



EDITAL SEMAT/CVTI Nº 002/2023

NORMAS DE INGRESSO PARA PROCESSO SELETIVO DE VAGAS, POR SORTEIO, AOS CURSOS LIVRES EM ATENDIMENTO AO PROJETO DO CENTRO VOCACIONAL DE TECNOLOGIA E INOVAÇÃO – CVTI-NI

O Município de Nova Iguaçu, por intermédio da Secretaria Municipal de Administração e Tecnologia, neste ato representado pelo Subsecretário de Administração Respondendo interinamente ao cargo de Secretário SEMAT, conf. Port. nº 021/2023 – D. O. Digital em 25/01/2023, Paulo Sérgio da Silva Monteiro, matrícula nº11/692.135-7, TORNA PÚBLICO que, devidamente autorizado pelo Exmo.Sr. Prefeito, consoante a celebração do convênio n.º 01.001.00/2018 com a UNIÃO, por intermédio do Ministério da Ciência Tecnologia Inovações e Comunicações, registrado no SICONV - Sistema de Gestão de Convênios e Contratos de Repasse, nº 873029 e além das demais disposições legais aplicáveis e do disposto no presente edital que será regido por uma Comissão Técnica Organizadora – designada pela Portaria SEMAT n.º 364 de 4 de maio 2023 que será responsável pela Organização, Coordenação e pelo andamento da seleção de vagas por sorteio, vem expor o que se segue.

1. INTRODUÇÃO

1.1. Considerando o Objetivo Específico II, do projeto consolidado e detalhado no plano de trabalho do convênio supracitado, de ofertar qualificação tecnológica para a população iguaçuana visando a inclusão social e a inserção ocupacional, meta 3 (oferta de cursos livres), torna-se imprescindível o lançamento do Processo Seletivo de Vagas, por sorteio, que tem como objetivo normatizar os procedimentos relativos à oferta de vagas de Cursos Livres pelo CVTI – CENTRO VOCACIONAL DE TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

2. DOS CURSOS E DAS VAGAS

2.1. Serão ofertados **sete (07)** cursos gratuitos com conteúdo programático conforme descrito no **ANEXO I**, deste edital, sendo eles: Informática Básica, Excel, Criação de Aplicativos, Criação de Games, Programação, Robótica, Web Design. Cada curso será executado por um período de 75 dias, com aulas 02 (duas) vezes por semana e duração de 02 (duas) horas/aula por dia da semana, totalizando 04 (quatro) horas/aula semanais, **exceto** para o curso de Programação turma **C**, Web Design turma **A e B**, Informática Básica turma **C**, Excel turma **A**, Criação de Aplicativo turma **A** e Criação de Games turma **A**, que ocorrerá com aula apenas 01 (uma) vez por semana com duração de 04 (quatro) horas/aula por dia, totalizando 04 (quatro) horas/aula semanais. Todos os Cursos objetivam proporcionar experiência prática, o

aprimoramento profissional e o aperfeiçoamento teórico além de complementar o ensino e a aprendizagem. Ao final do ciclo 03, a carga horária total, por curso, será de 40 horas.

2.2. Ao término do curso o(a) aluno(a) receberá um certificado de conclusão, válido em território nacional, e servirá para várias finalidades, como:

- Atividades complementares;
- Avaliações para promoções internas nas empresas;
- Gratificações adicionais conforme plano de carreira;

2.3. Os pré-requisitos obrigatórios e as quantidades de vagas ofertadas para cada curso encontram-se descritos na **TABELA I** abaixo:

TABELA I

| CURSOS DE QUALIFICAÇÃO TECNOLÓGICA | VAGAS TOTAIS | A C | PPI | REDE PUB. MUN. | CARGA HORÁRIA | PRÉ-REQUISITO |
|---|---------------------|------------|------------|-----------------------|----------------------|---|
| INFORMÁTICA BÁSICA TURMA A SEGUNDA E QUARTA (10:00 ATÉ 12:00) | 30 | 20 | 5 | 5 | 40h | Idade de 10 anos a 15 anos + Ensino Fundamental Completo ou Cursando |
| INFORMÁTICA BÁSICA TURMA B SEGUNDA E QUARTA (16:00 ATÉ 18:00) | 30 | 20 | 5 | 5 | 40h | A partir de 15 anos + Ensino Fundamental Completo ou Cursando |
| INFORMÁTICA BÁSICA TURMA C QUINTA (18:00 ATÉ 22:00) | 30 | 20 | 5 | 5 | 40h | A partir de 15 anos + Ensino Fundamental Completo ou Cursando |
| EXCEL TURMA A SEGUNDA (18:00 ATÉ 22:00) | 30 | 20 | 5 | 5 | 40h | A partir de 15 anos + Ensino Fundamental Completo ou Cursando |
| EXCEL TURMA B TERÇA E QUINTA (16:00 ATÉ 18:00) | 30 | 20 | 5 | 5 | 40h | A partir de 15 anos + Ensino Fundamental Completo ou |

| | | | | | | Cursando |
|---|----|----|---|---|-----|---|
| CRIAÇÃO DE APLICATIVOS TURMA A TERÇA (18:00 ATÉ 22:00) | 30 | 20 | 5 | 5 | 40h | A partir de 15 anos + Ensino Médio Completo ou Cursando + Noções de Informática Básica |
| CRIAÇÃO DE GAMES TURMA A SEXTA (18:00 ATÉ 22:00) | 30 | 20 | 5 | 5 | 40h | A partir de 15 anos + Ensino Médio Completo ou Cursando + Noções de Informática Básica |
| PROGRAMAÇÃO TURMA A SEGUNDA E QUARTA (14:00 ATÉ 16:00) | 30 | 20 | 5 | 5 | 40h | A partir de 15 anos + Ensino Fundamental Completo ou Cursando + Noções de Informática Básica |
| PROGRAMAÇÃO TURMA B TERÇA E QUINTA (10:00 ATÉ 12:00) | 30 | 20 | 5 | 5 | 40h | A partir de 15 anos + Ensino Fundamental Completo ou Cursando + Noções de Informática Básica |
| PROGRAMAÇÃO TURMA C SEXTA (10:00 ATÉ 14:00) | 30 | 20 | 5 | 5 | 40h | A partir de 15 anos + Ensino Fundamental Completo ou Cursando + Noções de Informática Básica |
| ROBÓTICA TURMA A TERÇA E QUINTA (14:00 ATÉ 16:00) | 30 | 20 | 5 | 5 | 40h | A partir de 15 anos completos + Ensino Médio Completo ou Cursando + Noções de Informática |

| | | | | | | |
|--|------------|----|---|---|-----|--|
| | | | | | | Básica |
| WEB DESIGN TURMA A QUARTA (18:00 ATÉ 22:00) | 30 | 20 | 5 | 5 | 40h | A partir 15 anos + Ensino Fundamental Completo ou Cursando +Noções de Informática Básica |
| WEB DESIGN TURMA B SEXTA (14:00 ATÉ 18:00) | 30 | 20 | 5 | 5 | 40h | A partir de 15 anos + Ensino Fundamental Completo ou Cursando +Noções de Informática Básica |
| TOTAL DE VAGAS | 450 | | | | | |

Legendas: AC: Ampla concorrência - PPI: Pretos, Pardos e Indígenas.

3. LOCAL DE REALIZAÇÃO, HORÁRIO E TURNOS DOS CURSOS

3.1. Os cursos serão realizados no CVTI – CENTRO VOCACIONAL DE TECNOLOGIA E INOVAÇÃO, localizado na Avenida Abílio Augusto Távora, nº 1.111, Bairro da Luz, Cep: 26.260-045, Nova Iguaçu/ RJ. Lojas nº: 3009, 1010, 3011, 3012, 3012A e 3069B – Shopping Nova Iguaçu (Pedreira).

3.2. Nos turnos: Matutino, vespertino e noturno, conforme **Tabela I** deste Edital.

4. INSCRIÇÕES

4.1. As inscrições para o processo seletivo de vagas, por sorteio, aos Cursos Livres estarão abertas no período de **15/05/2023** a **26/05/2023** conforme descrito no **QUADRO I** deste edital.

4.2. Os interessados poderão se inscrever pela internet, por meio do preenchimento de formulário disponibilizado através do site oficial da Prefeitura de Nova Iguaçu. O edital e seus anexos estarão disponíveis para consulta no seguinte site eletrônico: <http://www.novaiguacu.rj.gov.br/semat/>, no campo “Processo Seletivo de Vagas por Sorteio” e no Instagram Oficial do CVTI – Nova Iguaçu, onde serão divulgadas todas as informações pertinentes sobre o processo seletivo de vagas por sorteio, conforme **QUADRO I** deste edital.

4.3. Para a inscrição o candidato deverá observar os procedimentos a seguir:

- **Antes de efetivar sua inscrição, o candidato deverá ler o Edital** em sua integralidade, observar os Cursos de seu interesse e os respectivos pré-requisitos para inscrição, bem como o endereço do CVTI – CENTRO VOCACIONAL DE TECNOLOGIA E INOVAÇÃO e quantitativo de vagas ofertadas;
- Para realizar a inscrição é obrigatório que o próprio candidato esteja inscrito no Cadastro Pessoa Física (CPF), não sendo admitida inscrição com CPF de terceiros, sob pena de cancelamento da referida inscrição;
- De maneira específica os candidatos menores de idade que irão se inscrever nos cursos deverão obrigatoriamente informar o Cadastro Pessoa Física (CPF) ou Certidão de Nascimento do candidato e CPF do responsável;
- As informações prestadas serão de inteira responsabilidade do candidato, se maior de idade; ou dos pais/responsáveis do candidato, se este for menor de idade;
- A inscrição configura o reconhecimento e a aceitação de todas as normas e instruções que constam deste Edital;

5. DO PROCESSO SELETIVO

A seleção dos candidatos far-se-á mediante sorteio eletrônico, independentemente do número de candidatos inscritos.

O sorteio será realizado online através da rede social oficial do CVTI , no Youtube @cvtinovaigucu, no dia **02/06/2023 (sexta-feira), a partir das 13h**. Os candidatos inscritos no site sorteados pelo sistema serão classificados em ordem numérica crescente e em conformidade com a oferta de vagas e disciplinas correspondentes de acordo com a tabela 01

A Comissão Técnica Organizadora do Processo seletivo de vagas por sorteio reserva-se o direito de alterar datas, horários e locais, desde que razões imperiosas o exijam, obrigando-se a comunicar com antecedência as mudanças porventura necessárias;

DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS

O resultado estará disponível no dia **05/06/2023 (Segunda-Feira)**, através do Instagram @cvti.novaiguacu. O não acompanhamento por parte do candidato, das informações de sorteio divulgadas e o consequente não comparecimento do mesmo no Centro Vocacional de Tecnologia e Inovação, nas datas informadas, no Quadro I, deste Edital para realização da matrícula, acarretará a perda da vaga e a eliminação do candidato.

DA MATRÍCULA

O candidato sorteado no processo de seleção deverá comparecer ao Centro Vocacional de Tecnologia e Inovação na data descrita no Quadro I deste Edital, conforme o curso escolhido para efetuar sua matrícula.

Será considerado desistente o candidato que:

- Não efetuar a matrícula no período determinado neste Edital, conforme o Quadro I.
- Não comprovar os pré-requisitos, quando exigidos pelo edital;
- Não apresentar os documentos necessários para matrícula.

No ato da matrícula, o candidato deverá apresentar os seguintes documentos:

- Original da carteira de identidade (RG);
- Original do CPF do próprio aluno; e caso seja menor de idade, é necessário o do responsável;
- Original do comprovante de residência;
- Declaração escolar (comprovante do pré-requisito de escolaridade estabelecido, dentro do prazo de validade legal de 30 dias);

A matrícula poderá ser efetuada pelo candidato, quando comprovada sua maioridade ou, no seu impedimento, por um representante, sem necessidade de procuração, desde que este esteja devidamente identificado e com o requerimento devidamente preenchido pelo candidato.

DO APROVEITAMENTO DE VAGAS REMANESCENTES

O aproveitamento de vagas remanescentes será iniciado caso alguma vaga não seja preenchida pelos alunos sorteados e convocados, seja por desistência ou por não apresentarem documentos que comprovem os pré-requisitos obrigatórios para efetivação de suas matrículas.

A divulgação de vagas remanescentes será através do Instagram @cvti.novaiguacu do Centro Vocacional de Tecnologia e Inovação.

Para estar apto à ocupação de uma vaga remanescente o candidato deverá estar **pelo menos inscrito** no Processo Seletivo aqui tratado. É válido esclarecer que o preenchimento das vagas remanescentes ocorrerão por ordem de chegada, ou seja, após a publicação do quantitativo de vagas remanescentes, os candidatos interessados e não sorteados, deverão comparecer ao Centro Vocacional de Tecnologia e Inovação em data descrita no Quadro I deste Edital com o intuito de matricular-se no curso pretendido. **O processo de matrícula será encerrado no momento em que todas as vagas remanescentes forem preenchidas.**

DISPOSIÇÕES GERAIS

O(a) aluno(a) matriculado(a) que **não** comparecer às 03 (três) primeiras aulas após a inscrição, será **desclassificado** e abrirá vaga remanescente para aquela turma, salvo se por motivo devidamente comprovado;

O(a) aluno(a) matriculado(a) que obtiver 03 (três) faltas sem justificativa será considerado evadido;

O Curso **não** oferece qualquer tipo de refeição, bolsa-auxílio e vale-transporte;

Os casos omissos e as situações não previstas neste Edital serão resolvidos pela Comissão Técnica Organizadora;

A matrícula configura o reconhecimento e a aceitação de todas as normas do Centro Vocacional de Tecnologia e Inovação, referentes à: comportamento, atitude, respeito às diferenças, promoção da empatia, respeito às leis, indumentária condizentes com o ambiente escolar. (Não é permitido ao aluno entrar e/ou permanecer no centro de ensino trajando vestimentas não condizentes com uma unidade educacional de ensino, tais como: shorts, mini saias, tops e mini blusas).

QUADRO I - CALENDÁRIO DE ATIVIDADES

| Eventos | | Período | Local |
|--|------------------------|--|--|
| INSCRIÇÃO | | 10:00 do dia 15/05/2023 às 17:00 do dia 26/05/2023 | http://www.novaiguacu.rj.gov.br/semat/ |
| PUBLICAÇÃO DOS INSCRITOS | | 30/05/2023 | Instagram @cvti.novaiguacu |
| SORTEIO | | 02/06/2023 às 13:00 | Rede Social Youtube: @cvtinovaiguacu |
| DIVULGAÇÃO E PUBLICAÇÃO DOS SORTEADOS | | 05/06/2023 | Instagram @cvti.novaiguacu |
| EFETIVAÇÃO DA MATRÍCULA DOS CANDIDATOS SORTEADOS | INFORMÁTICA BÁSICA | 06/07/14/15/ e 16/06/2023 de 10h às 20h | CVTI (Centro Vocacional de Tecnologia e Inovação) Shopping Nova Iguaçu - Avenida Abílio Augusto Távora, nº 1.111, Bairro da Luz, Cep: 26.260-045, Nova Iguaçu/RJ. Lojas nº: 3009, 1010, 3011, 3012, 3012A e 3069B |
| | CRIAÇÃO DE APLICATIVOS | | |
| | CRIAÇÃO DE GAMES | | |
| | PROGRAMAÇÃO | | |
| | ROBÓTICA | | |
| | EXCEL | | |

| | | | |
|--|--|---|---|
| | WEB DESIGN | | CVTI (Centro Vocacional de Tecnologia e Inovação) |
| | DIVULGAÇÃO E PUBLICAÇÃO DAS VAGAS REMANESCENTES | 19/06/2023 | Instagram @cvti.novaiguacu |
| | EFETIVAÇÃO DA MATRÍCULA DOS CANDIDATOS SORTEADOS E DAS VAGAS REMANESCENTES | 20, 21, 22, 23 e 26/06/2023 de 10h às 20h | |
| | INÍCIO DAS AULAS | 10/07/2023 | |

**GRADE CURRICULAR CURSOS LIVRES
CURSO DE INFORMÁTICA BÁSICA
CURSO DE INFORMÁTICA BÁSICO I**

| |
|--|
| 2 - OBJETIVOS |
| 2.1 Objetivo Geral |
| Ensinar os procedimentos básicos para iniciar o uso de microcomputadores, capacitar o aluno a executar rotinas e ferramentas que auxiliem no uso dos mesmos, ensinar a utilização do acesso a internet e na prevenção de danos na utilização do computador. |
| 2.2 Objetivos Específicos |
| Utilizar ferramentas de edição de textos, planilhas de cálculos, criação de apresentações, utilização da internet para enviar e receber e-mails, realizar pesquisas, fazer download e upload de arquivos, conceitos de montagem e reparação preventiva de microcomputadores. |
| 2.3 Objetivo da Disciplina |
| Apresentar aos alunos conceitos básicos da informática. |
| 3 - EMENTA |
| - Módulo I - Nivelamento e Introdução sobre Informática Básica - Módulo II - Conceitos básicos de Sistema Operacional Windows e editores de textos. - Módulo III - Conceitos básicos sobre montagem e manutenção de Micro. |

CURSO DE EXCEL AVANÇADO

| |
|--|
| 2 - OBJETIVOS |
| 2.1 Objetivo Geral |
| Compreender as potencialidades e vantagens da utilização de recursos do Excel Avançado, a importância e as vantagens da aplicação de fórmulas e funções, conhecer as facilidades avançadas do Excel no que respeita à gestão de dados, simulação e manipulação de dados, construção de tabelas e gráficos dinâmicos, proteção de planilhas, criação de formulário e aplicabilidade de macros na execução de tarefas. |
| 2.2 Objetivos Específicos |
| Iniciação ao uso de funções avançadas da ferramenta excel, análise de dados, proteção de planilhas, criação de tabelas, formulário e macros. |
| 2.3 Objetivo da Disciplina |
| Apresentar aos alunos técnicas e recursos avançados da ferramenta Excel. |



3 - EMENTA

- Módulo I - Introdução a Excel Avançado
- Módulo II - Análise de Dados com Excel
- Módulo III - Programação Linear e Macro
- Módulo IV - Projeto de conclusão de curso

CURSO DE PROGRAMAÇÃO

2 - OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Apresentar e conceituar linguagens de programação dando uma visão geral das principais linguagens com suas características e sua aplicação no mercado de trabalho. Para a prática e desenvolvimento apresentaremos como plataforma de desenvolvimento C++ e PYTHON (introdução).

2.2 Objetivos Específicos

Apresentar as linguagens C-ANSI, C++ e PYTHON como linguagem de programação.

2.3 Objetivo da Disciplina

Descrever as principais ferramentas de desenvolvimento no mercado de programação.

3 - EMENTA

- Módulo I - Nivelamento com Introdução a Lógica de Programação, pensamento científico
- Módulo II - Apresentação da(s) ferramentas/ softwares do curso, programação em C++
- Módulo III - Introdução a Python, Desenvolvimento do Projeto

CURSO DE WEB DESIGN

2 - OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Apresentar aos alunos conceitos de Web design, criar páginas usando linguagens de marcação de texto utilizando HTML. Com o intuito de que no final o aluno esteja apto a desenvolver um projeto.

2.2 Objetivos Específicos

Iniciação aos primeiros passos no desenvolvimento de um site simples e dinâmico utilizando as ferramentas de marcação de texto e apresentação visual.

2.3 Objetivo da Disciplina

Ensinar aos alunos como desenvolver um site do zero, utilizando a linguagem de marcação: HTML, CSS e Java Script

3 - EMENTA

- Módulo I – Nivelamento e primeiros passos no HTML.
- Módulo II – CSS, Tags e formulários.
- Módulo III – Primeiro Projeto usando HTML, CSS e Javascript.
- Módulo IV –Projeto Mini site em HTML, CSS e apresentação do GITHUB.
- Módulo V - Projeto final

CURSO DE CRIAÇÃO DE GAMES

2 - OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Auxílio e orientação para criação de jogos eletrônicos com o uso da ferramenta Fusion/Scratch

2.2 Objetivos Específicos



Criação de jogos bidimensionais para PC e dispositivos móveis .

2.3 Objetivo da Disciplina

Capacitar o aluno em técnicas fundamentais de criação de jogos digitais utilizando a programação em bloco.

3 - EMENTA

- Módulo I – Nivelamento e primeiros passos no Game Design
- Módulo II – Técnicas de Programação /Técnicas de Level Design
- Módulo III – Apresentação do software/ ferramenta específica do curso
- Módulo IV – Desenvolvimento do jogo eletrônico em 2D.

CURSO DE ROBÓTICA

2 - OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Apresentar aos alunos conceitos de robótica e sua aplicação no mercado de trabalho com conhecimento básico das principais ferramentas.

2.2 Objetivos Específicos

Iniciação aos primeiros passos no desenvolvimento de aplicações (introdução) eletrônica (introdução).

2.3 Objetivo da Disciplina

Apresentar aos alunos conceitos de lógica, programação, mecânica de movimentos, eletrônica utilizando o TINKERCAD (SIMULADOR).

3 - EMENTA

- Módulo I – Nivelamento e introdução a eletrônica.
- Módulo II – Introdução a lógica, programação e TINKERCAD (SIMULADOR)
- Módulo III – Mecânica de Movimentos e Projeto

CURSO DE CRIAÇÃO DE APLICATIVOS

2 - OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Apresentar aos alunos conceitos de criação de aplicativo Android usando (App Inventor) e outras ferramentas de criação de aplicativo.

2.2 Objetivos Específicos

Iniciação aos primeiros passos no desenvolvimento de criação de aplicativo (Android).

2.3 Objetivo da Disciplina

Apresentar aos alunos conceitos de lógica, programação, App Inventor (Android).

3 - EMENTA

- Módulo I – Nivelamento e primeiros passos em lógica, programação (introdução).
- Módulo II – Ferramentas de Desenvolvimento de APP (Inventor).
- Módulo III – Projeto.