

**PROCESSO SELETIVO PARA CURSOS FAST CLASS DE PROGRAMAÇÃO EM JOGOS E ROBÓTICA DA ACADEMIA HACKTOWN 2018, NA MODALIDADE FORMAÇÃO INICIAL E CONTINUADA – EDITAL Nº 50/2018**

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 350 vagas** dos cursos de Programação em Jogos e Robótica - 2018 da **ACADEMIA HACKTOWN** do IF SERTÃO – PE, nos campi **Floresta, Petrolina e Salgueiro**, 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 **350 (trezentos e cinquenta)** vagas do Curso de Programação em Jogos e Robótica, conforme descrito no Quadro Nº 01, distribuídas nos campi Petrolina, Salgueiro e Floresta 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.

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

### 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	Floresta	75
2	Petrolina	200
3	Salgueiro	75
<b>Total de Vagas</b>		<b>350</b>

### 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/TRILHA	PRÉ-REQUISITO
01	Produção e Edição Vídeos Para Internet - Kidy (12h)	6 anos de idade.
02	Produção e Edição Vídeos Para Internet - Kids 0 (12h)	Idade entre 07 e 08 anos.
03	Produção e Edição Vídeos Para Internet - Kids 1 e Kids 2 (21h)	Idade entre 09 e 12 anos.

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

04	Minecraft - Construindo Sociedades (21h)	Idade entre 07 e 09 anos.
05	Minecraft - Redstone (21h)	Idade entre 11 e 12 anos.
06	Iniciação a Robótica Com Arduino (21h)	Idade entre 14 a 17 anos.
07	Robótica Aplicada à Construção de Carro Robô (21h)	Idade entre 10 e 12 anos e ter participado do curso Kids 2 ou Teens Júnior da Academia HackTown.
08	Domótica - Automação Residencial com Arduino (21h)	Idade entre 13 e 17 anos e comprovar participação em curso de iniciação a Arduino/ou do curso Teens e Teens Júnior da Academia HackTown.

## 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 estes: Floresta, Petrolina e Salgueiro.

**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](http://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](http://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 nos seguintes setores de cada Campi, até o dia **01/10/2018** nos seguintes horários:

- **Campus Floresta:** na Direção de Ensino do Campus Floresta de 08:00 às 18:00 localizado na Rua Projetada, S/N, Caetano II - N4 CEP: 56400-000.

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

- **Campus Petrolina:** na recepção do Campus Petrolina das 08:00 às 18:00, localizado na BR 407, Km 08 - Jardim São Paulo CEP: 56314-520 | Petrolina/PE;

- **Campus Salgueiro:** no setor de assistência aos alunos do campus Salgueiro das 8:00 às 20:00, localizado na BR-232, Km 508, s/n - Zona Rural, Salgueiro - PE, 56000-000.

## 6.5 Documentação necessária para inscrição:

### 6.5.1 Documentos Obrigatórios:

- Cópia do Comprovante de Inscrição;
- Comprovante de escolaridade (Declaração ou contrato de matrícula ou histórico escolar ou boletim de escola pública ou de outras instituições de ensino);

### 6.5.2 Documentos Opcionais:

- Comprovante que faz parte de algum Programa Social do Governo Federal, por exemplo, Bolsa Família;
- Comprovante que é filho ou dependente de servidor do IF SERTÃO PE;
- 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 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.

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

**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.

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

CAMPUS	Seq.	CURSO/TURMA	QUANTIDADE DE VAGAS	HORÁRIO	SALA	DATA DE INÍCIO DAS AULAS PREVISTO
FLORESTA	1	Produção e Edição Vídeos Para Internet - <b>Kids 0</b> (12h) (6 encontros de 2h)	15	SEXTA 14:00 ÀS 16:00	LAB HT	19/10
	2	Minecraft - Construindo Sociedades (21h) (7 encontros de 3h)	15	QUINTA 14:00 às 17:00	LAB HT	11/10
	3	Minecraft - Redstone (21h) (7 encontros de 3h)	15	TERÇA 14:00 às 17:00	LAB HT	09/10
	4	Iniciação a Robótica Com Arduino (21h) (7 encontros de 3h)	15	QUARTA 14:00 às 17:00	LAB HT	10/10
	5	Robótica Aplicada à Construção de Carro Robô (21h)	15	SEGUNDA 14:00 às 17:00	LAB HT	08/10
CAMPUS	Seq.	CURSO	QUANTIDADE DE VAGAS	HORÁRIO	SALA	DATA DE INÍCIO DAS AULAS PREVISTO
PETROLINA	1	Produção e Edição Vídeos Para Internet - <b>Kidy</b> (12h) (8 encontros de 1,5h)	10	SEGUNDA 14:00 ÀS 15:30	SALA B02	15/10
	2	Produção e Edição Vídeos Para Internet - <b>Kidy</b> (12h) (8 encontros de 1,5h)	10	SEGUNDA 16:30 ÀS 18:00	SALA B02	15/10

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

3	Produção e Edição Vídeos Para Internet - <b>Kids 0</b> (12h) (6 encontros de 2h)	15	SEXTA 08:00 ÀS 10:15	SALA B02	19/10
4	Produção e Edição Vídeos Para Internet (21h) - <b>Kids 1 e Kids 2</b> (7 encontros de 3h)	15	QUARTA 14:00 ÀS 17:15	SALA B10	11/10
5	Produção e Edição Vídeos Para Internet (21h) - <b>Kids 1 e Kids 2</b> (7 encontros de 3h)	15	TERÇA 08:00 ÀS 11:15	SALA B10	09/10
6	Produção e Edição Vídeos Para Internet - <b>Kids 0</b> (12h) (6 encontros de 2h)	15	SEXTA 14:00 ÀS 16:15	SALAS B02	19/10
7	Minecraft - Construindo Sociedades (21h) (7 encontros de 3h)	15	TERÇA 14:00 às 17:15	SALA B02	09/10
8	Minecraft - Construindo Sociedades (21h) (7 encontros de 3h)	15	QUINTA 08:00 às 11:15	SALA B02	11/10
9	Minecraft - Redstone (21h) (7 encontros de 3h)	15	SEGUNDA 08:00 às 11:15	SALA B02	15/10
10	Minecraft - Redstone (21h) (7 encontros de 3h)	15	TERÇA 14:00 às 17:15	SALA B10	09/10
11	Iniciação a Robótica Com Arduino (21h) (7 encontros de 3h)	15	QUARTA 08:00 às 11:15	SALA B10	10/10
12	Robótica Aplicada à Construção de Carro Robô (21h) (7 encontros de 3h)	15	SEGUNDA 14:00 às 17:15	SALA B10	15/10
13	Domótica - Automação Residencial com Arduino (21h) (7 encontros de 3h)	15	SEXTA 08:00 ÀS 11:15	SALA B10	19/10
14	Domótica - Automação Residencial com Arduino (21h) (7 encontros de	15	QUINTA 14:00 ÀS	SALA B02	11/10

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

CAMPUS	Seq.	CURSO	QUANTIDADE DE VAGAS	HORÁRIO	SALA	DATA DE INÍCIO DAS AULAS PREVISTO
SALGUEIRO	1	Produção e Edição Vídeos Para Internet (12h) (6 encontros de 2h)	15	TERÇA 14:00 às 16:00	LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA I	09/10
	2	Minecraft - Construindo Sociedades (21h) (7 encontros de 3h)	15	QUINTA 16:00 às 19:00	LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA I	11/10
	3	Minecraft - Redstone (21h) (7 encontros de 3h)	15	TERÇA 16:00 às 19:00	LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA I	09/10
	4	Iniciação a Robótica Com Arduino (21h) (7 encontros de 3h)	15	QUARTA 08:00 às 11:00	LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA I	10/10
	5	Robótica Aplicada à Construção de Carro Robô (21h) (7 encontros de 3h)	15	SEXTA 14:00 às 17:00	LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA I	19/10

## 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 40 (quarenta) 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 dos Documentos para a Classificação.

QUADRO Nº 04 – PONTUAÇÃO DOS DOCUMENTOS PARA A CLASSIFICAÇÃO

ITEM	DESCRIÇÃO DO ITEM DO BAREMA	PONTUAÇÃO
01	Vínculo com escola pública (declaração ou histórico escolar ou boletim escolar carimbados pela escola) ou vínculo com escola privada com bolsa integral de estudos.	50 pontos

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

02	Vínculo com escola privada sem bolsa integral de estudos (declaração ou histórico escolar ou boletim escolar carimbados pela escola).	40 pontos
03	Comprovante que faz parte de algum Programa Social, por exemplo, Bolsa Família ou beneficiário de auxílio estudantil do IF Sertão-PE. (declaração ou extrato emitido nos últimos trinta dias).	10 pontos
04	Comprovante que fez parte como aluno de curso de curta duração (até 20 horas) da Academia HackTown (05 pts. por certificado, até dois certificados).	10 pontos
05	Comprovante que fez/faz parte como aluno de curso regular (a partir de 30 horas) da Academia HackTown (8 pts. por certificado até dois certificados).	16 pontos
06	Comprovante que é filho ou dependente de servidor do IF SERTÃO PE (contracheque ou declaração emitida a partir do suap ou sigep ou portal da transparência).	04 pontos
07	Comprovante que é portador de deficiência (laudo médico).	05 pontos
08	Ser do sexo feminino.	05 pontos
<b>Pontuação Máxima</b>		<b>100 PONTOS</b>

**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:

- a) Maior idade;
- b) Vínculo com escola pública;
- c) Beneficiário de programa social;
- d) Portador de deficiência.

**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:

- 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](http://www.ifsertao-pe.edu.br) , da Academia [hacktown.ifsertao-pe.edu.br](http://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](http://www.ifsertao-pe.edu.br), da Academia [hacktown.ifsertao-pe.edu.br](http://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.

- a) Campus Floresta: no período de 05 e 08/10/2018 no horário das 08:00 às 20:00h.
- b) Campus Petrolina: no período de 05 à 08/10/2018 no horário das 08:00 às 20:00h.
- c) Campus Salgueiro: no período de 05 à 08/10/2018 no horário das 08:00 às 20:00.

**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).

**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><b>Fase 1:</b> Conceitos ligados à computação, Eletrônica – Corrente Tensão e Resistência, Circuito Integrado, Microcontrolador, Protoboard, Leds, Resistores, 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> 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><b>Fase 4:</b> Sensor, Sensor de Luz LDR, Controlando iluminação com sensor LDR, Sensor de Umidade e Temperatura DHT11, Montagem de projeto final com Componentes diversificados.</p>
Domótica - Automação Residencial com Arduino	<p><b>Fase 1:</b> Conceitos ligados à computação, Eletrônica – Corrente Tensão e Resistência, Circuito Integrado, Microcontrolador, Conhecendo o Arduino, Digital/analógico, Apresentando Componentes; Circuito de proteção; Fase Relé; Sensor de Som; Sensor de Presença.</p> <p><b>Fase 2:</b> Conceitos ligados ao funcionamento de motores; Motor DC; CI L239D Ponte H; Servo Motor; Motor de Passo + Drive ULN2003.</p> <p><b>Fase 3:</b> Conceitos ligados a comunicação eletrônica; Comunicação via Infravermelho; Comunicação via Bluetooth; Conceitos básicos de comunicação em rede de computadores; Conceitos básicos de HTML; Comunicação via LAN utilizando Ethernet Shield W5100.</p> <p><b>Fase 4:</b> Projeto Final. Todos os conteúdos vistos durante o curso.</p>
Construindo Carros-robô com Arduino	<p><b>Fase 1:</b> Conceitos ligados à computação, Eletrônica – Corrente Tensão e Resistência, Circuito Integrado CI L293D,</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>Conhecendo o Arduino NANO, Conhecendo o Fase Bluetooth HC-05, Conhecendo e montando o Kit Chassi 2 rodas e motores DC.</p> <p><b>Fase 2:</b> Conceitos ligados a motores, servo motor. Utilizando Sensor Ultrassônico. Conhecendo o Shield Ponte H, Conhecendo e montando o Kit Chassi 4 rodas.</p>
Produção e Edição Vídeos Para Internet - Kidy	<p><b>Fase 1:</b> TÉCNICAS DE GRAVAÇÃO.</p> <p><b>Fase 2:</b> TÉCNICAS DE EDIÇÃO: Vídeo; Imagem. SOCIAL E COMERCIAL: Orientação sobre privacidade e segurança.</p>
Produção e Edição Vídeos Para Internet - Kids 0	<p><b>Fase 1:</b> Apresentação de canais. IMAGEM, SOM E VÍDEO: Metadados; Miniaturas; Anotações; Playlist.</p> <p><b>Fase 2:</b> TÉCNICAS DE EDIÇÃO: Vídeo; Imagem. SOCIAL E COMERCIAL: Orientação sobre privacidade e segurança.</p>
Produção e Edição Vídeos Para Internet - Kids 1 e Kids 2	<p><b>Fase 1:</b> 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.</p> <p><b>Fase 2:</b> TÉCNICAS DE EDIÇÃO: Vídeo; Imagem; SOCIAL E COMERCIAL: Orientação sobre privacidade e segurança;</p> <p><b>Fase 3:</b> Formas de impulsionar o canal no YouTube; Monetização; Estratégias criativas; Divulgação; Técnicas de Publicidade.</p>
Minecraft - Construindo Sociedades	<p><b>Fase 1 (3h):</b> 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><b>Fase 2 (3h):</b> recursos essenciais (carvão, madeira, mesa de fabricação, receitas de itens), orientação de sobrevivência</p> <p><b>Fase 3 (3h):</b> cultivando alimentos, produzindo ferramentas, criando defesas.</p> <p><b>Fase 4 (6h):</b> construindo espaços sustentáveis, espaços acessíveis, zonas verdes e aquários.</p> <p><b>Fase 5 (6h):</b> Nether e End.</p>
Minecraft - Redstone	<p><b>Fase 1 (3h):</b> introdução ao minecraft, plano cartesiano com três eixos, coordenadas, comandos de construção.</p> <p><b>Fase 2 (9h):</b> circuitos com redstone, bloco de comando, bloco de repetição, portas lógicas (AND, OR, NAND, NOR,).</p> <p><b>Fase 3 (6h):</b> bloco de CHAIN, XNOR, XOR, CLOCK, PULSO E REPETIDOR.</p> <p><b>Fase 4 (3h):</b> circuito de memória e circuitos complexos.</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.

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

**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 **50/2018**.

**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	17/09/2018
Período de inscrição	17/09 à 01/10/2018
Homologação das inscrições	02/10/2018
Período para interposição de recursos	Até 24 horas úteis após a divulgação do resultado.
Resultado de recursos e resultado parcial	03/10/2018
Período para interposição de recursos	Até 24 horas úteis após a divulgação do resultado.
Divulgação do resultado dos recursos e resultado final	04/10/2018
Matrícula	05 e 08/10/2018
Reunião	08/10/2018
Início do Curso	A partir do dia 09/10/2018* *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.

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

---

**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, 17 DE SETEMBRO 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.

---

**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)