



Edital n.º 106/2019 – Pronatec – Bolsa Formação

Processo Seletivo Simplificado de Bolsistas

A **Secretaria de Desenvolvimento e Inovação (SEDI)**, por meio por meio da Superintendência de Capacitação e Formação Tecnológica e da Coordenação Geral do Programa Nacional de Acesso ao Ensino Técnico e Emprego (PRONATEC) - Bolsa Formação, considerando a Lei Federal n.º 12.513/2011, a Resolução CD/FNDE n.º 23, de 28 de junho de 2012, a Lei n.º 12.816, de 05 de junho 2013, a Portaria n.º 817, de 13 de agosto de 2015, a Portaria n.º 1.152, de dezembro de 2015, do Ministério de Estado da Educação e a Portaria 45/18-SED, **Processo n.º 201914304003456** publica o **resultado final da análise curricular e os temas para prova de desempenho didático**, conforme abaixo.

1-Vaga de **Professor Regente** para **Goiânia**, para atuar no curso **técnico de nível médio em programação de jogos digitais**, no **Cotec Real Conquista**, Unidade Remota do **Itego Sebastião de Siqueira**.

Componente curricular	Vagas	Turno	Carga horária	Classificação do candidato
Trabalho de Conclusão de Curso (Técnico em Programação de Jogos Digitais) 11 alunos	01	Vespertino	8 horas aulas semanais , distribuídas em no mínimo 2 dias por semana, atendendo ao cronograma e horário de aula do curso.	1-Ricardo André Naka - 90 2-Murillo Folha de Jesus - 90 3-Paulo Gabriel Teixeira - 65

2-Vaga de **Professor Regente** para **Goiânia**, para atuar no curso **técnico de nível médio em programação de jogos digitais**, no **Itego Sebastião de Siqueira**.

Componente curricular	Vagas	Turno	Carga horária	Área de formação/requisitos
Programação de Jogos para Java (Técnico em Programação de Jogos Digitais)	01	Vespertino	46h	1-Carolina Souza Floriano - 90
Teste de Software (Técnico em Programação de Jogos Digitais)	01	Vespertino	40h	1-Tiago Lopes de Felipe - 90 2-Ricardo André Naka - 90 3-Carolina Souza Floriano - 90 4-Benigna Silva Bernardes – 60
Trabalho de Conclusão de Curso (Técnico em Programação de Jogos Digitais)	01	Vespertino	8 horas aulas semanais , distribuídas em no mínimo 2 dias por semana, atendendo ao cronograma e horário de aula do curso.	1-Ricardo André Naka - 90 2-Carolina Souza Floriano - 90 3-Paulo Gabriel Teixeira – 65
Modelagem de Jogos 3D (Técnico em Programação de Jogos Digitais)	01	Noturno	60h	1-Diego Junior do Carmo Oliveira – 75 2-Syll Farney Julle Pereira de Araújo - 55
Teste de Software (Técnico em Programação de Jogos Digitais)	01	Noturno	40h	1-Tiago Lopes de Felipe – 90 2-Diego Junior do Carmo Oliveira – 75 3-Benigna Silva Bernardes – 60 4-Syll Farney Julle Pereira de Araújo - 55
Trabalho de Conclusão de Curso (Técnico em Programação de Jogos Digitais)	01	Noturno	8 horas aulas semanais , distribuídas em no mínimo 2 dias por semana, atendendo ao cronograma e horário de aula do curso.	1-Tiago Lopes de Felipe - 90 2-Diego Junior do Carmo Oliveira – 75 3-Syll Farney Julle Pereira de Araújo - 55



Temas para Prova de Desempenho Didático

1-Vaga de **Professor Regente** para **Goiânia**, para atuar no curso **técnico de nível médio em programação de jogos digitais**, no **Cotec Real Conquista**, Unidade Remota do **Itego Sebastião de Siqueira**.

Componente curricular	Temas
Trabalho de Conclusão de Curso (Técnico em Programação de Jogos Digitais)	1-Regras da ABNT e sua importância no desenvolvimento de trabalhos acadêmicos. 2-Elaboração e análise dos dados de pesquisa. 3-Definição do procedimento metodológico.
O candidato escolherá um dos temas propostos, para realizar a prova de desempenho didático.	

2-Vaga de **Professor Regente** para **Goiânia**, para atuar no curso **técnico de nível médio em programação de jogos digitais**, no **Itego Sebastião de Siqueira**.

Componente curricular	Temas
Programação de Jogos para Java (Técnico em Programação de Jogos Digitais)	1-Desenvolvimento de jogos 2D: concepção, design e programação. 2-Fundamentos de programação e teste de software. 3-Metodologia de teste de software em um ambiente de desenvolvimento de jogos.
Teste de Software (Técnico em Programação de Jogos Digitais)	
Trabalho de Conclusão de Curso (Técnico em Programação de Jogos Digitais)	
Modelagem de Jogos 3D (Técnico em Programação de Jogos Digitais)	
Teste de Software (Técnico em Programação de Jogos Digitais)	
Trabalho de Conclusão de Curso (Técnico em Programação de Jogos Digitais)	
O candidato escolherá um dos temas propostos, para realizar a prova de desempenho didático.	

Goiânia, 04 de novembro de 2019.

Ludmilla Alves Danas Gonçalves
Coordenadora Geral