



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO
ESCOLA DE PROGRAMAÇÃO EM JOGOS E ROBÓTICA – ACADEMIA HACKTOWN

PROCESSO SELETIVO PARA CURSOS FAST CLASS DE PROGRAMAÇÃO EM JOGOS E ROBÓTICA DA ACADEMIA HACKTOWN 2019 NO CAMPUS PETROLINA, NA MODALIDADE FORMAÇÃO INICIAL E CONTINUADA – EDITAL Nº 62/2019-PROEXT

A PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO E CULTURA DO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO - IF SERTÃO-PE, no uso de suas atribuições legais, em conformidade com a Lei nº 9.394/96 (LDB) e LEI Nº 11.741, DE 16 DE JULHO DE 2008. Faz saber e torna pública a abertura das inscrições de **Cursos Fast Class para 120 vagas** dos cursos de Programação em Jogos e Robótica - 2019 da **ACADEMIA HACKTOWN** do IF SERTÃO – PE, no campus **Petrolina**, na modalidade de Formação Inicial e Continuada (FIC), conforme o disposto a seguir:

1. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

1.1 O presente Edital orienta e regulamenta procedimentos para a realização de inscrições para os Cursos do **PROJETO ACADEMIA HACKTOWN**, na modalidade Formação Inicial e Continuada (FIC) do *Campus* Petrolina do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sertão Pernambucano (IF Sertão - PE). “Este Edital atende às exigências do Parecer n.00083/2017/PROC/PF IF SERTÃO PERNAMBUCANO/PGE/AGU de 16 de março de 2017”.

1.2 A oferta de cursos de Formação Inicial e Continuada no IF SERTÃO-PE fundamenta-se no Decreto nº 5.154 de 23 de julho de 2004, alterado pelo Decreto nº 8.268, de 18 de junho de 2014; Lei nº 11.892, de 29 de dezembro de 2008; Resolução CONSUP nº 11, de 16 de maio de 2017; art. 39 § 2º Inciso I da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional e Diretrizes para oferta de Formação Inicial e Continuada ou de Qualificação Profissional no IF SERTÃO-PE.

1.3 O curso de Formação Inicial e Continuada (FIC) é uma modalidade da Educação Profissional e Tecnológica que consiste na oferta de cursos de qualificação, de formação e aperfeiçoamento profissional de curta duração.

1.4 OBJETIVO: Estimular de forma lúdica o desenvolvimento de habilidades cognitivas necessárias no Século XXI como: raciocínio lógico, raciocínio matemático e algorítmico, sistematização do pensamento, causa e consequência, concentração, decomposição de problemas e, dessa forma, Pensamento Computacional.

1.4.1 Também são objetivos do Projeto Academia HackTown:

- a) disseminar a cultura da inclusão, promovendo o crescimento individual e coletivo pela convivência com as diferenças e o reconhecimento do valor da diversidade;

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO
ESCOLA DE PROGRAMAÇÃO EM JOGOS E ROBÓTICA – ACADEMIA HACKTOWN

-
- b) ser modelo de inclusão social de pessoas com deficiência, compartilhando as práticas e estratégias com demais órgãos governamentais, entes privados, instituições de ensino, organizações da sociedade civil e sociedade, em geral.
 - c) despertar o interesse de meninas estudantes do ensino médio (nas suas diversas modalidades) e dos anos finais do ensino fundamental, para que estas conheçam melhor a área e sintam-se motivadas em seguir uma carreira em Computação.

1.5 A seleção objetiva o preenchimento de **120 (cento e vinte)** vagas do Curso de Programação em Jogos e Robótica, conforme descrito no Quadro Nº 01, distribuídas no campus Petrolina e destinadas aos interessados que atendam aos requisitos do Edital.

2. ACADEMIA HACKTOWN

Academia HackTown - 1ª Escola Pública de Programação em Jogos e Robótica do Brasil, surgiu com a ideia de trabalhar uma proposta inovadora. Para tanto, emprega um mix de metodologias e ferramentas para o desenvolvimento do pensamento computacional, através do ensino de programação em jogos e robótica. Dessa forma, crianças e jovens deixam de ser meros usuários da tecnologia e são estimulados a produzir seus próprios programas, jogos e robôs.

Nessa perspectiva, tem como **impacto social**:

1. Mitigar barreiras de acesso às tecnologias modernas;
2. Reduzir os riscos de vulnerabilidades de crianças e jovens envolvidos;
3. Promover a oportunidade de desenvolvimento, permitindo a utilização plena do potencial individual;
4. Viabilizar a ampliação da oportunidade da melhoria de renda; e
5. Contribuir para o fortalecimento da cidadania.

Missão: Promover o ensino de programação em jogos e robótica de forma lúdica e divertida, prioritariamente, para crianças e jovens de escolas públicas do sertão pernambucano e assim, contribuir para a formação de cidadãos inventivos e criativos capazes de trabalhar em equipe para a resolução de problemas de maneira sistêmica.

Visão: Ser referência na transferência de tecnologias modernas para crianças e jovens de escolas públicas por meio de metodologias inovadoras, no médio prazo em Pernambuco, e no longo prazo, para o Brasil. Dessa forma, contribuindo para o fortalecimento da cidadania com a redução dos riscos de vulnerabilidade social dos envolvidos, além de promover a oportunidade de desenvolvimento do potencial individual.



3. DO NÚMERO DE VAGAS POR CAMPUS

3.1 As vagas para os cursos previstos neste edital estão distribuídas, conforme o Quadro Nº 1.

QUADRO Nº 01 – NÚMERO DE VAGAS DISPONÍVEIS POR CAMPUS

Nº	CAMPUS	TOTAL DE VAGAS
1	Petrolina	120
Total de Vagas		120

4. PÚBLICO ALVO

4.1 O público alvo é deste edital são crianças e jovens que estejam regularmente matriculados a partir do Ensino Fundamental de acordo com o quantitativo de vagas e requisitos descritos no item 5.

5. DOS REQUISITOS PARA INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO NO CURSO

5.1 Para participar dos cursos previstos neste edital, o candidato e seus responsáveis devem atender aos seguintes requisitos mínimos:

- Possuir disponibilidade para frequentar o curso nos dias e horários determinados neste edital;
- Ser pontual com os horários de início e término das aulas;
- Estar regularmente matriculado a partir do Ensino Fundamental;
- Atender aos pré-requisitos descritos no Quadro Nº 02.

5.2 O não cumprimento dos requisitos para inscrição e participação nos cursos deste edital, implicará no cancelamento da inscrição e/ou matrícula do candidato/aluno.

QUADRO Nº 02 – CURSOS E PRÉ-REQUISITO

SEQ.	CURSO	PRÉ-REQUISITO
01	Minecraft: Construindo Sociedades - Kids 0 (21h)	Crianças com idade entre 7 e 8 anos. (07 encontros de 3h - 21h).
02	Robótica Arduino - Kids II (21h)	Crianças com idade entre 11 e 12 anos. (07 encontros de 3h - 21h).
03	Robótica Arduino - Teens Júnior (21h)	Jovens com idade entre 13 e 15 anos. (07 encontros de 3h - 21h).
04	Robótica LEGO - Kids I	Crianças com idade entre 09 e 10 anos. (07 encontros de 3h - 21h).
05	Robótica Com LEGO - Kids II	Crianças com idade entre 11 e 12 anos. (07 encontros de 3h - 21h).

6. INSCRIÇÕES

6.1 Antes de efetuar a inscrição, o candidato deverá conhecer o edital e certificar-se de que preenche todos os requisitos exigidos.

6.2 A INSCRIÇÃO É GRATUITA E SERÁ FEITA EM DUAS ETAPAS: A primeira etapa será realizada pelo sistema de inscrição online, conforme item 6.3. **A segunda etapa corresponde à entrega dos documentos obrigatórios e/ou opcionais, conforme item 6.4,** no campus escolhido para a realização do curso, sendo este: Petrolina.

6.3 A primeira etapa será realizada pela Internet, conforme cronograma de atividades do item 13, observado o horário local e o disposto no item 6.4, no link hacktown.ifsertao-pe.edu.br **Recomenda-se o uso do navegador Firefox ou Internet Explorer para acessar o sistema de inscrição.** Ao acessar o portal de inscrições, o candidato/responsável legal deve seguir os seguintes passos:

- a) efetuar a inscrição (opção “**Quero me inscrever**”);
- b) preencher todos os dados solicitados;
- c) selecionar o campus;
- d) selecionar o curso;
- e) selecionar a turma;
- f) conferir os dados do comprovante de inscrição;
- g) imprimir o comprovante de inscrição.

6.4 Após o preenchimento das informações no endereço hacktown.ifsertao-pe.edu.br, o (a) candidato(a) deverá entregar, obrigatoriamente, os comprovantes em envelope lacrado, conforme item 6.5, com a cópia do comprovante de inscrição colado na frente do envelope. Para entregar os comprovantes o(a) candidato(a) deverá comparecer no seguinte setor do campus, conforme cronograma de atividades do item 13, nos seguintes horários:

- **Campus Petrolina:** na recepção do Campus Petrolina das 08:00 às 12:00 e de 13:00 às 16:00, localizado na BR 407, Km 08 - Jardim São Paulo CEP: 56314-520 | Petrolina/PE;

6.5 Documentação necessária para inscrição:

6.5.1 Documentos Obrigatórios:

- a) Cópia do Comprovante de Inscrição;
- b) Comprovante de matrícula e/ou boletim escolar 2019 com as notas de português e matemática;
- c) RG ou certidão de nascimento;

6.5.2 Documentos Opcionais:

- a) Comprovante que é filho ou dependente de servidor do IF SERTÃO PE (Cadastro SUAP, SIGEP/SIGAC);
- b) Laudo médico em caso de ser portador de deficiência;



c) Comprovante que participa ou participou de algum curso da Academia HackTown.

6.6 A documentação solicitada deverá ser entregue conforme **item 6.4**.

6.7 O comprovante de inscrição transformar-se-á no documento com o qual o candidato, no momento da matrícula comprovará a efetivação de sua inscrição.

6.8 A inscrição será homologada somente após a entrega dos documentos obrigatórios, conforme o item 6.5 deste edital.

6.9 O candidato será desclassificado se não apresentar os documentos descritos no item **6.5.1**.

6.10 O candidato só poderá se candidatar a um curso neste edital.

6.11 A inscrição do candidato implicará a tácita aceitação das condições estabelecidas neste Edital, nos comunicados oficiais, ou em outros documentos que vierem a ser publicados, como também das decisões que possam ser tomadas pelo IF SERTÃO-PE, das quais o candidato e/ou responsável legal não poderá alegar desconhecimento.

6.11.1 O responsável legal do candidato menor de idade, é responsável por acompanhar todo o processo seletivo deste edital.

6.12 A inscrição poderá ser realizada presencialmente no(s) campi nos seguintes setores, no período da inscrição, conforme cronograma de atividades do item 13, nos seguintes horários:

- **Campus Petrolina:** na coordenação da Academia HackTown, sala B27, do Campus Petrolina das 08:00 às 12:00, localizado na BR 407, Km 08 - Jardim São Paulo CEP: 56314-520 | Petrolina/PE;

7. TURMAS, VAGAS, INÍCIO DAS AULAS E HORÁRIO

7.1 As aulas estão previstas para iniciar conforme descrito no QUADRO Nº 3 - TURMAS, VAGAS, INÍCIO DAS AULAS E HORÁRIO.

7.2 O Início das atividades ocorrerá por meio de reunião com os pais ou responsável pelo aluno. A reunião acontecerá, conforme cronograma de atividades descrito no item 13, no auditório do campus para o qual o candidato realizou a sua inscrição.

7.3 O Comparecimento à reunião é obrigatório para a efetiva homologação da matrícula.

7.4 O não comparecimento dos pais ou responsável a reunião, implicará no reposicionamento do candidato, na última posição da fila de espera do curso para o qual fez a inscrição.

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO
ESCOLA DE PROGRAMAÇÃO EM JOGOS E ROBÓTICA – ACADEMIA HACKTOWN

QUADRO Nº 03 – TURMAS, VAGAS, INÍCIO DAS AULAS E HORÁRIO

CAMPUS	CURSO	PÚBLICO ALVO	TURMA	DIA HORÁRIO	Nº VAGAS	INÍCIO PREVISTO
PETROLINA	Minecraft: Construindo Sociedades - Kids 0	Crianças com idade entre 7 e 8 anos. (07 encontros de 3h - 21h)	1	Terça das 14:00 às 17:00	15	29/10/2019
			2	Quinta das 14:00 às 17:00	15	31/10/2019
	Robótica Arduino - Teens Júnior	Jovens com idade entre 13 e 15 anos. (07 encontros de 3h - 21h)	3	Terça das 08:00 às 11:00	15	29/10/2019
	Robótica Arduino - Kids II	Crianças com idade entre 11 e 12 anos. (07 encontros de 3h - 21h)	4	Quinta das 08:00 às 11:00	15	31/10/2019
	Robótica LEGO - Kids I	Crianças com idade entre 09 e 10 anos. (07 encontros de 3h - 21h)	5	Segunda das 08:00 às 11:00	15	04/11/2019
	Robótica LEGO - Kids II	Crianças com idade entre 11 e 12 anos. (07 encontros de 3h - 21h)	6	Segunda das 14:00 às 17:00	15	04/11/2019
	Robótica LEGO - Kids I	Crianças com idade entre 09 e 10 anos. (07 encontros de 3h - 21h)	7	Quarta das 14:00 às 17:00	15	30/10/2019
	Robótica LEGO - Kids II	Crianças com idade entre 11 e 12 anos. (07 encontros de 3h - 21h)	8	Sexta das 08:00 às 11:00	15	01/11/2019

8. PROCESSO SELETIVO

8.1 O processo seletivo será realizado em uma única fase e corresponde a análise da documentação descrita no item 6.3.

8.2 O candidato deverá obter no mínimo 07(sete) pontos para ser classificado.

8.3 Para fins de classificação será utilizada a pontuação obtida com a apresentação dos documentos conforme Quadro Nº 04 - Pontuação e documentos necessários para a classificação.



QUADRO Nº 04 – PONTUAÇÃO DOS DOCUMENTOS PARA A CLASSIFICAÇÃO

ITEM	DESCRIÇÃO DO ITEM DO BAREMA	PONTUAÇÃO
01	Nota de Português (apenas a primeira e segunda unidade de 2019).	0 - 10 pontos
02	Nota de Matemática (apenas a primeira e segunda unidade de 2019)	0 - 10 pontos
03	Comprovante que aluno regularmente matriculado na rede pública de ensino (2019) ou aluno com bolsa integral na rede privada em 2019.	10 pontos
04	Comprovante que aluno regularmente matriculado na rede particular de ensino em 2019.	06 pontos
05	Certificado de conclusão de curso da Academia HackTown (05 pontos por certificado), até dois certificados.	10 pontos
06	Comprovante que é dependente legal de servidor do IF Sertão-PE(SUAP, SIGEP/SIGAC).	03 pontos
08	Comprovante que é portador de deficiência (laudo médico).	05 pontos
09	Ser do sexo feminino.	05 pontos
Pontuação Máxima		53 PONTOS

8.4 Cada certificado/declaração será contabilizado uma única vez.

8.5 Como critério de desempate entre dois ou mais candidatos terá preferência, na ordem que segue o candidato que tiver:

- Maior idade;
- Ordem de inscrição, considerando o menor número de inscrição.

8.6 Havendo candidatos além das vagas oferecidas, esses formarão a lista de espera para preenchimento de vagas.

8.7 O candidato será eliminado do processo seletivo, em qualquer tempo, sem prejuízo das sanções penais cabíveis se:

- Cometer falsidade ideológica com prova documental;
- Utilizar de procedimentos ilícitos, devidamente comprovados por meio eletrônico, estatístico, visual ou grafológico;
- Burlar ou tentar burlar quaisquer das normas definidas neste Edital;
- Dispensar tratamento inadequado, incorreto ou descortês a qualquer pessoa envolvida no Processo Seletivo;
- Perturbar, de qualquer modo, a ordem dos trabalhos relativos ao processo seletivo.



9. DO RESULTADO

9.1 O resultado preliminar será divulgado conforme cronograma do item 13, nos sites do IF SERTÃO-PE www.ifsertao-pe.edu.br, da Academia hacktown.ifsertao-pe.edu.br e nos murais dos *Campi*.

9.2 O resultado final será divulgado conforme cronograma do item 13, nos sites do IF SERTÃO-PE www.ifsertao-pe.edu.br, da Academia hacktown.ifsertao-pe.edu.br e nos murais dos *Campi*.

10. DA MATRÍCULA

10.1 A matrícula será realizada em duas etapas.

10.1.1 A PRIMEIRA ETAPA, consiste no comparecimento do responsável ou procurador legal (ver anexo 1), pelo menor de idade, à Secretaria de Controle Acadêmico de cada campi, nas datas e horários descritos a seguir, para entrega dos documentos descritos no item 10.2, deste edital.

a) Campus Petrolina: no período de 24 a 25/10/2019 no horário das 08:00 às 17:00h.

10.1.2 A SEGUNDA ETAPA, consiste no comparecimento à reunião, conforme cronograma de atividades do item 13.

10.2 Documentação para matrícula:

- a) Cópia e original do RG ou Certidão de nascimento;
- b) Cópia e original do CPF;
- c) Cópia e original de Comprovante de residência;
- d) Duas fotos 3x4 iguais e recentes;
- e) Termo de Procuração com firma reconhecida em cartório, caso a matrícula seja efetuada por terceiros (anexo 1).

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO
ESCOLA DE PROGRAMAÇÃO EM JOGOS E ROBÓTICA – ACADEMIA HACKTOWN

10.3 Caso o candidato selecionado, deixe de cumprir a primeira etapa da matrícula no período estabelecido, o mesmo será posicionado no último lugar da fila de espera, e o próximo candidato da lista de espera será convocado.

10.4 A matrícula será homologada apenas após o comparecimento dos pais ou responsável legal do aluno menor de idade à reunião, conforme item 7.2 deste edital.

10.5 A chamada para vagas ociosas ocorrerá imediatamente após o encerramento do período de matrículas. A Coordenação Geral de Extensão e de Cursos FIC, convocará os suplentes, por telefone ou correio eletrônico, seguindo rigorosamente a ordem de classificação.

11. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

QUADRO Nº 05 –CURSOS E CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

CURSO PROGRAMAÇÃO EM JOGOS E ROBÓTICA	CONTEÚDO
Robótica Arduino	<p>Fase 1: Conceitos ligados à computação, Eletrônica – Corrente Tensão e Resistência, Circuito Integrado, Microcontrolador, Protoboard, Leds, Resistores, Conhecendo o Arduino, Digital/analógico, Apresentando Componentes.</p> <p>Fase 2: Variáveis e constantes, Operadores aritméticos e lógicos, Função, Principais funções, Função de Tempo, Estruturas condicionais, Monitor Serial, Interagindo com o Monitor serial, Funções para os pinos digitais, Funções para os pinos analógicos, Estruturas de repetição, Programando em loop</p> <p>Fase 3: Botões, O famoso Blink, Acionando leds com botões, Bibliotecas Arduino, Buzzer, Reproduzindo notas musicais, Pinos PWM, Potenciômetro, Controlando intensidade do Led, Decifrando enigmas com leds, Display LCD, Sua mensagem na tela LCD.</p> <p>Fase 4: Sensor, Sensor de Luz LDR, Controlando iluminação com sensor LDR, Sensor de Umidade e Temperatura DHT11, Montagem de projeto final com Componentes diversificados.</p>
Minecraft - Construindo Sociedades	<p>Fase 1 (3h): conhecendo a Interface(o gráfico, menus, barra de vida, barra de fome e recompensas); comandos básicos, estudo de enredo, modo de sobrevivência, como sobreviver a primeira noite.</p> <p>Fase 2 (3h): recursos essenciais (carvão, madeira, mesa de fabricação, receitas de itens), orientação de sobrevivência</p> <p>Fase 3 (3h): cultivando alimentos, produzindo ferramentas, criando defesas.</p>

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO
ESCOLA DE PROGRAMAÇÃO EM JOGOS E ROBÓTICA – ACADEMIA HACKTOWN

	<p>Fase 4 (6h): construindo espaços sustentáveis, espaços acessíveis, zonas verdes e aquários.</p> <p>Fase 5 (6h): Nether e End.</p>
Robótica LEGO	<p>Lego EV3; Sensor de ultrassônico; Sensor de som; Motores e atuadores; Portas de Comunicação; Sensor de toque; Sensor de Cores; EV3 Programming; Instruções EV3; Variável. Montagem e programação de robôs seguindo manuais. Criação de cenários para os robôs montados.</p>

12. DO RECURSO

12.1 O candidato inscrito terá o prazo de 1(um) dia útil após a divulgação do resultado para realizar a interposição de recurso.

12.2 O recurso devidamente fundamentado será dirigido à Comissão de Seleção do Projeto Academia HackTown, a ser enviado exclusivamente por e-mail para academiahacktown@gmail.com, devendo ser interposto no prazo improrrogável de 24 (vinte e quatro) horas úteis após a publicação do resultado da seleção com o assunto: RECURSO AO EDITAL **62/2019**.

12.3 Serão indeferidos os recursos interpostos fora do prazo definido neste edital.

13. DO CRONOGRAMA

QUADRO Nº 06 – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES

EVENTOS	DATAS
Publicação do Edital	03/10/2018
Período de inscrição	03 a 16/10/2018
Homologação das inscrições	18/10/2018
Período para interposição de recursos	Até 24 horas úteis após a divulgação do resultado.
Resultado de recursos e resultado parcial	21/10/2018
Período para interposição de recursos	Até 24 horas úteis após a divulgação do resultado.
Divulgação do resultado dos recursos e resultado final	23/10/2018
Matrícula	24 e 25/10/2018
Reunião	25/10/2018 às 19hs
Início do Curso	A partir do dia 29/10/2018*



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO
ESCOLA DE PROGRAMAÇÃO EM JOGOS E ROBÓTICA – ACADEMIA HACKTOWN

	*VERIFICAR O QUADRO Nº 03 – INÍCIO DAS AULAS E HORÁRIO
--	--

14. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

14.1 É de inteira responsabilidade do candidato acompanhar a publicação dos resultados e etapas do Processo Seletivo.

14.2 A inexistência ou irregularidade de informações, ainda que constatadas posteriormente, eliminará o candidato do processo seletivo, declarando-se nulos todos os atos decorrentes de sua inscrição.

14.3 Os dias previstos para aulas poderão ser alterados em função da disponibilidade da estrutura dos campi e dos professores.

14.4 O IF SERTÃO-PE se reserva o direito de realizar o curso com no mínimo 50% dos candidatos matriculados.

14.5 Respeitando os pré-requisitos mínimos descritos no item 5.0, deste edital, o aluno poderá deslocar-se de turma e/ou curso, desde que haja interesse do aluno e da Academia HackTown. A Academia HackTown se reserva ao direito de considerar, para isso, a disponibilidade de vagas, respeitando o quantitativo previsto para cada curso/turma.

14.5.1 A mudança de curso/turma acontecerá por meio de convite a ser realizado pela Academia HackTown, através de e-mail e contato telefônico cadastrado no sistema de inscrição. O candidato/aluno poderá requerer a mudança por meio de requerimento junto ao controle acadêmico, que será analisado pela coordenação da Academia HackTown.

14.6 Os casos omissos e as situações não previstas no presente Edital serão analisados pela Comissão do Processo Seletivo e se necessário, encaminhados, à Pró - Reitoria de Extensão e Cultura do IF SERTÃO-PE.

14.7 Este Edital entra em vigor, a partir da data de sua publicação, sendo válido apenas para este Processo Seletivo, revogadas as disposições em contrário.

PETROLINA-PE, 03 DE OUTUBRO DE 2018.

Fábio Cristiano Souza Oliveira

Presidente da Comissão do Processo Seletivo - Academia HackTown – Escola de Programação em Jogos e Robótica
Portaria Nº 17/2017 – PROEXT de 05 de setembro de 2017.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO
ESCOLA DE PROGRAMAÇÃO EM JOGOS E ROBÓTICA – ACADEMIA HACKTOWN

ANEXO 1

TERMO DE PROCURAÇÃO

Eu, _____,

estado civil _____, RG nº. _____,

CPF nº. _____, nacionalidade _____,

residente e domiciliado(a) na rua _____,

bairro _____ cidade _____,

nomeio e constituo meu bastante procurador o(a)

Sr.(a) _____,

estado civil _____, RG nº. _____,

CPF nº. _____, nacionalidade _____,

residente e domiciliado(a) na rua _____

para _____

Válido até: _____.

_____ - _____, ____ de _____ de _____

Assinatura (com firma reconhecida em cartório)