

## PROCESSO SELETIVO PARA CURSOS LIVRES DE EXTENSÃO ON-LINE FAST CLASS DA ACADEMIA HACKTOWN - EDITAL Nº 09/2020

O Diretor Geral do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano- Campus Petrolina, no uso de suas atribuições legais, conferida pela Portaria D.O.U Nº 187/2020 de 03 de março de 2020, faz saber e torna pública a abertura das inscrições do processo seletivo para **180 vagas** para os cursos livres de extensão On-line Fast Class: YouTuber, Digital influencer Kids e Teens Júnior, Robótica Kids II, Iniciação a Robótica Arduino, Programação em Jogos - Kids I e Programação em Jogos e Robótica Kids II da **ACADEMIA HACKTOWN**, conforme o disposto a seguir:

### 1. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

**1.1** O presente Edital orienta e regulamenta procedimentos para a realização de inscrições para o Curso Livres de Extensão do **PROJETO ACADEMIA HACKTOWN**, 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** O curso livre de extensão trata-se de uma capacitação com curta duração e pode atender a público variado, de acordo com seu projeto pedagógico. Todos os participantes, ao final do curso, que obtiverem frequência mínima de 75% receberão certificados que serão disponibilizados de forma online no sistema do Projeto Academia HackTown - HTCLASS.

**1.3** Os Cursos acontecerão por meio do Ambiente Virtual do projeto Academia HackTown ([hacktown.ifsertao-pe.edu.br/ava](http://hacktown.ifsertao-pe.edu.br/ava)), através de encontros remotos na plataforma do Projeto da mentoria por meio do aplicativo Telegram<sup>1</sup>.

**1.4 OBJETIVO DOS CURSOS:** Contribuir com a autonomia digital de crianças e jovens por meio do desenvolvimento da cultura digital e do pensamento computacional.

#### 1.4.1 Também são objetivos do Projeto Academia HackTown:

- a) Capacitar o público envolvido para o letramento e a cidadania digital;
- b) Oportunizar de forma prioritária a inclusão digital.
- c) Desenvolver competências e habilidades de fluência digital nos indivíduos;
- d) Possibilitar práticas e conhecimentos técnicos para o impulsionamento do negócio através das mídias;

<sup>1</sup> Disponível em: [https://play.google.com/store/apps/details?id=org.telegram.messenger&hl=pt\\_BR](https://play.google.com/store/apps/details?id=org.telegram.messenger&hl=pt_BR)  
<https://apps.apple.com/br/app/telegram-messenger/id686449807>

- 
- e) Promover o manuseio das regras de comunicação em ambiente digital;
  - f) Possibilitar a fluência tecnológica dos envolvidos.

**1.5** A seleção objetiva o preenchimento de **180 (cento e oitenta) vagas** ofertadas pelo campus Petrolina 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. Promover a igualdade entre homens e mulheres através do acesso à tecnologia;
5. Viabilizar a ampliação da oportunidade da melhoria de renda; e
6. 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

3.1 O presente edital destina 180 (cento e oitenta) vagas conforme quadro nº 1 no Campus Petrolina.

QUADRO Nº 01 – **CAMPUS PETROLINA**- CURSOS E VAGAS DISPONÍVEIS

CURSO	CARGA HORÁRIA	TOTAL DE VAGAS	SALA DE AULA VIRTUAL	REQUISITOS MÍNIMOS
YouTuber (Turma 1)	30h	15	<a href="https://meet.google.com/abw-jzho-nhd">https://meet.google.com/abw-jzho-nhd</a>	Está regularmente matriculado no ensino fundamental e idade entre 10 e 15 anos
YouTuber (Turma 2)	30h	15	<a href="https://meet.google.com/iby-gqyp-ybo">https://meet.google.com/iby-gqyp-ybo</a>	Está regularmente matriculado no ensino fundamental e idade entre 10 e 15 anos
Digital influencer Kids II e Teens Júnior	30h	30	<a href="https://meet.google.com/tww-tihg-gjz">meet.google.com/tww-tihg-gjz</a>	Está regularmente matriculado no ensino fundamental e idade entre 11 e 15 anos
Robótica Kids II	30h	30	<a href="https://meet.google.com/rgq-vamn-fqp">meet.google.com/rgq-vamn-fqp</a>	Está regularmente matriculado no ensino fundamental e idade entre 13 e 14 anos
Programação em Robótica Arduino	50h	30	<a href="https://meet.google.com/szw-djhq-vs-f">meet.google.com/szw-djhq-vs-f</a>	Ter a partir de 15 anos com ensino fundamental completo.
Programação em Jogos - Kids I	50h	30	<a href="https://meet.google.com/faf-ytjr-snp">meet.google.com/faf-ytjr-snp</a>	Está regularmente matriculado no ensino fundamental e idade entre 09 e 10 anos
Programação em Jogos e Robótica Kids II	50h	30	<a href="https://meet.google.com/ety-wxmy-ete">meet.google.com/ety-wxmy-ete</a>	Está regularmente matriculado no ensino fundamental e idade entre 11 e 12 anos

<b>TOTAL DE VAGAS</b>	<b>180</b>
-----------------------	------------

#### 4. PÚBLICO ALVO

4.1 O curso é destinado para candidatos a partir de sete anos de idade. De acordo com o quantitativo de vagas descrito no item 3 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 seu/sua responsável legal deverá atender os seguintes requisitos mínimos:

- a) **Possuir acesso a computador com conexão a internet;**
- b) **Saber se comunicar através de e-mail e outros aplicativos de comunicação como o Whatsapp, Telegram, Hangout e outros.**
- c) **Saber usar navegadores de Internet.**
- d) **Ter disponibilidade para acessar o ambiente virtual e realizar as atividades online;**
- e) **Atender aos pré-requisitos descritos no quadro Nº 01.**

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

#### 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 ETAPA ÚNICA.

6.3 A inscrição será realizada exclusivamente pela Internet, no período de **15/09 a 27/09 de 2020**, observado o horário local, no link **<https://hacktown.ifsertao-pe.edu.br/hacktown/public/htselect>** até às 23:55 do dia 27/09/2020. **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:

1. efetuar a inscrição (opção “**Quero me inscrever**”);
2. preencher todos os dados solicitados;
3. selecionar o campus;
4. selecionar o curso;

- 
5. selecionar a turma;
  6. **selecionar e enviar documentos obrigatórios e opcionais no sistema de inscrição;**
  7. **conferir os dados do comprovante de inscrição;**
  8. **Finalizar a inscrição no processo seletivo com o envio dos comprovantes.**

#### 6.4 Documentação para inscrição:

##### 6.4.1 Documentos Digitalizados Obrigatórios :

- a) RG (Frente e Verso);
- b) CPF.

##### 6.4.2 Documentos Digitalizados Opcionais:

- a) Comprovante de conclusão de curso da Academia HackTown;
- b) Comprovante de dependência de servidor do IF Sertão-PE.

**6.5** A documentação solicitada deverá ser entregue exclusivamente em formato digital através do sistema de inscrição online, conforme os passos descritos no **item 6.3**.

**6.6** A inscrição será homologada somente após a entrega dos documentos obrigatórios, conforme o item 6.4 deste edital.

**6.7** Não serão aceitas inclusões de comprovantes após o procedimento de entrega dos documentos descritos no item **6.4**.

**6.8 O candidato terá sua inscrição indeferida** caso não apresente os documentos descritos no item **6.4.1**.

**6.9** 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.

**6.10** Os documentos enviados para a efetivação da inscrição devem estar legíveis, e submetidos em formato .pdf ou .jpg ou .png. Cabe ao candidato(a) a conferência dos documentos antes do envio. Também de inteira responsabilidade do candidato a correta submissão dos documentos.

## 7. TURMAS, HORÁRIO E INÍCIO DAS AULAS

**7.1** As aulas estão previstas para iniciar conforme descrito no quadro Nº 2 - Início das Aulas e Horário.

**7.2** O Início das atividades ocorrerá com uma reunião com os candidatos. A reunião acontecerá de maneira online através da plataforma google meet, conforme cronograma do item 13.

**7.3 A reunião será realizada para ambientação na plataforma online disponível em: [hacktown.ifsertao-pe.edu.br/ava](https://hacktown.ifsertao-pe.edu.br/ava).**

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO

**QUADRO Nº 02 – INÍCIO DAS AULAS E HORÁRIO**

TURMA	HORÁRIO DA MENTORIA	QUANTIDADE DE VAGAS	PREVISÃO DE INÍCIO DAS AULAS	PREVISÃO DE TÉRMINO DAS AULAS
DIGITAL INFLUENCER	TERÇA E SEXTA 15:00 às 16:00	30	09/10/2020	30/10/2020
PROGRAMAÇÃO EM JOGOS - KIDS 1	TERÇA E QUINTA 14:00 às 15:00	30	08/10/2020	17/11/2020
YOUTUBER - TURMA 1	QUINTA 8:00 às 11:00	15	08/10/2020	26/11/2020
YOUTUBER - TURMA 2	QUARTA 14:00 às 17:00	15	07/10/2020	25/11/2020
PROGRAMAÇÃO EM ROBÓTICA ARDUINO	SEGUNDA E QUARTA 19:30 ÀS 20:30	30	05/10/2020	20/12/2020
ROBÓTICA ARDUINO - KIDS 2	TERÇA E SEXTA 14:00 ÀS 15:00	30	07/10/2020	18/12/2020
PROGRAMAÇÃO EM JOGOS E ROBÓTICA KIDS II	TERÇA E SEXTA 13:00 ÀS 14:00	30	07/10/2020	18/12/2020

## 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** Para fins de classificação será utilizada a pontuação obtida com a apresentação dos documentos conforme Quadro Nº 03- Pontuação dos Documentos para a Classificação.

QUADRO Nº 03 – PONTUAÇÃO DOS DOCUMENTOS PARA A CLASSIFICAÇÃO

ITEM	REFERÊNCIA	PONTUAÇÃO
01	Está Regularmente Matriculado a partir do ensino fundamental	10 pontos
02	Ter concluído curso da Academia HackTown anteriormente	10 pontos
03	Ser dependente de servidor do IF Sertão -PE	05 pontos
<b>Pontuação Máxima</b>		<b>25 PONTOS</b>

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

- Maior Idade.
- Ordem de inscrição

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

**8.5** 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 parcial será divulgado conforme cronograma do item 13, nos sites do IF SERTÃO-PE em: [www.ifsertao-pe.edu.br](http://www.ifsertao-pe.edu.br) e [hacktown.ifsertao-pe.edu.br](http://hacktown.ifsertao-pe.edu.br).

9.2 O resultado final será divulgado conforme cronograma do item 13, nos sites do IF SERTÃO-PE em: [www.ifsertao-pe.edu.br](http://www.ifsertao-pe.edu.br) e [hacktown.ifsertao-pe.edu.br](http://hacktown.ifsertao-pe.edu.br).

## 10. DA MATRÍCULA

10.1 A matrícula será realizada de maneira online através do endereço: <https://hacktown.ifsertao-pe.edu.br/matricula>.

10.2 O (A) Candidato selecionado deverá preencher o formulário eletrônico e submeter no sistema online, os seguintes documentos digitalizados para a efetivação da matrícula:

- a) RG ou Certidão de nascimento;
- b) CPF;
- c) Comprovante de residência;
- d) 01 foto 3x4 recente;

10.3 Os documentos enviados para a efetivação da matrícula devem estar legíveis, e submetidos em formato .pdf ou .jpg ou .png. Cabe ao candidato(a) a conferência dos documentos antes do envio. Também de inteira responsabilidade do candidato a correta submissão dos documentos.

10.4 Caso o candidato selecionado não faça a matrícula no período estabelecido, conforme cronograma do item 13, o mesmo será posicionado no último lugar da fila de espera, e o próximo candidato da lista de espera será convocado.

10.5 A chamada para vagas ociosas ocorrerá imediatamente após o encerramento do período de matrículas. A Coordenação da Academia HackTown, convocará os suplentes, por telefone ou correio eletrônico, seguindo rigorosamente a ordem de classificação. É de inteira responsabilidade dos candidatos manter os dados de contato atualizados no sistema de seleção e acompanhar as chamadas no site do IF Sertão PE.

## 11. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

CONTEÚDO	
DIGITAL	Módulo 1: <i>Como começar a ser um(a) influencer digital?</i> - Ambientação ao mundo influencer digital (noções de conteúdo, redes sociais e objetivos de perfil); <i>Como</i>

<p><b>INFLUENCER</b></p>	<p><b><i>influenciar as pessoas “certas”?</i></b> - Público Alvo; Missão, visão e valores; Propósito; Nicho (configuração de conta Instagram).</p> <p><b>Módulo 2: <i>Como trabalhar a minha imagem no meio digital?</i></b> - Branding pessoal; Orientação para gestão de marca nas mídias; Ferramentas; <b>Redes sociais e criação de conteúdo, como começar?</b> Redes sociais; Criação de conteúdo; Otimização de conteúdo; Aplicativos e ferramentas; Engajamento; <b>Planejamento de conteúdos estratégicos</b> - Planejamento de conteúdo e sua importância; Estratégias para conteúdos nas mídias; Identidade de conteúdo; Datas sazonal.</p> <p><b>Módulo 3: <i>Explorando os recursos do Instagram e como conquistar seguidores?</i></b> - Recursos do instagram Stories; Recursos do instagram Feed; Parcerias; <b>Analytics do Instagram</b> - Impressões; Visitas; Leads; Conversões; Ferramenta de automação.</p>
<p><b>PROGRAMAÇÃO EM JOGOS - KIDS 1</b></p>	<p><b>Fase 1 - Introdução à lógica de programação:</b> Introdução a algoritmo; Pensamento Abstrato; Lógica algorítmica; Sistema binário; Instruções; Estruturas sequenciais; Estrutura condicional; Estrutura de repetição.</p> <p><b>Fase 2 - Programação em blocos:</b> Lógica de programação em blocos; Construção de algoritmos; Noções de direção; Noções de sentidos.</p> <p><b>Fase 3 - Minecraft:</b> Lógica em jogos; conhecendo a Interface (o gráfico, menus, barra de vida, barra de fome e recompensas); comandos básicos; recursos essenciais (carvão, madeira, mesa de fabricação, receitas de itens), orientação de sobrevivência; construindo espaços sustentáveis, espaços acessíveis, zonas verdes e aquários.</p>
<p><b>YOUTUBER</b> <b>(TURMA 1, TURMA 2)</b></p>	<p><b>Fase 1 - Conhecendo o Youtube:</b> Criação de canal no Youtube, Direitos autorais, Monitoramento de vídeo, Biblioteca, Analytics e Apresentação de canais.</p> <p><b>Fase 2 - Vamos imaginar:</b> Definição de roteiro e captação de imagem, som e vídeo, Otimização de conteúdo, Metadados, Miniaturas, Anotações, Playlist e Checklist.</p> <p><b>Fase 3 - Editando e usando alguns truques:</b> Técnicas de Edição, Vídeo, Imagem e Chroma key.</p> <p><b>Fase 4 - Dando um up no meu canal com cautela:</b> Orientação sobre privacidade e segurança, Formas de impulsionar o canal no YouTube, Monetização, Estratégias criativas, Divulgação, Técnicas de Publicidade.</p>
<p><b>ROBÓTICA - KIDS 2</b></p>	<p><b>Fase 1 - Entrando no jogo:</b> Conceitos ligados a Ciência da Computação e de lógica de Programação serão apresentados de maneira desplugada.</p> <p><b>Fase 2 - Conhecendo a Arduinolândia:</b> Conceitos de eletro-eletrônica aplicados ao contexto de Arduino. Apresentação das plataformas que serão utilizadas para realizar montagem de circuitos</p>

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO

	<p><b>Fase 3 - O Chefe:</b> Aplicação dos conteúdos vistos anteriormente na elaboração de projetos contextualizados. Resolução do desafio final utilizando os componentes apresentados.</p>
<p><b>PROGRAMAÇÃO EM ROBÓTICA ARDUINO</b></p>	<p><b>Fase 0</b> - Apresentação da Academia, Conceitos de computadores, Processamento de dados, Hardware e Software, Algoritmos e tipos de Algoritmo, Conceitos de programação, programação estruturada, Estruturas sequenciais, condicionais e de repetição, Linguagem C, variáveis e constantes na linguagem C, Entrada e saída de dados, Estruturas sequenciais, condicionais e de repetição na linguagem C.</p> <p><b>Fase 1</b> - Conceitos ligados à computação, Eletrônica – Corrente Tensão e Resistência, Circuito Integrado, Microcontrolador, Conhecendo o Arduino, Digital/analógico, Apresentando Componentes.</p> <p><b>Fase 2</b> - 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><b>Fase 3</b> - Protoborad, Leds, Botões, Resistores, 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><b>Fase 4</b> - Sensor, Sensor de Luz LDR, Controlando iluminação com sensor LDR, Montagem de projeto final com Componentes diversificados.</p>
<p><b>PROGRAMAÇÃO EM JOGOS E ROBÓTICA KIDS II</b></p>	<p><b>Fase 1:</b> Conceitos ligados a Ciência da Computação e Rede de Computadores serão apresentados de maneira desplugada. Sistema de computador (Funcionamento); Hardware e Software; Representação de Informação; Criptografia. Como a internet funciona. Introdução a lógica de programação. Variáveis e constantes, Operadores aritméticos e lógicos, Função. Programação Estruturada e suas estruturas (sequencial, condicional, e de repetição).</p> <p><b>Fase 2:</b> Programação de computadores com a linguagem de programação C, sintaxe, bibliotecas, funções, estruturas sequenciais, condicionais e de repetição.</p> <p><b>Fase 3:</b> Desenvolvimento de jogos na plataforma KODU Game Lab, Mecânica, estética e dinâmica de jogos digitais.</p> <p><b>Fase 4:</b> Robótica com Arduino. Conceitos ligados à computação, Eletrônica – Corrente Tensão e Resistência, Circuito Integrado, Microcontrolador, Conhecendo o Arduino, Digital/analógico, Apresentando Componentes. 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>Leds, jumpers, protoboard.</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 após a publicação do resultado da seleção com o assunto: RECURSO AO EDITAL 09/2020.

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

## 13. DO CRONOGRAMA

EVENTOS	DATAS
Publicação do Edital	15/09/2020
Período de inscrição	15/09 a 27/09/2020
Homologação das inscrições	28/09/2020
Período para interposição de recursos	Até 24 horas úteis após a divulgação do resultado.
Divulgação do resultado dos recursos das homologações das inscrições e do resultado parcial do processo seletivo.	30/09/2020
Período para interposição de recursos do resultado parcial	Até 24 horas úteis após a divulgação do resultado.
Divulgação do resultado final	02/10/2020
Matrícula online	03/10 e 06/10/2020
Reunião com candidatos selecionados para esclarecimentos sobre o funcionamento do curso, conforme item 7.2 deste edital.	07/10/2020 às 19:30h (Disponível em: <b>meet.google.com/ixo-znqp-qcb</b> )

Início do Curso	A partir do dia 08 /10/2020*
Término do curso	20/12/2020

#### **14. DA CERTIFICAÇÃO**

**14.1** Será concedido certificado de conclusão apenas para os alunos que alcançarem, pelo menos, setenta e cinco por cento (75%) de frequência da carga-horária online, do curso para o qual se inscreveu.

#### **15. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS**

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

**15.2** 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.

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

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

**15.5** 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.

**15.6** 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, 15 de Setembro de 2020.

Fabiano de Almeida Marinho  
Diretor Geral-Campus Petrolina

Fábio Cristiano Souza Oliveira  
Presidente da Comissão do Processo Seletivo da Academia Hacktown