

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 PARA A COMUNIDADE RURAL DO SERROTE DO URUBU, NA MODALIDADE FORMAÇÃO INICIAL E CONTINUADA – EDITAL Nº 66/2019-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 100 vagas** dos cursos de Programação em Jogos e Robótica - 2019 da **ACADEMIA HACKTOWN** do IF SERTÃO – PE, ofertado pelo campus Petrolina na **COMUNIDADE RURAL DO SERROTE DO URUBU**, 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) dos *Campi* Floresta, Salgueiro e 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 **100 (cem)** 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.

1.6 Este edital integra o acordo de cooperação técnico-científica, pedagógica e cultural de nº 86/2019, celebrado entre o IF SERTÃO - PE e a ASSOCIAÇÃO PROTEJA, que trata do desenvolvimento de Cursos Fast Class Programação em Jogos e Robótica - 2019 da ACADEMIA HACKTOWN do IF SERTÃO – PE na modalidade de Formação Inicial e Continuada (FIC) para crianças e adolescentes regularmente matriculadas a partir do Ensino Fundamental da comunidade Serrote do Urubu, vinculadas a Associação Proteja.

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

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

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 CAMPI

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

QUADRO Nº 01 – NÚMERO DE VAGAS DISPONÍVEIS NO SERROTE DO URUBU

Nº	CAMPUS	TOTAL DE VAGAS
2	Serrote do Urubu	100
Total de Vagas		100

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:

- Residir na comunidade rural do Serrote do Urubu;
- 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

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

SEQ.	CURSO/TRILHA	PRÉ-REQUISITO
01	Produção e Edição Vídeos Para Internet - Kids 0 (12h)	Idade entre 07 e 08 anos.
02	Produção e Edição Vídeos Para Internet - Kids 1 e Kids 2 (12h)	Idade entre 09 e 11 anos.
03	Minecraft - Construindo Sociedades (14h)	Idade entre 07 e 09 anos.
04	Iniciação a Robótica Com Arduino - Teens Júnior (14h)	Idade entre 13 a 14 anos.
05	Iniciação a Robótica Com Arduino - Teens (14h)	Idade entre 15 a 16 anos.
06	Iniciação a Robótica Com LEGO - Kids I (14h)	Idade entre 09 e 10 anos.
07	Iniciação a Robótica Com LEGO - Kids II (14h)	Idade entre 11 e 12 anos.

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:

- efetuar a inscrição (opção “**Quero me inscrever**”);
- preencher todos os dados solicitados;
- selecionar o campus;
- selecionar o curso;
- selecionar a turma;
- conferir os dados do comprovante de inscrição;
- 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)

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

deverá comparecer até às 12h do dia **16/10/2019**, na recepção do Campus Petrolina, 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 escolaridade (Declaração ou contrato de matrícula ou histórico escolar ou boletim de escola pública ou de outras instituições de ensino);

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 não poderá alegar desconhecimento.

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 14:00 às 18:00, 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

CURSO	PÚBLICO ALVO	TURMA	DIA/HORÁRIO	Nº VAGAS	INÍCIO PREVISTO
Produção e Edição Vídeos Para Internet - Kids 0 (12h)	Crianças com idade entre 07 e 08 anos. (08 encontros de 1h: 30min - 12h)	1	Terça das 14:00 às 15:30	10	22/10/2019
Produção e Edição Vídeos Para Internet - Kids 1 (12h)	Crianças com idade entre 09 e 11 anos. (08 encontros de 1h: 30min - 12h)	2	Terça das 15:45 às 17:15	10	22/10/2019
Minecraft: Construindo Sociedades - Kids 0	Crianças com idade entre 7 e 9 anos. (8 encontros de 1h:45min - 14h)	5	Sexta das 08:00 às 09:45	10	25/10/2019
		6	Sexta das 10:00 às 11:45	10	25/10/2019
Iniciação a Robótica Com Arduino - Teens Júnior	Jovens com idade entre 13 e 14 anos. (8 encontros de 1h: 45min - 14h)	7	Terça das 08:00 às 09:45	15	24/10/2019
Iniciação a Robótica Com Arduino - Teens	Jovens e com idade entre 15 e 16 anos. (10 encontros de 1h: 45min - 14h)	8	Terça das 10:00 às 11:45	15	24/10/2019
Iniciação a Robótica Com LEGO - Kids II	Crianças e com idade entre 09 e 10 anos. (8 encontros de 1h: 45min - 14h)	9	Sábado das 08:00 às 09:45	15	26/10/2019
Iniciação a Robótica Com LEGO - Teens Júnior	Crianças e com idade entre 11 e 13 anos. (8 encontros de 1h: 45min - 14h)	10	Sábado das 10:00 às 11:45	15	26/10/2019

8. PROCESSO SELETIVO

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

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

8.2 Para fins de classificação será utilizada os seguintes critérios:

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

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

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

- a) Cometer falsidade ideológica com prova documental;
- b) Utilizar de procedimentos ilícitos, devidamente comprovados por meio eletrônico, estatístico, visual ou grafológico;
- c) Burlar ou tentar burlar quaisquer das normas definidas neste Edital;
- d) Dispensar tratamento inadequado, incorreto ou descortês a qualquer pessoa envolvida no Processo Seletivo;
- e) 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. 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 SEGUNDA ETAPA, consiste no comparecimento à reunião, conforme cronograma de atividades do item 13.

b) Campus Petrolina: no período de 21/10/2019 no horário das 17:00..

10.2 Documentação para matrícula:

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

- a) Cópia e original do RG ou Certidão de nascimento;
- b) Cópia e original do CPF;
- c) Cópia e original de Comprovante de residência ou declaração da escola/associação com endereço;
- 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).

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
Iniciação em 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>

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

	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.
Produção e Edição Vídeos Para Internet - Kids 0	Fase 1: Apresentação de canais. IMAGEM, SOM E VÍDEO: Metadados; Miniaturas; Anotações; Playlist. Fase 2: TÉCNICAS DE EDIÇÃO: Vídeo; Imagem. SOCIAL E COMERCIAL: Orientação sobre privacidade e segurança.
Produção e Edição Vídeos Para Internet - Kids 1 e Kids 2	Fase 1: YOUTUBE: Criação de canal no Youtube; Direitos autorais; Monitoramento de vídeo; Biblioteca; Analytics; Apresentação de canais. IMAGEM, SOM E VÍDEO: Otimização de conteúdo; Metadados; Miniaturas; Anotações; Playlist; Checklist. Fase 2: TÉCNICAS DE EDIÇÃO: Vídeo; Imagem; SOCIAL E COMERCIAL: Orientação sobre privacidade e segurança; Fase 3: Formas de impulsionar o canal no YouTube; Monetização; Estratégias criativas; Divulgação; Técnicas de Publicidade.
Minecraft - Construindo Sociedades	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. Fase 2 (3h): recursos essenciais (carvão, madeira, mesa de fabricação, receitas de itens), orientação de sobrevivência Fase 3 (3h): cultivando alimentos, produzindo ferramentas, criando defesas. Fase 4 (6h): construindo espaços sustentáveis, espaços acessíveis, zonas verdes e aquários. Fase 5 (6h): Nether e End.

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 após a publicação do resultado da seleção com o assunto: RECURSO AO EDITAL **66/2019**.

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

13. DO CRONOGRAMA

QUADRO Nº 06 – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES

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

EVENTOS	DATAS
Publicação do Edital	11/10/2019
Período de inscrição	A partir de 11/10 até às 12:00 do dia 16/10/2019.
Homologação das inscrições	16/10/2019
Período para interposição de recursos	Até 24 horas úteis após a divulgação do resultado.
Resultado de recursos e resultado parcial	17/10/2019
Período para interposição de recursos	Até 24 horas úteis após a divulgação do resultado.
Divulgação do resultado dos recursos e resultado final	18/10/2019
Matrícula	21/10/2019
Reunião	21/10/2019
Início do Curso	A partir do dia 22/10/2019* *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 inexatidão 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

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

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, 11 DE OUTUBRO DE 2019.

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)