

**EDITAL SEMAT/CVTI Nº 002/2024**

**NORMAS DE INGRESSO PARA PROCESSO SELETIVO DE VAGAS, POR SORTEIO, AOS CURSOS LIVRES EM ATENDIMENTO AO PROJETO DO CENTRO VOCACIONAL DE TECNOLOGIA E INOVAÇÃO – CVTI-NI**

O Município de Nova Iguaçu, através da Secretaria Municipal de Administração e Tecnologia, representada pelo Secretário Municipal Paulo Sérgio da Silva Monteiro, matrícula nº 11/692.135-7, torna público que, devidamente autorizado pelo Excelentíssimo Senhor Prefeito, conforme convênio nº 01.001.00/2018 celebrado com a UNIÃO através do Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações, registrado no SICONV sob o nº 873029, e em conformidade com as disposições legais aplicáveis e o presente edital, será realizado um processo de seleção de vagas por sorteio, coordenado pela Comissão Técnica Organizadora designada pela Portaria SEMAT nº 765, de 16 de julho de 2024.

**1. INTRODUÇÃO**

- 1.1. Considerando o Objetivo Específico II do projeto detalhado no plano de trabalho do convênio mencionado, que visa oferecer qualificação tecnológica à população de Nova Iguaçu para promover inclusão social e inserção ocupacional, especialmente através da meta 3 (oferta de cursos livres), torna-se necessário lançar o Processo Seletivo de Vagas por sorteio. Este processo tem como objetivo estabelecer as diretrizes para a oferta de vagas em Cursos Livres pelo CVTI – Centro Vocacional de Tecnologia e Inovação.

**2. DOS CURSOS E DAS VAGAS**

- 2.1. Neste ciclo serão ofertados sete (07) cursos gratuitos, conforme descrito na Tabela I, deste edital.
- 2.2. Todos os cursos terão a duração de 75 dias, com aulas uma vez por semana, totalizando 4 horas-aula semanais. Exceto pelo curso de Informática Básica da turma A, que terá a duração de 75 dias com 3 horas-aula semanais.
- 2.3. Todos os cursos têm como objetivo proporcionar experiência prática, aprimoramento profissional e aperfeiçoamento teórico para complementar o ensino e a aprendizagem. Ao final, cada curso terá carga horária total de 40 horas e será oferecido para turmas de até 30 alunos.
- 2.4. Ao término do curso o(a) aluno(a) receberá um certificado de conclusão, válido em

território nacional, e servirá para várias finalidades, como:

- Atividades complementares;
- Avaliações para promoções internas nas empresas;
- Gratificações adicionais conforme plano de carreira;

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

**TABELA I**

<b>CURSOS DE QUALIFICAÇÃO TECNOLÓGICA</b>	<b>VAGAS TOTAIS</b>	<b>CARGA HORÁRIA</b>	<b>PRÉ-REQUISITO</b>
ROBÓTICA TURMA A SEGUNDA (09:00 ATÉ 13:00)	30	40h	<b>A partir de 13 anos + Ensino Fundamental I Completo + Noções de Informática Básica</b>
PROGRAMAÇÃO TURMA A SEGUNDA (13:00 ATÉ 17:00)	30	40h	<b>A partir de 15 anos + Ensino Fundamental Completo + Noções de Informática Básica</b>
criação de APLICATIVO TURMA A TERÇA (09:00 ÀS 13:00)	30	40h	<b>A partir de 13 anos + Ensino Fundamental Completo ou Cursando +Noções de Informática Básica</b>
WEB DESIGN TURMA A TERÇA (13:00 ÀS 17:00)	30	40h	<b>A partir de 13 anos + Ensino Fundamental Completo ou Cursando +Noções de Informática Básica</b>
INFORMÁTICA BÁSICA TURMA A QUARTA (09:00 ATÉ 12:00)	30	40h	<b>Idade de 10 anos a 17 anos até a data da matrícula do curso + Ensino Fundamental</b>

			<b>Completo ou Cursando</b>
<p>INFORMÁTICA BÁSICA TURMA B QUARTA (13:00 ATÉ 17:00)</p>	30	40h	<b>Idade de 10 anos a 17 anos até a data da matrícula do curso + Ensino Fundamental Completo ou Cursando</b>
<p>PROGRAMAÇÃO TURMA B QUINTA (09:00 ATÉ 13:00)</p>	30	40h	<b>A partir de 15 anos + Ensino Fundamental Completo + Noções de Informática Básica</b>
<p>INFORMÁTICA BÁSICA TURMA C QUINTA (13:00 ATÉ 17:00)</p>	30	40h	<b>A partir de 17 anos completos + Ensino Médio Completo ou Cursando</b>
<p>CRIAÇÃO DE GAMES TURMA A SEXTA (09:00 ÀS 12:00)</p>	30	40h	<b>A partir de 13 anos + Ensino Fundamental Completo ou Cursando + Noções de Informática Básica</b>
<p>EXCEL TURMA A SEXTA (13:00 ÀS 17:00)</p>	30	40h	<b>A partir de 15 anos + Ensino Médio Completo ou Cursando + Noções de Informática Básica</b>
<b>TOTAL DE VAGAS</b>	<b>300</b>		

### 3. LOCAL DE REALIZAÇÃO, HORÁRIO E TURNOS DOS CURSOS

- 3.1.** Os cursos serão realizados no CVTI – Centro Vocacional de Tecnologia e Inovação, situado na Av. Abílio Augusto Távora, nº 1823, SEMED (Casa do Professor), nos turnos matutino e vespertino, conforme especificado na Tabela I deste Edital.

#### 4. INSCRIÇÕES

- 4.1. As inscrições para o processo seletivo de vagas por sorteio nos Cursos Livres estarão abertas no período de 19/07/2024 a 29/07/2024, conforme detalhado no Quadro I deste edital.
- 4.2. Os interessados poderão realizar suas inscrições pela internet, preenchendo o formulário disponibilizado no site oficial da Prefeitura de Nova Iguaçu. O edital e seus anexos estarão disponíveis para consulta no seguinte endereço eletrônico: <http://www.novaiguacu.rj.gov.br/semat/>, na seção "Processo Seletivo de Vagas por Sorteio", e no Diário Oficial do Município de Nova Iguaçu, acessível em <https://www.doweb.novaiguacu.rj.gov.br/portal/diario-oficial>, onde serão divulgadas todas as informações pertinentes sobre o processo seletivo de vagas por sorteio, conforme detalhado no Quadro I deste edital.
- 4.3. Para a inscrição o candidato deverá observar os procedimentos a seguir:
- Antes de efetivar a inscrição, o candidato deve ler o Edital completo, verificar os cursos de seu interesse, os pré-requisitos necessários para a inscrição, o endereço do CVTI – Centro Vocacional de Tecnologia e Inovação e o número de vagas oferecidas.
  - É obrigatório que o próprio candidato esteja inscrito no Cadastro de Pessoa Física (CPF) para realizar a inscrição. Inscrições com CPF de terceiros serão canceladas.
  - Candidatos menores de idade que se inscreverem nos cursos devem obrigatoriamente fornecer o CPF do candidato e do responsável, ou a Certidão de Nascimento do candidato.
  - Todas as informações fornecidas são de inteira responsabilidade do candidato, se maior de idade, ou dos pais/responsáveis, se o candidato for menor de idade.
  - A realização da inscrição implica no reconhecimento e aceitação de todas as normas e instruções contidas neste Edital.

#### 5. DO PROCESSO SELETIVO

A seleção dos candidatos ocorrerá através de sorteio eletrônico, independentemente do número de inscritos. O sorteio será realizado online na rede social oficial do CVTI no Youtube (@cvti.novaiguacu), marcado para o dia 31/07/2024 (quarta-feira), a partir das 13h. Os candidatos serão sorteados pelo sistema e classificados em ordem numérica crescente, conforme a disponibilidade de vagas e disciplinas listadas na Tabela 01 do edital. A Comissão Técnica Organizadora do Processo Seletivo por sorteio reserva-se o direito de ajustar datas, horários e locais, caso razões imperiosas assim exijam, comprometendo-se a comunicar previamente qualquer alteração necessária.

## **6. DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS**

O resultado do sorteio estará disponível no dia 01/08/2024 (sexta-feira), através do Instagram @cvti.novaiguacu. É responsabilidade do candidato acompanhar as informações de sorteio divulgadas. O não comparecimento do candidato no Centro Vocacional de Tecnologia e Inovação nas datas informadas no Quadro I deste Edital para realizar a matrícula resultará na perda da vaga e na eliminação do candidato.

## **7. DA MATRÍCULA**

O candidato sorteado no processo de seleção deverá comparecer ao Centro Vocacional de Tecnologia e Inovação na data especificada no Quadro I deste Edital, de acordo com o curso escolhido, para efetuar sua matrícula.

Será considerado desistente o candidato que:

- Não efetuar a matrícula no período determinado neste Edital, conforme o Quadro I.
- Não comprovar os pré-requisitos, quando exigidos pelo edital;
- Não apresentar os documentos necessários para matrícula.

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

- Original da carteira de identidade (RG);
- Original do CPF do próprio aluno; e caso seja menor de idade, é necessário o do responsável;
- Original do comprovante de residência;
- Declaração escolar (comprovante do pré-requisito de escolaridade estabelecido, dentro do prazo de validade legal de 30 dias);

A matrícula poderá ser efetuada pelo candidato, quando comprovada sua maioridade ou, no seu impedimento, por um representante, sem necessidade de procuração, desde que este esteja devidamente identificado e com o requerimento devidamente preenchido pelo candidato.

## **8. DO APROVEITAMENTO DE VAGAS REMANESCENTES**

O aproveitamento de vagas remanescentes refere-se às vagas geradas pela não efetivação da matrícula na data, local e horário especificados no Quadro I deste Edital, ou pela falta de

apresentação dos documentos necessários para comprovar a efetivação da matrícula. Esse processo será iniciado caso alguma vaga não seja preenchida pelos alunos sorteados e convocados, seja por desistência ou por não apresentação dos documentos que comprovem os pré-requisitos obrigatórios para a matrícula.

A divulgação das vagas remanescentes será feita através do Instagram @cvti.novaiguacu do Centro Vocacional de Tecnologia e Inovação. Para concorrer às vagas remanescentes, o candidato deve estar devidamente inscrito.

Os candidatos devem comparecer ao Centro Vocacional de Tecnologia e Inovação nas datas descritas no Quadro I deste Edital. O processo de matrícula será encerrado assim que todas as vagas remanescentes forem preenchidas.

## 9. DISPOSIÇÕES GERAIS

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

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

O Curso **não** oferece qualquer tipo de refeição, bolsa-auxílio e vale-transporte;

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

A matrícula configura o reconhecimento e a aceitação de todas as normas do Centro Vocacional de Tecnologia e Inovação, referentes à: comportamento, atitude, respeito às diferenças, promoção da empatia, respeito às leis, indumentária condizentes com o ambiente escolar.

Não é permitido ao aluno entrar e/ou permanecer no centro de ensino trajando vestimentas não condizentes com uma unidade educacional de ensino, tais como: shorts, mini saias, tops e mini blusas).

## QUADRO I - CALENDÁRIO DE ATIVIDADES

Eventos	Período	Local
INSCRIÇÃO	10:00 do dia 19/07/2024 às 10:00 do	<a href="http://www.novaiguacu.rj.gov.br/semat/">http://www.novaiguacu.rj.gov.br/semat/</a>

		dia 29/07/2024	
PUBLICAÇÃO DOS INSCRITOS		30/07/2024	Instagram @cvti.novaiguacu
SORTEIO		31/07/2024 às 13:00	Rede Social Youtube: @cvtinovaiguacu
DIVULGAÇÃO E PUBLICAÇÃO DOS SORTEADOS		01/08/2024	Instagram @cvti.novaiguacu
EFETIVAÇÃO DA MATRÍCULA DOS CANDIDATOS SORTEADOS	PROGRAMAÇÃO	05/08/2024 de 09h às 17h	CVTI (Centro Vocacional de Tecnologia e Inovação)  LOCAL: Av: Augusto Távora nº1823 - SEMED (Casa do Professor)
	INFORMÁTICA BÁSICA	06/08/2024 de 09h às 17h	
	EXCEL WEB DESIGN	07/08/2024 de 09h às 17h	
	CRIAÇÃO DE APLICATIVO ROBÓTICA CRIAÇÃO DE GAMES	08/08/24 de 09h às 17h	
DIVULGAÇÃO E PUBLICAÇÃO DAS VAGAS REMANESCENTES		09/08/2024	Instagram @cvti.novaiguacu
EFETIVAÇÃO DA MATRÍCULA DOS CANDIDATOS DAS VAGAS REMANESCENTES		12/08/2024 a 16/08/2024, de 09h às 17h	
INÍCIO DAS AULAS		19/08/2024	

**GRADE CURRICULAR CURSOS LIVRES  
CURSO DE INFORMÁTICA BÁSICA  
CURSO DE INFORMÁTICA BÁSICO I**

**2 - OBJETIVOS**

**2.1 Objetivo Geral**

Ensinar os procedimentos básicos para iniciar o uso de microcomputadores, capacitar o aluno a executar rotinas e ferramentas que auxiliem no uso dos mesmos, ensinar a utilização do acesso a internet e na prevenção de danos na

utilização do computador.

### 2.2 Objetivos Específicos

Utilizar ferramentas de edição de textos, planilhas de cálculos, criação de apresentações, utilização da internet para enviar e receber e-mails, realizar pesquisas, fazer download e upload de arquivos, conceitos de montagem e reparação preventiva de microcomputadores.

### 2.3 Objetivo da Disciplina

Apresentar aos alunos conceitos básicos da informática.

## 3 - EMENTA

- Módulo I - Nivelamento e Introdução sobre Informática Básica
- Módulo II - Conceitos básicos de Sistema Operacional Windows e editores de textos.
- Módulo III - Conceitos básicos sobre montagem e manutenção de Micro.

## CURSO DE EXCEL

## 2 - OBJETIVOS

### 2.1 Objetivo Geral

Compreender as potencialidades e vantagens da utilização de recursos do Excel, a importância e as vantagens da aplicação de fórmulas e funções, conhecer as facilidades avançadas do Excel no que respeita à gestão de dados, simulação e manipulação de dados, construção de tabelas e gráficos dinâmicos, proteção de planilhas, criação de formulário e aplicabilidade de macros na execução de tarefas.

### 2.2 Objetivos Específicos

Iniciação ao uso de funções básicas da ferramenta pacote office, análise de dados, criação de tabelas.

### 2.3 Objetivo da Disciplina

Apresentar aos alunos técnicas e recursos Básicos da ferramenta Excel.

## 3 - EMENTA

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

## CURSO DE PROGRAMAÇÃO

## 2 - OBJETIVOS

### 2.1 Objetivo Geral

Apresentar e conceituar linguagens de programação dando uma visão geral das principais linguagens com suas características e sua aplicação no mercado de trabalho. Para a prática e desenvolvimento apresentaremos como

plataforma de desenvolvimento C++ e PYTHON (introdução).
<b>2.2 Objetivos Específicos</b>
Apresentar as linguagens C-ANSI, C++ e PYTHON como linguagem de programação.
<b>2.3 Objetivo da Disciplina</b>
Descrever as principais ferramentas de desenvolvimento no mercado de programação.
<b>3 - EMENTA</b>
-Módulo I - Nivelamento com Introdução a Lógica de Programação, pensamento científico -Módulo II - Apresentação da(s) ferramentas/ softwares do curso, programação em C++ -Módulo III - Introdução a Python, Desenvolvimento do Projeto

### CURSO DE WEB DESIGN

<b>2 - OBJETIVOS</b>
<b>2.1 Objetivo Geral</b>
Apresentar aos alunos conceitos de Web design, criar páginas usando linguagens de marcação de texto utilizando HTML. Com o intuito de que no final o aluno esteja apto a desenvolver um projeto.
<b>2.2 Objetivos Específicos</b>
Iniciação aos primeiros passos no desenvolvimento de um site simples e dinâmico utilizando as ferramentas de marcação de texto e apresentação visual.
<b>2.3 Objetivo da Disciplina</b>
Ensinar aos alunos como desenvolver um site do zero, utilizando a linguagem de marcação: HTML, CSS e Java Script
<b>3 - EMENTA</b>
- Módulo I – Nivelamento e primeiros passos no HTML. - Módulo II – CSS, Tags e formulários. - Módulo III – Primeiro Projeto usando HTML, CSS e Javascript. - Módulo IV –Projeto Mini site em HTML, CSS e apresentação do GITHUB. - Módulo V - Projeto final

### CURSO DE CRIAÇÃO DE GAMES

<b>2 - OBJETIVOS</b>
<b>2.1 Objetivo Geral</b>
Auxílio e orientação para criação de jogos eletrônicos com o uso da ferramenta Fusion/Scratch
<b>2.2 Objetivos Específicos</b>
Criação de jogos bidimensionais para PC e dispositivos móveis .
<b>2.3 Objetivo da Disciplina</b>

Capacitar o aluno em técnicas fundamentais de criação de jogos digitais utilizando a programação em bloco.

### 3 - EMENTA

- Módulo I – Nivelamento e primeiros passos no Game Design
- Módulo II – Técnicas de Programação /Técnicas de Level Design
- Módulo III – Apresentação do software/ ferramenta específica do curso
- Módulo IV – Desenvolvimento do jogo eletrônico em 2D.

## CURSO DE ROBÓTICA

### 2 - OBJETIVOS

#### 2.1 Objetivo Geral

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

#### 2.2 Objetivos Específicos

Iniciação aos primeiros passos no desenvolvimento de aplicações (introdução) eletrônica (introdução).

#### 2.3 Objetivo da Disciplina

Apresentar aos alunos conceitos de lógica, programação, mecânica de movimentos, eletrônica utilizando o TINKERCAD (SIMULADOR).

### 3 - EMENTA

- Módulo I – Nivelamento e introdução a eletrônica.
- Módulo II – Introdução a lógica, programação e TINKERCAD (SIMULADOR)
- Módulo III – Mecânica de Movimentos e Projeto

## CURSO DE CRIAÇÃO DE APLICATIVOS

### 2 - OBJETIVOS

#### 2.1 Objetivo Geral

Apresentar aos alunos conceitos de criação de aplicativo Android usando (App Inventor) e outras ferramentas de criação de aplicativo.

#### 2.2 Objetivos Específicos

Iniciação aos primeiros passos no desenvolvimento de criação de aplicativo (Android).

#### 2.3 Objetivo da Disciplina

Apresentar aos alunos conceitos de lógica, programação, App Inventor (Android).

### 3 - EMENTA

- Módulo I – Nivelamento e primeiros passos em lógica, programação (introdução).
- Módulo II – Ferramentas de Desenvolvimento de APP (Inventor).
- Módulo III– Projeto.