



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ACRE
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO

EDITAL PROPEG N° 10/2024: PROCESSO SIMPLIFICADO PARA FORMAÇÃO DE BANCO DE PROFESSORES DESENVOLVEDORES SÊNIORES PARA O PROJETO P&D (CAPACITAÇÃO) WEB ACADEMY DO CONVÊNIO UFAC/MOTOROLA/FLEXTRONICS/FLEX/FUNDAPE

A Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação (PROPEG) e a Coordenação do Projeto Web Academy, tornam público o presente edital para abertura de inscrições, e estabelece as normas para seleção de Professores Desenvolvedores de Nível Sênior para atuar nas ações desenvolvidas no Projeto P&D (CAPACITAÇÃO) **Web Academy: Capacitação em Desenvolvimento Web Full-Stack** do convênio UFAC/MOTOROLA/FLEXTRONICS/FLEX/FUNDAPE.

1. DO PROJETO

O Projeto Web Academy é um projeto público-privado executado no âmbito do Estado do Acre pela Universidade Federal do Acre (UFAC), através de incentivos da Motorola Mobility Comércio de Produtos Eletrônicos Ltda, Flextronics da Amazônia Ltda e Flextronics Internacional Tecnologia Ltda regulamentados pela Lei de informática. Este é um projeto de Pesquisa e Desenvolvimento com foco na capacitação de recursos humanos na área de Desenvolvimento Web Full-Stack, com atuação na potencialização de produtividade científica e subsídio à formação científica de alunos de graduação e pós-graduação *stricto sensu* nas áreas de computação.

2. DO OBJETO DO EDITAL E DO QUADRO DE VAGAS

2.1. Este Edital tem como objetivo selecionar Professores Desenvolvedores de Nível Sênior para composição de banco de docentes, para atuação nas atividades de ensino do Projeto Web Academy: Capacitação em Desenvolvimento Web Full-Stack. Os professores selecionados deverão atuar em atividades das Turmas 5 e 6 do projeto.

2.2. O perfil de formação dos candidatos deve obedecer o disposto no quadro a seguir:

Profissional	Perfil exigido para contratação	Carga Horária/Disciplina
Professor Desenvolvedor Sênior	Graduação (Bacharelado ou Licenciatura) em Informática ou Ciência da Computação ou Sistema de Informação ou Análise de Sistemas ou Engenharia da Computação ou Engenharia de Software.	ANEXO I

2.3. Não há limite no número de disciplinas em que os candidatos podem concorrer.

3. DOS REQUISITOS BÁSICOS

- 3.1. Ser servidor ou pesquisador colaborador com vínculo formal com instituições de ensino conveniadas com a Fundação de Apoio ao Desenvolvimento ao Ensino, Pesquisa e Extensão – Fundape.
- 3.2. Ter experiência comprovada em docência do ensino superior, na área de Computação de, no mínimo, 3 (três) anos.
- 3.3. Ter perfil de formação disposto no Item 2.2 deste edital.

4. DA ATUAÇÃO E REMUNERAÇÃO

- 4.1. Os candidatos selecionados e, eventualmente contratados, atuarão como Professores nas atividades de ensino ou Mentores técnicos nas atividades de Hands On do Projeto Web Academy, sob a modalidade de Bolsista.
- 4.2. As disciplinas e módulos do presente projeto de capacitação serão ministradas em formato **presencial**.
- 4.3. As atividades a serem desenvolvidas são:
 - 4.3.1. Pelo professor
 - a) Definição dos conteúdos, material didático e processos avaliativos para cada conteúdo abordado;
 - b) Assegurar as entregas de cada conteúdo teórico e/ou prático a ser ministrado, com qualidade de acordo com o cronograma de cada disciplina, a ser informado pela coordenação no ato da contratação;
 - c) Elaboração de relatórios referentes às atividades executadas.
 - 4.3.2. Pelo mentor técnico
 - a) Acompanhar as atividades de desenvolvimento de software durante as atividades de Hands On, ajudando as equipes mentoradas no planejamento de tarefas e superação de desafios técnicos.
- 4.4. A remuneração do Professor Desenvolvedor Sênior será realizada por meio de pagamento de bolsa, **paga por cada disciplina ministrada**, a ser depositada em conta corrente fornecida pelo(a) candidato(a) selecionado(a) no ato da contratação.
- 4.5. A remuneração é baseada no valor da hora-aula estabelecida no plano de trabalho do presente projeto, qual seja: **R\$ 170,00 (cento e setenta reais), adicionado o percentual de 23,33% (vinte e três vírgula trinta e três por cento) desse valor, em retribuição às atividade de planejamento pedagógico**, paga diretamente pela Fundação Apoio ao Ensino, Pesquisa, Extensão (FUNDAPE) que é a responsável pela administração dos recursos do projeto.
- 4.6. O pagamento da remuneração fica condicionado ao envio do relatório ao final das atividades.

5. DA INSCRIÇÃO

- 5.1. As inscrições ocorrerão no período de **18 a 22 de março de 2024**.
- 5.2. As inscrições deverão ser realizadas através do e-mail webacademyufac@gmail.com. No assunto do e-mail, o candidato deverá colocar **"Inscrição Professor Web Academy: código_da_disciplina – nome_do_candidato"**. Deverá ser feita uma inscrição por disciplina.
- 5.3. No corpo do e-mail, o(a) candidato(a) deverá preencher as seguintes informações:
 - 5.3.1. Nome completo;
 - 5.3.2. Código da Disciplina (Anexo I);
 - 5.3.3. CPF;
 - 5.3.4. E-mail;
 - 5.3.5. Telefone celular;
 - 5.3.6. Formação;
 - 5.3.7. Currículo Lattes;

5.4. Anexado ao e-mail, o(a) candidato(a) deverá enviar, em formato PDF, os documentos abaixo ordenados:

- 5.4.1. Documento oficial com foto digitalizado (RG ou CNH);
- 5.4.2. Cópia digitalizada do diploma de graduação;
- 5.4.3. Quadro da pontuação de avaliação (Anexo II e Documentos Comprobatórios).

5.5. Não serão aceitas inscrições via procuração, correspondência postal, fax ou outro meio diverso ao estabelecido no item 5.2.

5.6. A comissão de seleção (Portaria Nº 956, de 13 de Março de 2024) não se responsabilizará por erros e falhas de entrega da documentação relativa à inscrição, que possam acarretar a eliminação do candidato no processo seletivo.

5.7. Os documentos listados no item 5.4 devem ser encaminhados em um único e-mail, conforme o item 5.2. Caso o candidato encaminhe mais de um e-mail, será considerada, para fins de inscrição, apenas a inscrição mais recente e o(s) respectivo(s) anexo(s).

5.8. Será indeferida inscrição inconsistente e que não atender às exigências estabelecidas neste Edital.

6. DA SELEÇÃO

6.1. O processo seletivo será realizado por uma comissão composta pelo coordenador geral e coordenadora pedagógica do projeto.

6.2. A seleção será realizada em fase única, sendo:

6.2.1 - A análise documental e curricular - Essa etapa é homologatória das inscrições e classificatória dos candidatos. A análise documental será **eliminatória**, conforme **itens 5.3 e 5.4**. A análise curricular é **classificatória**, conforme critérios de qualificação e pontuação estabelecidos no ANEXO II.

6.3. Não serão aceitos, em hipótese alguma, documentos que não foram entregues digitalmente no ato da inscrição.

6.4. A classificação final dos candidatos será realizada pela nota obtida na análise curricular, em ordem decrescente. Havendo desistência, ou nova demanda, os classificados poderão ser chamados na sequência de sua posição, obedecendo única e exclusivamente à ordem de classificação para a vaga na qual concorrem.

6.5 Em caso de empate serão obedecidos, em ordem, os seguintes critérios:

- a) Possuir título de doutor;
- b) Possuir título de mestre;
- c) Maior nota em produção científica;
- d) Ser servidor da UFAC;
- e) Possuir vínculo de pesquisador colaborador com a UFAC;
- f) Candidato mais idoso.

7. DO RESULTADO DE SELEÇÃO

7.1. A lista dos candidatos aprovados será divulgada no site da UFAC (<http://www2.ufac.br/editais/propeg>), obedecendo ao cronograma apresentado no item 10.

7.2. A convocação dos candidatos para ministrar as disciplinas observará rigorosamente a ordem de classificação, demanda e cronograma do projeto de capacitação.

8. DOS RECURSOS

- 8.1. Para a interposição de recurso, o candidato deverá enviar um e-mail para webacademyufac@gmail.com. No assunto do e-mail, o candidato deverá colocar “[Recurso]: Inscrição Professor Web Academy: código_da_disciplina – nome_do_candidato”.
- 8.2. O e-mail para recurso deve ser enviado no prazo indicado no item 10.
- 8.3. Para a interposição de recurso, o candidato deverá encaminhar a devida argumentação e comprovação no corpo do e-mail referente ao item 8.1.
- 8.4. Não serão aceitos recursos entregues via procuração, correspondência postal, fax ou outro meio diverso ao estabelecido no item 8.1.
- 8.5. Em hipótese alguma será aceita revisão de recurso ou recurso de recurso.
- 8.6. Será indeferido recurso extemporâneo, inconsistente e que não atenda às exigências estabelecidas neste Edital.
- 8.7. A comissão de seleção não se responsabilizará por erros, falhas de entrega da documentação relativa ao recurso, de forma que a comissão não poderá avaliar o recurso do candidato, e este será eliminado do Processo Seletivo.

9. DA CONVOCAÇÃO

- 9.1. Na convocação para ministrar disciplinas, o candidato deve apresentar os seguintes documentos (a serem fornecidos pela Coordenação do Projeto):
- Declaração de disponibilidade de carga horária para dedicar-se às atividades do projeto, devidamente assinado;
 - Declaração de autorização do chefe imediato (aplicável para docentes de instituições assistidas pela FUNDAPE).
- 9.2. A recusa ou ausência de manifestação do candidato, após a convocação, implicará a imediata chamada do próximo classificado.

10. DO DO CRONOGRAMA

Etapa	Data
Período de divulgação e impugnação do edital	14 a 18 de março de 2024
Período de inscrições	18 a 22 de março de 2024
Resultado preliminar da homologação das inscrições e da análise curricular	25 de março de 2024
Prazo para recurso à homologação e da análise curricular.	26 de março de 2024
Publicação do resultado final	27 de março de 2024

11. DO VÍNCULO

- 11.1. Para os casos de Bolsista servidores da UFAC os valores recebidos não se incorporam, para qualquer efeito, ao vencimento, salário, à remuneração ou aos proventos recebidos.
- 11.2. A contratação poderá ser suspensa ou cancelada, sem ônus para o projeto, nas seguintes hipóteses:
- houver substituição do profissional ou cancelamento de sua participação no Projeto;

- b) forem verificadas irregularidades, condutas antiéticas ou práticas que configurem crime ou contravenção penal no exercício da atribuição;
- c) forem constatadas incorreções nas informações coletadas;
- d) for constatada descumprimento de algum item contido no regulamento interno do projeto;
- e) for constatado o não cumprimento dos prazos exigidos no desenvolvimento da prestação do serviço ou não entrega do serviço final por qualquer motivo, no prazo exigido;
- f) contingenciamento financeiro do projeto.

12. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

12.1. O presente Edital poderá ser revogado ou anulado a qualquer tempo, no todo ou em partes, seja por decisão unilateral, seja por motivo de interesse público ou exigência legal, sem que isso implique em direito à indenização ou reclamação de qualquer natureza.

Rio Branco – AC, 14 de Março de 2024.

Prof. Dr. Daricélio Moreira Soares
Coordenador do projeto
Portaria Nº 955, de 13 de Março de 2024.

Profa. Dra. Margarida Carvalho
Pró-Reitora de Pesquisa e Pós-Graduação

ANEXO I - DISCIPLINAS, CARGAS HORÁRIAS, EMENTAS E REMUNERAÇÃO BRUTA PREVISTA**PROCESSO DE SELEÇÃO DE BOLSISTAS DO PROJETO CAPACITAÇÃO EM ENGENHARIA DE SOFTWARE**

Código	Disciplina	Ementa	CH	Remuneração Bruta
01	Tópicos Fundamentais	Metodologias ágeis: conceitos, etapas, atividades, procedimentos, artefatos e ferramentas. Práticas ágeis: Desenvolvimento Dirigido por Testes; Programação Pareada; Refatoração; Integração contínua. SCRUM: conceitos, papéis, sprint, cerimônias, entregas contínuas; Prática de simulação em desenvolvimento de um sistema utilizando métodos e práticas ágeis com SCRUM e Trello. Ciclo de vida de produtos e artefatos. Desenvolvimento distribuído de software. Gerenciamento de controle de mudanças. Gerenciamento de configuração; Controle de versão; Práticas usando a ferramenta Github.	15	3.144,91
02	User Experience e Design Thinking	Conceitos, etapas, técnicas, vantagens de cada abordagem. Similaridades e diferenças entre DT e UX. Princípios de cada abordagem.	10	2.096,61
03	Fundamentos de Programação Front-End	Fundamentos de HTML. Padrões e recomendações da W3C, semântica e acessibilidade. Aplicação de estilos com CSS. Padrões de nomenclaturas para organizar o CSS. Técnicas de design responsivo. Tipos de dados, funções, objetos e estruturas de controle de fluxo em JavaScript. Manipulação de DOM (Document Object Model). JSON (JavaScript Object Notation). Requisições assíncronas.	20	4.193,22
04	Fundamentos de Programação Back-End	Linguagens de programação server-side. Arquitetura em camadas. Servlets e Jakarta Server Pages (JSP). Acesso à bases de dados com JDBC (Java Database Connectivity). Implementação de operações CRUD (Create, Read, Update, Delete). Segurança.	20	4.193,22
05	Computação em Nuvem	Conceitos, arquitetura, aplicabilidade, funcionamento, estratégias de armazenamento, cloud services, serviços	10	2.096,61

		públicos e privados, nuvem híbrida. Virtualização: conceitos e exemplos. Clusters e data centers. Virtualização de redes (abordagens SDN). Tecnologias avançadas para virtualização de redes (SR-IOV, Offload, etc.). Sempre mostrar como usar esses conceitos no ambiente AWS e Google Cloud.		
06	Frameworks Front-End	Frameworks Front end. TypeScript. Introdução ao Angular. Interface de linha de comando (CLI) do Angular. Espaços de trabalho e estrutura de projetos no Angular. Execução e deploy. Componentes, serviços e rotas. Comunicação com aplicações back-end por meio do protocolo HTTP.	15	3.144,91
07	Frameworks Back-End	Frameworks Back-end. Spring Framework. Injeção de dependência. Spring Boot. Persistência de dados com JPA, Hibernate e Mapeamento Objeto-Relacional (ORM). Spring Data. Arquitetura REST e APIs. Mapeamento de requisições HTTP. Segurança	15	3.144,91
08	Testes	Visão Geral, Taxonomia, Automação de testes, Estratégias e Priorização de Testes. Teste de back-end (teste de API HEST). Teste de front-end (JUnit, SuperTest, Jasmine, Chai, Mocha., Selenium, Code Coverage). Frameworks de teste (testes unitários, de Integração e E2E).	15	3.144,91
09	Integração Contínua	Entrega de software: problemas, anti-padrões, princípios e pipelines. DevOps. Controle de versões. Integração contínua. Boas práticas no uso de integração contínua. Desenvolvimento Baseado no Trunk (TBD). Servidores de integração contínua. GitHub Actions. Fluxo de trabalho no GitHub. Implantação contínua. Entrega contínua.	10	2.096,61
10	Programação Avançada Front-End	HTML5: novos elementos e atributos. APIs na especificação do HTML5 (canvas, audio e video, geolocation e storage). Pré-compiladores: Less e Sass. Introdução ao Bootstrap. Design de Componentes Bootstrap com CSS. Componentes Javascript do Bootstrap. Componentes Bootstrap do AngularJS. Especificação do Google Material Design e sua aplicação. Introdução ao SVG para sintetização de imagens vetoriais. Resolução de problemas de	25	5.241,52

		Acessibilidade.		
11	Programação Avançada Back-End	Integrações entre back-end e frameworks full-stack: Node, organização de projetos, I/O Assíncrono, Promises, Módulos. Ferramentas para controle de pacotes, repositórios NPM. Servidores, webservices e criação de APIs. Implementação de operações CRUD com banco de dados NoSQL e implementação com MongoDB.	25	5.241,52
12	Tópicos Emergentes em WEB-Mobile	Soluções de apoio ao processo de decisão baseadas em dados. Pensamento Analítico. Análise de Dados. Integração de dados e o processo de ETL. Processamento Analítico (OLAP). Visualização de dados. Dashboards. Ferramentas ETL e de visualização de dados.	15	3.144,91
13	Hands On		até 105	22.014,40

ANEXO II - PONTUAÇÃO DA AVALIAÇÃO DA ANÁLISE CURRICULAR

QUANDO DE PONTUAÇÃO DA AVALIAÇÃO						
Categoria	Descrição da Formação e Experiências	Unidade	Pontuação por unidade	Limite de pontuação	Pontuação Indicada pelo Candidato	Pontuação Indicada pela Comissão
Formação Acadêmica	Doutorado nas áreas de atuação informadas no item 2.1 deste edital	Curso	10	10		
	Mestrado nas áreas de atuação informadas no item 2.1 deste edital	Curso	8	8		
	Especialização na área fim da disciplina foco da candidatura	Curso	2	2		
Experiência profissional	Regência de disciplinas em curso de Graduação, cujo conteúdo mantenha relação estreita com a(s) disciplina(s) escolhida(s) pelo candidato.	Disciplina*/ Semestre	1	15		
	Regência de disciplinas em curso de Pós-Graduação Stricto Sensu.	Disciplina/ Semestre	2	10		
	Regência de disciplinas (carga horária mínima de 10 horas) em cursos de Capacitação no âmbito de Projetos de P&D com foco em desenvolvimento de software e/ou que o conteúdo mantenha relação estreita com a(s) disciplina(s) escolhida(s) pelo candidato.	Disciplina	2	30		
Produção Científica	Artigo científico com conteúdo diretamente relacionado às áreas de engenharia de software e linguagem de programação, publicado em anais de eventos ou periódicos nos últimos 5 anos.	Artigo	5	25		
Limite de Pontuação				100		

IMPORTANTE:

- 1- As pontuações sem os respectivos comprovantes serão desconsideradas
- 2- Os documentos que comprovam a pontuação acima preenchida, devem ser anexadas no mesmo arquivo .PDF e na sequência esse anexo.