

EDITAL FUNDAÇÃO UNISUL 03/2022 INSCRIÇÃO, SELEÇÃO E MATRÍCULA PARA CURSO DE FORMAÇÃO DE DESENVOLVEDORES PARA TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO NA REGIÃO SUL DE SANTA CATARINA - PROGRAMA DEV-TI SC+TEC.

Institui o processo de seleção de candidatos ao ingresso no Curso de Formação de Desenvolvedores Para Tecnologia de Informação na Região Sul de Santa Catarina, em atendimento aos requisitos edital de CHAMADA PÚBLICA FAPESC nº 42/2021 - Programa de Apoio a Curso de Formação de Desenvolvedores para Tecnologia de Informação - TI no Ecosystema de Inovação de Santa Catarina programa DEV-TI SC+TEC.

A Fundação Universidade do Sul de Santa Catarina, em atendimento às suas atribuições institucionais frente a CHAMADA PÚBLICA FAPESC Nº 42/2021, abre inscrições e estabelece os procedimentos de ingresso e do início das aulas.

1. DAS INSCRIÇÕES

1.1 Serão aceitas inscrições no Curso de Formação de Desenvolvedores Para Tecnologia de Informação na Região Sul de Santa Catarina, os maiores de 16 anos, que preencherem corretamente o formulário de inscrição e submetem os documentos solicitados no ato da inscrição.

1.2 O período de inscrição é de 12 de fevereiro de 2022 a 12 de março de 2022.

1.3 Para efetivar a inscrição o candidato deverá inscrever-se através do link:

<<http://devtisul.com.br>> e fazer o upload dos documentos a seguir descritos:

a) Cópia digitalizada do certificado de conclusão do ensino 2º grau completo ou atestado de frequência do ensino médio que contenha a informação da série que o candidato está frequentando.

c) Cópia digitalizada de cédula de identidade, CPF e comprovante de residência atualizado.

1.4 Os documentos deveram ser submetidos no ato da inscrição.

FUNDAÇÃO UNISUL

1.5 Não será necessário realizar manualmente a matrícula. Ao realizar a inscrição e atender aos critérios mínimos de ingresso o candidato está apto a matrícula e participação do curso.

2. DA SELEÇÃO

A seleção dos candidatos será realizada de acordo com as seguintes etapas:

2.1 Inscrição online através de link informado no item 1.3, deste edital e submissão dos documentos solicitados.

2.1.1) A classificação se dará pela ordem de inscrição submetida. Para concluir a inscrição o candidato precisa preencher todos os campos obrigatórios, submeter a inscrição e ao final deverá constar a informação “inscrição submetida com sucesso”.

2.2) Divulgação dos candidatos selecionados e matriculados no endereço <<http://devtisul.com.br>>.

3. DO CURSO

3.1 Resumo do Curso

Tema	DESENVOLVEDORES TI
Público-alvo	Jovens e adultos que queiram iniciar carreira em tecnologia; Idade mínima de 16 anos; 2º grau completo ou em curso.
Carga Horária Total	600 Horas
Valor do Curso	Gratuito - fomentado com recursos financeiros previstos na CHAMADA PÚBLICA FAPESC Nº 42/2021.
Início curso (Aula inaugural)	19 de Março de 2022.
Vagas	210
Metodologia do Curso	O curso será dividido em três módulos, sendo o primeiro módulo responsável pela introdução básica ao universo da computação; o segundo módulo para o desenvolvimento das competências iniciais para formar um desenvolver de sistemas computacionais, e; o terceiro módulo com a formação prática em desenvolvimento web.

4. PLANO DE EXECUÇÃO DAS AULAS

FUNDAÇÃO UNISUL

A carga horária do plano de trabalho do curso de capacitação será executada de modo online síncrono, com atividades híbridas (remoto e presencial).

As aulas serão realizadas através da plataforma de Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) própria, denominado Espaço Virtual de Aprendizagem (EVA). O espaço EVA será utilizado pelos(as) estudantes e professores(as) como ferramenta de apoio ao ensino à distância, e que permita o desenvolvimento de aulas síncronas, assíncronas e repositório de materiais, conteúdo das aulas e aulas gravadas, sejam apresentações, exercícios, testes, avaliações, entre outros.

Os espaços físicos para as aulas presenciais a serem disponibilizados incluem laboratórios de informática, espaços colaborativos, computadores. Os espaços contarão com data show, e outros equipamentos que se fizerem necessários para prover a interação entre professor e aluno.

5. DOS RECURSOS

5.1 O candidato ou seu representante legal poderão interpor recurso do resultado do processo, no prazo máximo de 2 (dois) dias úteis, após a publicação dos resultados.

5.2 Os recursos deverão ser enviados para o e-mail devtisul@unisul.br, contendo o nome completo do candidato, especificação da questão objeto do recurso, exposição de motivos e fundamentação clara que aponte as circunstâncias que justificam a insurgência.

5.3 Os recursos deverão ser legíveis e estar dentro do prazo estabelecido no item 5.1 e qualquer recurso postado em data posterior não será considerado.

5.4 Serão indeferidos os recursos que não atenderem aos dispositivos aqui estabelecidos

6. DA PUBLICAÇÃO E DO FORO

6.1 "A Comissão Técnica deste Processo Seletivo publicará, sempre que necessário, Portarias, Normas e Avisos Oficiais sobre o referido processo."6.2 Este Edital entra em vigor na data da sua publicação.

6.3 O candidato ou seu representante legal, ao inscrever-se para este Processo Seletivo, declara-se ciente e de acordo com todas as normas e aceita as decisões que possam ser tomadas pela Comissão Técnica nos casos omissos e situações não previstas neste Edital.

6.4 Fica eleito o foro da Comarca de Tubarão para dirimir toda e qualquer questão inerente ao presente Processo Seletivo

FUNDAÇÃO UNISUL

Tubarão, 18 de fevereiro de 2022

Sebastião Salesio Herdt

Presidente da Fundação Unisul

ANEXO 1- PLANO DE CONTEÚDO, DIDÁTICA E CALENDÁRIO DO CURSO DE CAPACITAÇÃO PARA A FORMAÇÃO DE DESENVOLVEDORES EM TI

FUNDAÇÃO UNISUL

DEV-TI

SC
TEC


fapesc
GOVERNAMENTO
A INOVAÇÃO

GOVERNO DE
SANTA
CATARINA
SECRETARIA DE ESTADO
DO DESENVOLVIMENTO
ECONÔMICO SUSTENTÁVEL

FUNDAÇÃO UNISUL

Módulo I - Introdução básica ao universo da computação

Título da unidade	Conteúdo/Ementa	Horas	Data estimada (mês)
Introdução sobre a Linguagem que será utilizada e sobre a carreira de TI (mercado, atuação e oportunidades)	Sobre a linguagem, suas características e versões. Instalação da linguagem. Principais IDE para desenvolvimento dessa linguagem, e instalação delas.	4	Março
Tipos de dados	Quais os tipos de dados existentes, tipos de dados primitivos, tipos de dados textuais, lógicos. Características sobre esses tipos.	8	Março
Variáveis e constantes	Declaração de variáveis e constantes. Atribuição de valores, conversão entre tipos. Palavras reservadas.	8	Março
Álgebra Booleana	Álgebra Booleana, principalmente na compreensão dos operadores E (do Inglês AND), OU (do Inglês OR) e NÃO (do Inglês NOT)	12	Março
Expressões Lógicas e Aritméticas	Teoria, exemplos e prática sobre Operações Aritméticas: adição, subtração, multiplicação, divisão, resto etc. Teoria, exemplos e prática sobre Operadores Relacionais: Igualdade, Maior que, Menor que, Maior e igual que, Menor e Igual que, Diferente de. Teoria, exemplos e prática sobre Operadores Lógicos: E, OU e NÃO.	12	Março
Estruturas de Decisão	Teoria, exemplos e prática sobre estruturas de decisão: IF, ELSE, ELSEIF.	12	Abril
Estruturas de Escolha	Teoria, exemplos e prática de como utilizar estruturas de escolha: SWITCH.	8	Abril
Estruturas de Repetição	Teoria, exemplos e prática sobre estruturas de repetição, tais como: FOR, FOREACH, WHILE.	12	Abril
Boas práticas de programação	Padrões de nomenclatura e convenções de linguagem.	4	Abril
Exemplos de códigos ilegíveis e legíveis a partir das boas práticas de programação.	Modularização, Pacotes, indentação e comentários no código fonte. Estruturas de Dados Teoria, exemplos e prática sobre Vetores, Matrizes. Manipulação de Registros e diferenças entre Pilha e Fila. Implementação de ordenação e busca em coleções. Utilização de coleções e listas na linguagem de programação (Ex.:List, ArrayList, etc).	20	Abril
Total horas		100	

Módulo II - Desenvolvimento das competências iniciais para desenvolvedores

Título da unidade	Conteúdo/Ementa	Horas	Data estimada (mês)
Classes e Objetos	Entender e Implementar classes e objetos. Compreender o paradigma da programação orientada a objetos, suas vantagens e características.	8	Maio
Atributos e Métodos	Teoria, exemplos e prática sobre declaração de atributos e métodos.	8	Maio
Modificadores de Acesso	Teoria, exemplos e prática sobre os modificadores de acesso de classes e métodos.	8	Maio
Modificadores de Atributos e Escopo.	Teoria, exemplos e prática sobre os modificadores de acesso a atributos e visibilidade de escopo dos atributos.	4	Maio
Construtores	Teoria, exemplos e prática sobre a utilização de construtores de classes.	8	Maio
Passagem de Parâmetros	Teoria, exemplos e prática sobre passagem de parâmetros em métodos e construtores.	8	Maio
Sobrecarga e Sobrescrita de Métodos	Teoria, exemplos e prática sobre como utilizar sobrecarga e sobrescrita de métodos. Diferença entre uma sobrecarga e uma sobrescrita de métodos.	4	Junho
Herança	Teoria, exemplos e prática sobre a utilização de herança em classes. Vantagens e cuidados associados a essa prática.	8	Junho
Polimorfismo	Teoria, exemplos e prática sobre a utilização de polimorfismo para se obter comportamentos distintos das classes.	8	Junho
Associação	Teoria, exemplos e prática sobre associação de Objetos. Associações unárias e binárias. Multiplicidade das associações.	8	Junho
Interfaces	Teoria, exemplos e prática sobre como as Interfaces sendo um tipo abstrato pode especificar um determinado comportamento que algumas classes devem obedecer em sua implementação.	8	Junho
Casting	Teoria, exemplos e prática sobre o apontamento de atribuição de valor de um tipo de variável para outro tipo de variável.	4	Junho
Diagrama de Classes	Ter a capacidade de interpretar e ler um Diagrama de Classe, artefato da UML (Unified Modeling Language) que denota a estrutura estática de um sistema e as classes	4	Junho

FUNDAÇÃO UNISUL

	representam coisas que são manipuladas por esse sistema.		
Validações e Controles	Teoria, exemplos e prática para utilização de blocos de validações e controles (Try Catch).	8	Junho
Testes	Teoria, exemplos e prática na utilização de frameworks para testes automatizados. Prática e implementação de testes. Teoria e Prática de TDD (Desenvolvimento Orientado por Testes).	16	Julho
Projeto Orientado a Objetos	Capacidade de criar um projeto orientado a objetos a partir de especificações do negócio (regras de negócio, descrições de clientes, observações do negócio, protótipos de telas etc.) e diagrama de classes disponibilizado.	20	Julho
Banco de Dados	Teoria, exemplos e prática sobre banco de dados SQL. Criar e Deletar Bases. Criar, Editar e Excluir tabelas e colunas. Tipos de dados nas tabelas. Chaves estrangeiras. Inserção, Edição e Exclusão de registros. Seleção dos registros (select), utilização de cláusulas here, and, or, not, like, between e order by.	24	Julho
Implementação de Camada DAO no Projeto Orientado a Objetos com todas as operações CRUD.	Criar uma camada DAO, utilizando boas práticas do mercado (Ex.: framework para o mapeamento objeto-relacional), com as operações previstas em um CRUD (Create, Read, Update e Delete) para as entidades existentes e pertinentes na camada modelo do Projeto Orientado a Objetos.	36	Julho
Total horas		192	

Módulo III - Desenvolvimento web

Título da unidade	Conteúdo/Ementa	Horas	Data estimada (mês)
Fundamentos da programação WEB	HTML 5, CSS 3, Bootstrap 4.	32	Agosto
Javascript	Variáveis e dados, Operadores lógicos, Condicionais, Funções, Estruturas de repetição, manipulando o DOM com JS, Intervalo e Timeout.	40	Agosto
Programação colaborativa e versioning Metodologias ágeis: SCRUM	GIT, GitHub/GitLab, Versionamento, Estratégias Metodologias Ágeis, SCRUM, Papeis, Artefatos, Rotinas e Squads	16	Agosto

FUNDAÇÃO UNISUL

Javascript Moderno	Conceitos de ES6+, Webpack, Módulos, Async Await e Requests	24	Setembro
Explorando APIs	O que é uma API, Rest, Arquitetura de Software, Monolito e Microserviços, POST, GET, Json e XML	24	Setembro
Java – Spring Boot – Introdução	Springboot / Servlet: Fundamentos, MVC, Autenticação, Primeiros passos, Segurança, Cache e Monitoramento, DTO Profiles Deploy JWT POST, PUT e DELETE	40	Outubro
Sprint Boot – Integração com o Banco de dados	Spring JDBC template Configuração Model Repository Controller	24	Outubro
Sprint Boot – Expondo API Rest	REST HTTP POST PUT GET Delete JWT	24	Outubro
Projeto – Integração Front end Crud Javascript + Backend Spring Boot	Integrar um crud desenvolvido com HTML/Javascript com Java Spring Boot, Criar uma tela de login, elencar funcionalidade e criar tela de consulta, cadastro, inclusão e alteração de dados.	40	Novembro
Introdução a frameworks Front-End (React.js ou Angular)	Overview, alguns componentes Framework como acelerador do desenvolvimento, Bibliotecas	20	Novembro
Documentação	Introdução, boas práticas, Swagger.	16	Novembro
	Total horas	300	

Atividades complementares

Título da unidade	Horas	Data estimada (mês)
Palestras, visitas técnicas, workshops e Hackatons para integração com ACATE, Universidades regionais e Centros de Inovação da RCCI.	6	Novembro
Workshop - Pitch Deck: como preparar apresentação com "Argumento de Negócios". Talentos buscando posição no mercado e Empreendedores mostram seus trabalhos para outras empresas e para investidores. Interação com ACATE, Incubadora CRIE, Centro de Inovação de Tubarão - CIT, e empresas de tecnologia.	2	Novembro
Total horas	8	