EDITAL SEMAT/CVTI Nº 001/2024

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

A Prefeitura da Cidade de Nova Iguaçu, por intermédio da Secretaria Municipal de Administração e Tecnologia, neste ato representado pelo Sr. Paulo Sérgio da Silva Monteiro, ocupante do cargo de Secretário Municipal de Administração e Tecnologia, matrícula nº 11/692.135-7, torna público o presente edtal e seleção, devidamente autorizado pelo Exmo. Sr. Prefeito, consoante a celebração do convênio n.º 01.001.00/2018 com a União e por intermédio do Ministério da Ciência Tecnologia Inovações e Comunicações, além das demais disposições legais aplicáveis e do disposto no presente Edital, que será regido pela Comissão Técnica Organizadora designada pela Portaria SEMAT n.º 43 de 18 de janeiro de 2024, que será responsável pela Organização, Coordenação e pela seleção de vagas por sorteio.

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 Centro Vocacional de Tecnologia e Inovação.

2. DOS CURSOS E DAS VAGAS

2.1 Neste ciclo serão ofertados sete (07) cursos gratuitos, conforme descrito na Tabela I deste Edital.

2.1.1 Todos os cursos terão duração de 75 (setenta e cinco) dias, com aulas uma vez por semana e duração de 03 (três) horas/aula, exceto o curso de Informática Básica - Turma A, que será executado pelo mesmo período, com aulas duas vezes por semana e duração de 02 (duas) horas/aula, totalizando 04 (quatro) horas/semana.

2.1.2 Todos os cursos têm como objetivo de proporcionar experiência prática, o aprimoramento profissional e o aperfeiçoamento teórico, de forma a complementar o ensino e a aprendizagem. Ao término, cada curso terá uma carga horária total de 40 horas, com 30 alunos por turma.

2.2 Ao término do curso, o(a) aluno(a) receberá um certificado de conclusão, válido em território nacional, podendo ser utilizado para diversas finalidades, tais como: atividades complementares; avaliações para promoções internas nas empresas; e gratificações adicionais, conforme plano de carreira.

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

TABELA I

CURSOS DE QUALIFICAÇÃO TECNOLÓGICA	VAGAS TOTAIS	AC	PPI	CARGA HORÁRIA	PRÉ-REQUISITO
INFORMÁTICA BÁSICA TURMA A SEGUNDA E QUARTA (10:00 ATÉ 12:00)	30	25	5	40h	Idade de 10 anos a 17 anos até a data da matrícula no curso + Ensino Fundamental Completo ou Cursando
INFORMÁTICA BÁSICA TURMA B QUARTA (14:00 ATÉ 17:00)	30	25	5	40h	Idade de 10 anos a 17 anos até a data da matrícula no curso + Ensino Fundamental Completo ou Cursando
INFORMÁTICA BÁSICA	30	25	5	40h	A partir de 17 anos

TURMA C QUINTA (17:00 ATÉ 20:00)					completos + Ensino Médio Completo ou Cursando
PROGRAMAÇÃO TURMA A SEGUNDA (17:00 ATÉ 20:00)	30	25	5	40h	A partir de 15 anos + Ensino Fundamental Completo ou Cursando + Noções de Informática Básica
PROGRAMAÇÃO TURMA B TERÇA (10:00 ATÉ 13:00)	30	25	5	40h	A partir de 15 anos + Ensino Fundamental Completo ou Cursando
PROGRAMAÇÃO TURMA C TERÇA (14:00 ATÉ 17:00)	30	25	5	40h	A partir de 15 anos + Ensino Fundamental Completo ou Cursando + Noções de Informática Básica
ROBÓTICA TURMA A SEGUNDA (14:00 ATÉ 17:00)	30	25	5	40h	A partir de 12 anos + Ensino Fundamental Completo ou Cursando + Noções de Informática Básica
CRIAÇÃO DE GAMES TURMA A SEXTA (10:00 ATÉ 13:00)	30	25	5	40h	A partir de 12 anos + Ensino Fundamental Completo ou Cursando + Noções de Informática Básica
WEB DESIGN TURMA A QUINTA (10:00 ATÉ 13:00)	30	25	5	40h	A partir de 10 anos completos + Ensino Médio Completo ou Cursando +Noções de Informática Básica
WEB DESIGN	30	25	5	40h	A partir de 15 anos

TURMA B SEXTA (17:00 ATÉ 20:00)					completos + Ensino Médio Completo ou Cursando +Noções de Informática Básica
EXCEL TURMA A TERÇA (17:00 ATÉ 20:00)	30	25	5	40h	A partir de 15 anos + Ensino Médio Completo ou Cursando +Noções de Informática Básica
EXCEL TURMA B QUINTA (14:00 ATÉ 17:00)	30	25	5	40h	A partir 13 anos + Ensino Fundamental Completo ou Cursando +Noções de Informática Básica
CRIAÇÃO DE APLICATIVO TURMA A QUARTA (17:00 ATÉ 20:00)	30	25	5	40h	A partir de 15 anos + Ensino Fundamental Completo ou Cursando + Noções de Informática Básica
CRIAÇÃO DE APLICATIVO TURMA B SEXTA (14:00 ATÉ 17:00)	30	25	5	40h	A partir de 10 anos + Ensino Fundamental Completo ou Cursando + Noções de Informática Básica
TOTAL DE VAGAS	**420**				

Legendas: AC: Ampla concorrência | PPI: Pretos, Pardos e Indígenas

3. LOCAL DE REALIZAÇÃO, HORÁRIO E TURNOS DOS CURSOS

3.1 Os cursos serão realizados nos turnos matutino, vespertino e noturno, a depender do curso escolhido, conforme Tabela I deste Edital, e as

aulas serão ministradas no 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, 3010, 3011, 3012, 3012A e 3069B – Shopping Nova Iguaçu.

4. INSCRIÇÕES

4.1 As inscrições para o processo seletivo de vagas, por sorteio, aos Cursos Livres estarão abertas no período de 19/01/2024 a 26/01/2024 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.

4.2.1 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 Diário Oficial do Município de Nova Iguaçu https://www.doweb.novaiguacu.rj.gov.br/portal/diario-oficial, onde serão divulgadas todas as informações pertinentes ao processo seletivo de vagas por sorteio, conforme Quadro I deste edital.

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

4.3.1 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 Centro Vocacional de Tecnologia e Inovação e quantitativo de vagas ofertadas.

4.4 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.

4.4.1 De maneira específica, os candidatos menores de idade que irão se inscrever nos cursos deverão obrigatoriamente informar o Cadastro de Pessoa Física (CPF) ou Certidão de Nascimento do candidato e CPF do

responsável.

4.5 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.

4.6 A inscrição configura o reconhecimento e a aceitação de todas as normas e instruções que constam deste Edital.

5. DO PROCESSO SELETIVO

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

5.2 O sorteio será realizado online através da rede social oficial do CVTI , no Youtube @cvtinovaiguacu, no dia 31/01/2024 (quarta-feira), a partir das 13h. Os candidatos inscritos no site e 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 I.

5.3 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.

6. DA DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS

6.1 O resultado estará disponível no dia 02/02/2024 (sexta-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.

7. DA MATRÍCULA

7.1 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.

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

7.2.1 Original da carteira de identidade (RG);

7.2.2 Original do CPF do próprio aluno (e caso seja menor de idade, é necessário o do responsável);

7.2.3 Original do comprovante de residência;

7.2.4 Declaração escolar (comprovante do pré-requisito de escolaridade estabelecido, dentro do prazo de validade legal de 30 dias).

7.3 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.

7.4 Será considerado desistente o candidato que:

7.4.1 Não efetuar a matrícula no período determinado neste Edital, conforme o Quadro I;

7.4.2 Não comprovar o cumprimento dos pré-requisitos, quando exigidos pelo edital;

7.4.3 Não apresentar os documentos necessários para matrícula.

8. DO APROVEITAMENTO DE VAGAS REMANESCENTES

8.1 Entende-se por vagas remanescentes aquelas geradas pela não efetivação da matrícula pelo candidato na data, local e horário, constantes neste no Quadro I deste Edital, seja por desistência ou por não apresentarem documentos que comprovem os pré-requisitos obrigatórios para efetivação de suas matrículas.

8.2 A divulgação de vagas remanescentes será através do Instagram

@cvti.novaiguacu do Centro Vocacional de Tecnologia e Inovação.

8.3 Para estar apto à ocupação de uma vaga remanescente o candidato deverá estar inscrito.

8.4 O candidato deverá comparecer ao Centro Vocacional de Tecnologia e Inovação, em data descrita no Quadro I deste Edital, para o aproveitamento de vagas remanscentes.

8.5 O processo de matrícula será encerrado no momento em que todas as vagas remanescentes forem preenchidas.

9. DISPOSIÇÕES GERAIS

9.1 O(a) aluno(a) matriculado(a) que não comparecer às 02 (duas) primeiras aulas após a inscrição, será desclassificado e abrirá vaga remanescente para aquela turma.

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

9.3 O curso não oferece qualquer tipo de refeição, bolsa-auxílio e vale-transporte.

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

9.5 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 e 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		19/01/2024 às 09:00 até 26/01/2024 às 17:00	http://www.novaiguacu.rj.gov.br/semat/
PUBLICAÇÃO DOS INSCRITOS		30/01/2024	Instagram @cvti.novaiguacu
SORTEIO		31/01/2024 às 13:00	Youtube: @cvtinovaiguacu
DIVULGAÇÃO E PUBLICAÇÃO DOS SORTEADOS		02/02/2024	Instagram @cvti.novaiguacu
EFETIVAÇÃO DA MATRÍCULA DOS CANDIDATOS SORTEADOS	INFORMÁTICA BÁSICA	05/02/2024 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, 3010, 3011, 3012, 3012A e 3069B
	PROGRAMAÇÃO	06/02/2024 de 10h às 20h	
	EXCEL ROBÓTICA	07/02/2024 de 10h às 20h	
	WEB DESIGN	08/02/2024 de 10h às 21h	
	CRIAÇÃO DE APLICATIVO CRIAÇÃO DE GAMES	09/02/2024 de 10h às 21h	
DIVULGAÇÃO E PUBLICAÇÃO DAS VAGAS REMANESCENTES		16/02/2024	Instagram @cvti.novaiguacu
EFETIVAÇÃO DA MATRÍCULA DOS CANDIDATOS SORTEADOS E DAS VAGAS REMANESCENTES		19/02/2024 a 23/02/2024, de 10h às 20h	
INÍCIO DAS AULAS		26/02/2024	

GRADE CURRICULAR CURSOS LIVRES

CURSO DE INFORMÁTICA BÁSICO I

1 - OBJETIVOS
1.1 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.
1.2 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.
1.3 Objetivo da Disciplina
Apresentar aos alunos conceitos básicos da informática.
2 - 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 BÁSICO

1 - OBJETIVOS
1.1 Objetivo Geral
Compreender as potencialidades e vantagens da utilização de recursos do Excel , 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.
1.2 Objetivos Específicos
Iniciação ao uso de funções básicas da ferramenta excel , análise de dados , criação de tabelas.
1.3 Objetivo da Disciplina
Apresentar aos alunos técnicas e recursos Básicos da ferramenta Excel.

2 - EMENTA

- Módulo I - Introdução a Excel
- Módulo II - Análise de Dados com Excel
- Módulo III - Base e Validação de Dados
- Módulo IV - Projeto de conclusão de curso

CURSO DE PROGRAMAÇÃO

1 - OBJETIVOS

1.1 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).

1.2 Objetivos Específicos

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

1.3 Objetivo da Disciplina

Descrever as principais ferramentas de desenvolvimento no mercado de programação.

2 - 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

1 - OBJETIVOS

1.1 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.

1.2 Objetivos Específicos

Iniciação aos primeiros passos no desenvolvimento de um site simples e dinâmico utilizando

as ferramentas de marcação de texto e apresentação visual.

1.3 Objetivo da Disciplina

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

2 - 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

1 - OBJETIVOS

1.1 Objetivo Geral

Auxílio e orientação para criação de jogos eletrônicos com o uso da ferramenta gamemaker/construct.

1.2 Objetivos Específicos

Criação de jogos bidimensionais para PC e dispositivos móveis .

1.3 Objetivo da Disciplina

Capacitar o aluno em técnicas fundamentais de criação de jogos digitais.

2 - 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

1 - OBJETIVOS

1.1 Objetivo Geral

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

1.2 Objetivos Específicos
Iniciação aos primeiros passos no desenvolvimento de aplicações (introdução) eletrônica (introdução).
1.3 Objetivo da Disciplina
Apresentar aos alunos conceitos de lógica, programação, mecânica de movimentos, eletrônica utilizando o TINKERCAD (SIMULADOR).
2 - 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

1 - OBJETIVOS
1.1 Objetivo Geral
Apresentar aos alunos conceitos de criação de aplicativo Android usando (App Inventor) e outras ferramentas de criação de aplicativo.
1.2 Objetivos Específicos
Iniciação aos primeiros passos no desenvolvimento de criação de aplicativo (Android).
1.3 Objetivo da Disciplina
Apresentar aos alunos conceitos de lógica, programação, App Inventor (Android).
2 - EMENTA
- Módulo I – Nivelamento e primeiros passos em lógica, programação (introdução). - Módulo II – Ferramentas de Desenvolvimento de APP (Inventor). - Módulo III– Projeto.