, que valem 05 (cinco) pontos cada.
- 9.10. Serão convocados(as) para a última etapa de Matrícula os(as) candidatos(as) classificados nas primeiras 60 (sessenta) posições de cada categoria de vagas, totalizando 120 (cento e vinte) selecionados(as), conforme as disposições do item **11. Critérios Classificatórios**.

10. CONVOCAÇÃO PARA MATRÍCULA

- 10.1. Trata-se da apresentação dos candidatos selecionados para efetivação de sua matrícula no curso.
- 10.2. A relação nominal dos(as) candidatos(as) convocados para matrícula será publicada no sítio eletrônico www.adesampa.com.br/hubsampagames, na forma e prazos estabelecidos no cronograma constante deste Edital.
- 10.3. A convocação será realizada por meio eletrônico, enviado ao e-mail cadastrado pelo(a) candidato(a) no momento de sua inscrição, e informará o dia e horário estabelecido para sua apresentação.
- 10.3.1. O dia e horário estabelecidos para matrícula serão equivalentes ao dia e horário fixos da turma em que o candidato realizará o curso.
- 10.4. **A realização da matrícula presencial é obrigatória**, sem a qual o(a) candidato(a) selecionado não poderá efetivar sua participação no curso.
- 10.5. O processo de matrícula compreende:
- 10.5.1. A participação na palestra introdutória do curso, que visa sensibilizar o(a) futuro(a) aluno(a) a respeito das perspectivas de uma carreira em desenvolvimento de jogos, empregabilidade e a dedicação necessária para certificação no curso oferecido pelo Hub Sampa Games.

10.5.2. A assinatura do Termo de Compromisso do(a) aluno(a) no curso

- 10.6. Candidatos menores de idade deverão apresentar-se, obrigatoriamente, acompanhados de seu responsável legal para assinatura dos documentos.
- 10.7. Será publicada uma única lista geral de excedentes para os cursos.
- 10.8. O(a) candidato(a) convocado que, por qualquer motivo, não confirmar a matrícula no prazo estabelecido, **será registrado no cadastro reserva de aprovados no processo seletivo**, e será substituído pelo(a) próximo(a) candidato(a) na ordem classificatória de sua categoria de vaga, e assim sucessivamente, até que se complete o número de vagas.
- 10.9. O cadastro reserva poderá ser acionado dentro do período de vigência do presente processo seletivo caso algum(a) aluno(a) matriculado(a) deixe de cumprir a frequência mínima estabelecida no presente edital.

11. CRITÉRIOS CLASSIFICATÓRIOS

- 11.1. Durante a etapa de inscrição, serão eliminados do Processo Seletivo os(as) candidatos(as) que:
- I – Não comprovarem idade mínima de 16 (dezesseis) anos;
 - II – Não comprovarem ter concluído ou estar cursando o Ensino Médio;
 - III – Não comprovarem residência no Município de São Paulo;
 - IV - Não submeter informação ou documento obrigatório pelas disposições do presente edital.
- 11.2. A classificação dos candidatos durante a **1ª Fase** será definida, sucessivamente, pelos seguintes critérios:
- I – Somatório dos pontos correspondentes a: Prova Teórica e Certificado do programa Avança Tech;
 - II – Menor idade comprovada do(a) candidato(a), em caso de empate.
- 11.3. A classificação dos candidatos durante a **2ª Fase** será definida, sucessivamente, pelos seguintes critérios:
- I – Somatório dos pontos correspondentes a: Prova Prática, Prova Teórica e Certificado do programa Avança Tech;
 - II – Menor idade comprovada do(a) candidato(a), em caso de empate.

11.4. Resumo do Processo Seletivo:

ETAPA	MODALIDADE	DESCRIÇÃO	PONTUAÇÃO	SELEÇÃO PARA FASE SEGUINTE	CRITÉRIO DESEMPATE
Inscrição	Online	Envio dos documentos	02 pontos (A)	Todas as inscrições que cumprirem os requisitos obrigatórios	Não se aplica
		(A) Certificado Avanço Tech: 02 pontos			
1ª Fase	Online	(B) Prova teórica: 40 pontos	42 pontos (A + B)	180 selecionados (90 em cada categoria de vaga)	Menor idade
2ª Fase	Presencial	(C) Prova prática: 60 pontos	102 pontos (A + B + C)	120 selecionados (60 em cada categoria de vaga)	Menor idade
Matrícula	Presencial	Apresentação para efetivação da matrícula			

12. CRONOGRAMA

12.1. O presente edital seguirá as etapas descritas no cronograma a seguir:

ETAPA	ATOS DO PROCESSO DE SELEÇÃO	DATAS
INSCRIÇÃO	Inscrição online	04/11/25 a 12/11/25
	Publicação da lista preliminar de inscrições válidas	19/11/25
	Prazo para protocolo de recurso	21/11/25
	Publicação da lista final de inscrições homologados	25/11/25
1ª FASE	Prova teórica online	29/11/25
	Publicação da lista preliminar de candidatos(as) selecionados(as) para 2ª Fase	03/12/25
	Prazo para protocolo de recurso	05/12/25
	Publicação da lista final de candidatos(as) selecionados(as) para 2ª Fase	09/12/25
2ª FASE	Prova prática presencial	11 e 12/12/25
	Publicação da lista preliminar de candidatos convocados para matrícula	17/12/25
	Prazo para protocolo de recurso	19/12/25
	Publicação da lista final de candidatos convocados	23/12/25

	para matrícula	
CONVOCAÇÃO PARA MATRÍCULA	Matrícula presencial	24/01/26 a 30/01/26
	Início das aulas	04/02/26

13. SOLICITAÇÃO DE RECURSO

- 13.1. Os recursos deverão ser enviados pelo site da ADE SAMPA, em formulário digital disponível na página do Edital de Processo Seletivo, nos dias designados pelo cronograma do presente edital, através de requerimento, justificando a sua discordância.
- 13.2. A análise do recurso será publicada no mesmo endereço eletrônico, em até 02 (dois) dias após o protocolo de envio.

14. DA COMISSÃO DE AVALIAÇÃO

- 14.1. Para fins de condução e julgamento das etapas do processo seletivo, fica instituída a Comissão de Avaliação, composta por 03 (três) membros: 02 (dois) colaboradores da ADE SAMPA e 01 (um) Coordenador(a) Técnico(a) indicado(a) pela empresa responsável pela gestão do Hub Sampa Games.
- 14.1.1. Poderão ser designados(as) suplentes, em igual proporção, para substituições temporárias.
- 14.2. A nomeação dos membros será formalizada por ato da Direção da ADE SAMPA, mediante despacho, que também indicará a pessoa que exercerá a Presidência da Comissão dentre os representantes da ADE SAMPA.
- 14.3. Compete à Comissão de Avaliação:
- I – planejar, conduzir e supervisionar as atividades de avaliação das etapas do processo seletivo, assegurando a observância dos critérios e procedimentos previstos neste Edital;
 - II – analisar e validar a documentação exigida e os resultados das provas/etapas, aplicando os critérios classificatórios estabelecidos;
 - III – elaborar e submeter à homologação as listas preliminares e finais de candidatos, respeitando o cronograma;
 - IV – dirimir dúvidas e resolver casos omissos, nos limites de sua competência técnica.

- 14.4. Os integrantes deverão declarar ausência de impedimentos e conflitos de interesse antes do início dos trabalhos, comprometendo-se a comunicar eventuais superveniências.
- 14.4.1. Consideram-se hipóteses de impedimento, entre outras: parentesco em linha reta, colateral ou por afinidade até o 3º (terceiro) grau com candidato(a); vínculo profissional direto com candidato(a); ou participação em sua preparação imediata. Havendo impedimento, será providenciada a substituição pelo(a) suplente.
- 14.5. Os trabalhos da Comissão serão registrados em ata, com síntese das deliberações e assinaturas dos membros presentes, preservados os dados pessoais e a identificação de candidatos quando cabível.
- 14.6. Os membros da Comissão e eventuais equipes de apoio ficam obrigados a manter sigilo sobre o conteúdo das avaliações, materiais, dados e documentos, tratando informações pessoais no limite do necessário e com acesso restrito, em conformidade com a legislação aplicável e as políticas internas de proteção de dados da ADE SAMPA.
- 14.7. A Comissão poderá contar com apoio administrativo e técnico de equipes da ADE SAMPA e da empresa gestora do Hub Sampa Games, sem direito a voto.
- 14.8. As comunicações oficiais, inclusive resultados preliminares e finais, serão publicadas na página do Edital no sítio da ADE SAMPA, conforme itens específicos deste instrumento.
- 14.9. A Comissão atuará do início das atividades avaliativas até a homologação do resultado final, observado o cronograma do Edital e as disposições sobre recursos.
- 14.10. Compete à Comissão de Avaliação a análise dos recursos administrativos interpostos contra atos e resultados deste Processo Seletivo, com parecer técnico fundamentado e, quando a decisão final couber à autoridade superior, proposta de decisão a ser submetida à homologação, observados os prazos, o contraditório e a ampla defesa previstos neste Edital.

15. DISPOSIÇÕES FINAIS

- 15.1. A participação dos candidatos neste processo seletivo pressupõe o cumprimento integral das instruções e atividades estabelecidas pela organização, bem como a observância de conduta compatível com os princípios de respeito, ética e colaboração. O candidato que deixar de comparecer nas

atividades nos horários previamente informados, não cumprir integralmente as etapas previstas, ou adotar comportamento considerado inadequado ou incompatível com o ambiente do programa, conforme avaliação da Comissão de Avaliação responsável, poderá ser desclassificado a qualquer tempo, ficando automaticamente inapto a prosseguir nas fases subsequentes.

- 15.2. O presente edital tem **vigência de 06 (seis) meses**, contados a partir da data de sua publicação.
- 15.3. A ADE SAMPA se reserva o direito de cancelar a(s) turma(s) que não forem totalmente preenchidas pelos processos previstos no presente edital, podendo ser instaurado novo edital de seleção.
- 15.4. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão de Avaliação.
- 15.5. Dúvidas ou esclarecimentos devem ser protocolados pelo formulário específico disponível na página do Edital de Processo Seletivo.

São Paulo, 04 de novembro de 2025

Agência São Paulo de Desenvolvimento - ADE SAMPA

ANEXO I - TERMO DE CIÊNCIA E RESPONSABILIDADE

Eu, _____, responsável legal do (a) candidato(a) _____, inscrito(a) no CPF nº _____ e portador(a) do RG nº _____, declaro, para os devidos fins, que tenho plena ciência e autorizo a participação do(a) menor sob minha responsabilidade no Processo Seletivo nº 01/2025, promovido pela Agência São Paulo de Desenvolvimento – ADE SAMPA, destinado à seleção de candidatos para o curso de Formação em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos do Hub Sampa Games.

Ao assinar este termo, **DECLARO CIENTE** de todos os termos, condições, etapas e normas estabelecidas no referido edital, inclusive, mas não se limitando a:

- 1. Requisitos de Participação:** Confirmo que o(a) candidato(a) atende aos requisitos de idade mínima (16 anos), escolaridade (Ensino Médio completo ou em curso) e residência na cidade de São Paulo-SP.
- 2. Etapas do Processo Seletivo:** Estou ciente das etapas do processo (Inscrição Online, Prova Teórica Online, Prova Prática Presencial e Matrícula), suas respectivas modalidades, datas, horários, locais e critérios eliminatórios e classificatórios.
- 3. Obrigatoriedade de Acompanhamento:** Comprometo-me a acompanhar o(a) menor, obrigatoriamente, no ato da matrícula presencial, conforme disposto no item 10.6 do Edital, para a assinatura dos documentos necessários.
- 4. Normas de Conduta:** Estou ciente de que o(a) candidato(a) deverá observar conduta compatível com os princípios de respeito, ética e colaboração, sob pena de desclassificação em caso de comportamento inadequado, conforme item 15.1 do Edital.
- 5. Veracidade das Informações:** Estou ciente de que a falsidade nas declarações ou nos documentos apresentados acarretará na anulação da inscrição e/ou matrícula a qualquer tempo, conforme item 7.4 do Edital.
- 6. Frequência Mínima:** Estou ciente de que a permanência no curso está condicionada à frequência mínima de 75% das aulas presenciais, sob pena de cancelamento da matrícula.

Por ser verdade, firmo o presente Termo de Ciência e Responsabilidade, autorizando expressamente a participação do(a) menor de idade acima identificado(a) em todas as etapas do processo seletivo e, se aprovado(a), na formação oferecida.

São Paulo, ____ de _____ de 2025.

Assinatura do(a) Responsável Legal:

Nome completo: _____

Grau de parentesco com o(a) candidato(a): _____

RG: _____ CPF: _____