

PREFEITURA MUNICIPAL DE FORTALEZA  
FUNDAÇÃO DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO DE FORTALEZA - CITINOVA  
EDITAL Nº 001/2017  
SELEÇÃO DE BOLSISTAS PARA PROJETOS INOVADORES

A FUNDAÇÃO DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO DE FORTALEZA - CITINOVA, no uso das atribuições legais, através deste Edital estabelece as normas e torna pública a abertura de inscrições para Seleção Pública Simplificada destinada a eleger bolsistas para a realização dos Projetos: IMPLANTAÇÃO DA REDE MUNICIPAL DE QUALIFICAÇÃO, PLATAFORMA DE GERENCIAMENTO DE OCORRÊNCIAS E ALERTAS AO CIDADÃO, REESTRUTURAÇÃO DO PORTAL DE DADOS ABERTOS, EUOPINO, ESTRUTURAÇÃO DA REDE DE INTERNET DAS COISAS E PAÇO EM PASSOS, de acordo com as especificações e delimitações legais expressas no Decreto nº 13.734 de 30 de dezembro de 2015, bem como, o que dispõe o Decreto Municipal nº 14.050, de 06 de julho de 2017.

## **1. DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES:**

1.1. A Seleção Pública será regida por este Edital e executada pela Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza-CITINOVA, visando a seleção de bolsistas com os perfis especificados no item 3, de acordo com o disposto neste Edital, e respeitadas as disposições legais constantes no Decreto Municipal nº 14.050, de 06 de julho de 2017.

1.2. As inscrições para a participação estarão abertas a partir do dia 14 de agosto de 2017 até 20 de agosto de 2017 e poderão participar todos aqueles que estejam dentro dos perfis especificados no presente edital.

1.3. Os requisitos, a carga horária, a quantidade e o valor da bolsa estão discriminados no item 3.

1.4. Os candidatos aprovados na Seleção regulamentada por este Edital serão convocados de acordo com as necessidades da Administração Pública obedecendo rigorosamente a ordem crescente de classificação final para atuarem nos Projetos descritos pelo Decreto Municipal nº 14.050, de 06 de julho de 2017, publicado no Diário Oficial do Município em 18 de julho de 2017.

## **2. DO PROCESSO SELETIVO:**

2.1. O processo de seleção dos bolsistas será regido por este Edital e executado pela Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza-CITINOVA, que estabelece





exclusivamente, as bases para a seleção de bolsistas para o desenvolvimento dos Projetos Inovadores.

2.2. A seleção dos candidatos à obtenção das Bolsas regidas por este Edital, dar-se-á por meio de processo seletivo simplificado através de análise curricular e entrevista, de caráter classificatório e eliminatório.

2.3. A primeira etapa compreenderá análise de currículo e análise dos documentos comprobatórios, sendo realizada entre os dias 21 a 23 de agosto de 2017 – caráter classificatório, de acordo com os seguintes critérios de pontuação:

Denominação dos títulos		Valor unitário em pontos	Valor máximo em pontos	Comprovante
Experiência Profissional	Na área de atuação requisitada (por ano)	5	25	Declaração ou documentação que o valha
	Participação em Projetos	2	10	Declaração ou documentação que o valha
Titulação Acadêmica	Nível Médio Completo	2	2	Diploma ou declaração
	Nível Superior Completo	3	3	Diploma ou declaração
	Especialização	1	5	Diploma ou declaração
Certificação	Na área de atuação	1	5	Certificado ou declaração
<b>TOTAL</b>			<b>50</b>	

2.4. A segunda etapa será realizada por meio de entrevista com os candidatos nos dias 24 a 28 de agosto de 2017 - caráter classificatório e eliminatório, de acordo com os seguintes critérios de avaliação:

Critérios	Pontuação Máxima
Capacidade de expressar de maneira clara, objetiva e consistente as experiências relatadas no currículo.	10
Demonstração de disponibilidade de tempo do candidato para atender as exigências do projeto.	10
Capacidade de argumentação sobre sua trajetória profissional.	10
Capacidade de desempenhar trabalhos em equipe.	10
Comportamento ético e controle emocional.	5
Criatividade e comunicabilidade.	5
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>





2.5. Em caso de empate na nota final, terá preferência, sucessivamente, o candidato:

2.5.1. Com maior número de pontos na Entrevista;

2.5.2. Com maior número de pontos na análise curricular.

### 3. DOS NÍVEIS, REQUISITOS, CARGA HORÁRIA, QUANTIDADE, VALORES E DURAÇÃO DA BOLSA:

3.1. Os Projetos Inovadores oferecem 19 (dezenove) bolsas, conforme disposto abaixo:

IMPLANTAÇÃO DA REDE MUNICIPAL DE QUALIFICAÇÃO – REMUQ					
NÍVEL	REQUISITOS	QTD	CARGA HORÁRIA SEMANAL	DURAÇÃO (MESES)	VALOR MENSAL R\$
BDT-4	Programador WEB com pelo menos 2 (dois) anos de experiência em programação WEB e Banco de Dados. Experiência em linguagem de programação PHP e banco de dados PostgreSQL, experiência em controle de versão GIT, experiência em HTML5 e CSS3.	1	30h	12	R\$ 3.000,00
BDT-4	Programador WEB com pelo menos 2 (dois) anos de experiência em programação WEB e Banco de Dados. Experiência em linguagem de programação PHP e banco de dados PostgreSQL, experiência em controle de versão GIT, experiência em HTML5 e CSS3.	1	30h	7	R\$ 3.000,00
BDT-4	Programador mobile com pelo menos 2 (dois) anos de experiência em programação mobile Android, experiência em web service e banco de dados.	1	30h	12	R\$ 3.000,00
BDT-4	Web designer com pelo menos 2 (dois) anos de experiência, experiência em HTML5 e CSS3, experiência em Javascript (Jquery), experiência em Bootstrap, experiência com Edição de	1	30h	4	R\$ 2.000,00





	Imagens (Gimp, Photoshop...), experiência em construção de sites com Acessibilidade/usabilidade (eMAG), experiência com controle de versão GIT/SVN.				
BDT-3	Analista de sistemas com pelo menos 3 (três) anos de experiência em programação WEB e Banco de Dados. Experiência em linguagem de programação PHP e banco de dados PostgreSQL, experiência em controle de versão GIT e experiência em integração de dados e experiência em Android.	1	30h	7	R\$ 3.500,00
BDT-3	Gerente de Projetos com formação na área de Tecnologia da Informação, Administração ou áreas afins, com pelo menos 2 (dois) anos de experiência em gerenciamento de projetos de TI, conhecimento em PMI e SCRUM.	1	40h	12	R\$ 3.500,00

<b>PLATAFORMA DE GERENCIAMENTO DE OCORRÊNCIAS E ALERTAS AO CIDADÃO</b>					
<b>NÍVEL</b>	<b>REQUISITOS</b>	<b>QTD</b>	<b>CARGA HORÁRIA SEMANAL</b>	<b>DURAÇÃO (MESES)</b>	<b>VALOR MENSAL R\$</b>
BDT-3	Administrador de banco de dados com pelo menos 3 (três) anos de experiência. Conhecimento em rotinas de testes e backup para garantir a integridade dos dados no caso de falhas de sistemas, conhecimento em manipulação da estrutura do banco de dados, conhecimento em normalização de dados, conhecimento em integração de bancos.	1	30h	8	R\$ 3.500,00
BDT-4	Programador Mobile com pelo menos 2 (dois) anos de experiência em programação mobile Android, experiência em web service e SGBD	2	30h	6	R\$ 3.000,00





	mobile. Conhecimento em desenvolvimento com Android nativo sem utilização de frameworks de desenvolvimento multiplataforma, conhecimento em SGBD SQLite ou outros sistemas de gerenciamento de bancos livres, conhecimento em Web Service para alimentação de aplicativos mobile.				
BDT-4	Designer com pelo menos 2 (dois) anos de experiência com edição de imagens utilizando os programas de mercado (Ex: Photoshop, Illustrator, etc), experiência com utilização de softwares livres de edição de imagens (Ex: Gimp, Inkscape, etc) e concepção na interface de telas. Conhecimento na edição de imagens, na alteração da qualidade de imagens e tamanhos de arquivos, conhecimento em UX Design e UI Design, noções de usabilidade e acessibilidade.	1	30h	6	R\$ 2.000,00





<b>REESTRUTURAÇÃO DO PORTAL DE DADOS ABERTOS</b>					
<b>NÍVEL</b>	<b>REQUISITOS</b>	<b>QTD</b>	<b>CARGA HORÁRIA SEMANAL</b>	<b>DURAÇÃO (MESES)</b>	<b>VALOR MENSAL R\$</b>
BDT-4	Programador Web com pelo menos 2 (dois) anos de experiência em programação com frameworks Web em Python, experiência com desenvolvimento em CMS, experiência em web service e SGBD. Conhecimento em desenvolvimento com framework como Pyramid ou Django, conhecimento em SGBD de banco relacional, conhecimento em Web Service para alimentação de aplicativos mobile.	1	30h	6	R\$ 3.000,00
BDT-4	Gerente de Projetos com formação na área de Tecnologia da Informação, Administração ou áreas afins, com pelo menos 2 (dois) anos de experiência em gerenciamento de projetos de TI.	1	20h	6	R\$ 2.000,00

<b>EU OPINO</b>					
<b>NÍVEL</b>	<b>REQUISITOS</b>	<b>QTD</b>	<b>CARGA HORÁRIA SEMANAL</b>	<b>DURAÇÃO (MESES)</b>	<b>VALOR MENSAL R\$</b>
BDT-4	Programador Web com conhecimento Mobile em framework Ionic 2 e pelo menos 2 (dois) anos de experiência em desenvolvimento de Web Services com framework em PHP Express, NodeJS ou Angular 2 e SGBD MySQL e PostgreSQL, desejável em MongoDB.	1	30h	6	R\$ 2.500,00
BDT-4	Programador Mobile com pelo menos 1 (um) ano de experiência em framework	1	30h	6	R\$ 2.000,00





	Ionic 2 e SGBD SQLite e conhecimento em SGBD de bancos relacionais como MySQL e PostgreSQL.				
--	---	--	--	--	--

<b>ESTRUTURAÇÃO DA REDE DE INTERNET DAS COISAS</b>					
<b>NÍVEL</b>	<b>REQUISITOS</b>	<b>QTD</b>	<b>CARGA HORÁRIA</b>	<b>DURAÇÃO (MESES)</b>	<b>VALOR MENSAL R\$</b>
BDT-4	Graduando da área de tecnologia, cursando a partir do 5º (quinto) semestre do curso, com conhecimento em sistemas embarcados, aprendizado de máquina, conhecimento de MathPad e linguagem de programação C.	1	20h	6	R\$ 1.000,00
BDT-4	Graduando da área de tecnologia, cursando a partir do 5º (quinto) semestre do curso, com conhecimento em sistemas embarcados, eletrônica básica, implementação de sensores com Arduino ou similares e conhecimento em linguagens de programação.	1	20h	6	R\$ 800,00

<b>PAÇO EM PASSOS</b>					
<b>NÍVEL</b>	<b>REQUISITOS</b>	<b>QTD</b>	<b>CARGA HORÁRIA SEMANAL</b>	<b>DURAÇÃO (MESES)</b>	<b>VALOR MENSAL R\$</b>
BDT-4	Analista e Programador Mobile graduando da área de Engenharia da Computação ou áreas afins, com curso de desenvolvimento Android, experiência em programação em Unity, Java, C#, C++, e desenvolvimento em projetos anteriores de outros aplicativos.	1	20h	6	R\$1.500,00





BDT-4	Designer de interação com formação na área de Audiovisual e Novas Mídias ou áreas afins, com habilidade em produtos da Adobe (Illustrator, Photoshop, After Effects) e software de animação computadorizada (Maya), e experiência em design mobile.	1	20h	5	R\$ 1.300,00
BDT-4	Designer com experiência em desenho de interfaces (leiaute, tipografia, iconografia e paleta de cores), com habilidade em produtos da Adobe (Illustrator, Photoshop, After Effects, Premiere) e software de animação computadorizada (Maya), e experiência em projetos anteriores na área de Concept Art e design mobile.	1	20h	4	R\$ 1.000,00
BDT-4	Modelagem com experiência de 2 anos com ferramentas de modelagem (Maya e Blender), e experiência na realização de projetos de realidade aumentada.	1	20h	4	R\$ 1.000,00

#### 4. DAS ATRIBUIÇÕES DOS BOLSISTAS:

##### 4.1. Implantação da Rede Municipal de Qualificação – REMUQ:

4.1.1. Programador WEB: programação WEB em PHP com utilização de banco de dados PostgreSQL ou MySQL, utilização de controle de versão GIT e desenvolvimento Front-End e integração com várias bases de dados; elaboração de relatório com documentação do projeto; manutenção do sistema posterior à implantação.

4.1.2. Programador WEB: Programação WEB em PHP com utilização de banco de dados PostgreSQL ou MySQL, utilização de controle de versão GIT e desenvolvimento Front-End e integração com várias bases de dados; elaboração de relatório com documentação do projeto.

4.1.3. Programador Mobile: Programação em Android nativo; implantação de web services e consulta a banco de dados remoto; realização de teste de usabilidade; elaboração de relatório com documentação do projeto.



4.1.4. Web Designer: Criação da identidade visual do sistema e das páginas em HTML, CSS e JavaScript com responsividade e nos padrões EMAG de toda a plataforma; criação da paleta de cores; criação de logos e materiais de divulgação do sistema.

4.1.5. Analista de Sistemas: Coleta e análise dos requisitos do sistema, escolha das tecnologias utilizadas no desenvolvimento; criação e estruturação do banco de dados; acompanhamento do desenvolvimento do sistema; programação WEB em PHP com utilização de banco de dados PostgreSQL ou MySQL, utilização de controle de versão GIT e desenvolvimento Front-End e integração com várias bases de dados; elaboração de relatório com documentação do projeto; avaliação dos resultados do projeto.

4.1.6. Gerente de Projetos: Criação de cronograma; elaboração de mapa de atribuições e responsabilidades; gerenciar a coleta e validação de requisitos; acompanhamento de desenvolvimento e homologação do sistema; realização de reuniões de acompanhamento entre equipe e diretores da CITINOVA; elaboração de relatórios de progresso do projeto.

#### 4.2. Plataforma de Gerenciamento de Ocorrências e Alertas ao Cidadão:

4.2.1. Administrador de Banco de Dados: Coleta e análise dos requisitos do sistema, escolha das tecnologias utilizadas no desenvolvimento; acompanhamento do desenvolvimento do sistema; modelagem de banco de dados e integração dos serviços com outros sistemas; elaboração de relatório com documentação do projeto; avaliação dos resultados do projeto.

4.2.2. Programador Mobile: Programação em Android nativo; implantação de web services e consulta a banco de dados remoto; realização de teste de usabilidade; elaboração de relatório com documentação do projeto.

4.2.2. Designer: concepção de interface de telas, utilizando conhecimentos de UX Design e UI Design e noções de usabilidade e acessibilidade; criação da paleta de cores; criação de logos e materiais de divulgação do sistema.

#### 4.3. Reestruturação do Portal de Dados Abertos:

4.3.1. Gerente de Projetos: Coleta e análise de requisitos; avaliação da política de Dados Abertos municipal e nacional; avaliação do estado atual do projeto implantado; realização de apresentações que expliquem a importância da política de dados abertos; visitas aos órgãos e demais entidades, ressaltando as prioritárias; elaboração de relatório com documentação do projeto; avaliação dos resultados do projeto.



4.3.2. Programador WEB: Coleta e análise de requisitos; análise de integração entre o Portal e o Catálogo; levantamento do status atual do Portal; avaliação utilização de nova ferramenta de acordo com o levantamento de benchmark; implementação das modificações com frameworks WEB em Python; avaliação e análise de equipamentos para ancoragem; implantação do projeto nos servidores; elaboração de relatório com documentação do projeto.

#### 4.4. Eu Opino:

4.4.1. Programador WEB: Programação WEB em PHP e NodeJS, com utilização de banco de dados PostgreSQL ou MySQL; integração em framework Ionic 2; utilização de controle de versão GIT e desenvolvimento Front-End e integração com várias bases de dados; elaboração de relatório com documentação do projeto.

4.4.2. Programador Mobile: Programação em Ionic 2; implantação de web services e consulta a banco de dados remoto; realização de teste de usabilidade; elaboração de relatório com documentação do projeto.

#### 4.5. Estruturação da Rede de Internet das Coisas:

4.5.1 Graduando da área de tecnologia: Coleta e análise de requisitos; desenvolvimento de sistemas embarcados; desenvolvimento de algoritmos de aprendizado de máquina; programação em MathPad; elaboração de relatório com documentação do projeto.

4.5.2 Graduando da área de tecnologia: Coleta e análise de requisitos; desenvolvimento de sistemas embarcados; desenvolvimento de algoritmos de aprendizado de máquina; elaboração de relatório com documentação do projeto.

#### 4.6. Paço em Passos:

4.6.1. Analista e Programador Mobile: Coleta e análise de requisitos; programação em Unity, Java, C#, C++; modelagem de banco de dados; elaboração de relatório com documentação do projeto.

4.6.2. Designer de Interação: Concepção de interface de telas; desenvolvimento do sistema; realização de protótipo de interface; realização de teste de usabilidade; elaboração de relatório com documentação do projeto.

4.6.3. Designer: Concepção de interface de telas, utilizando conhecimentos de UX Design e UI Design e noções de usabilidade e acessibilidade; criação da paleta de cores;





criação de logos e materiais de divulgação do sistema; criação de arte conceitual de personagem; elaboração de relatório com documentação do projeto.

4.6.4. Especialista em Modelagem: Criação de modelo low-poly a partir de arte conceitual; texturização do personagem; criação de modelo 3D da edificação do Paço Municipal; elaboração de relatório com documentação do projeto.

## **5. DAS INSCRIÇÕES:**

5.1. Os currículos deverão ser encaminhados à Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza junto ao formulário da ficha de inscrição que se encontra em anexo a este Edital e aos documentos descritos no item 5.2, para o correio eletrônico [citinova@fortaleza.ce.gov.br](mailto:citinova@fortaleza.ce.gov.br). Cada candidato poderá concorrer apenas a uma bolsa neste edital.

5.2. Documentos necessários para a inscrição:

5.2.1. Cópia do RG e CPF;

5.2.2. Cópia do comprovante de endereço (conta de energia ou IPTU);

5.2.3. Currículo e suas comprovações;

5.2.4. Certificado de cursos extracurriculares realizados, a partir de 40h, se houver;

5.2.5. Declaração ou comprovante de experiência profissional na área de tecnologia a que pretende concorrer, com especificação de tempo, se houver.

5.3. A inscrição se concretizará após o envio da ficha do candidato preenchida e documentações anexas, conforme indicado nos itens 5.1 e 5.2 deste edital.

## **6. DOS REQUISITOS OBRIGATÓRIOS PARA PARTICIPAR DA SELEÇÃO:**

6.1. Para estarem aptos à seleção os candidatos deverão atender aos requisitos constantes no item 3 deste edital, de acordo com a bolsa de interesse do candidato;

6.2. Ser brasileiro, ou estrangeiro em situação regular no país;

6.3. A bolsa a que se destina o presente edital tem como premissa a dedicação de acordo com o item 3.

## **7. DOS IMPEDIMENTOS PARA SE CANDIDATAR AO PROCESSO SELETIVO:**

7.1. Não poderão participar da seleção:



7.1.1. Funcionários públicos municipais;

7.1.2. Pessoas que tenham vínculos contratuais cuja dedicação seja exclusiva.

## **8. DA COMISSÃO DE SELEÇÃO:**

8.1. Fica instituída a Comissão de Seleção dos bolsistas dos Projetos Inovadores, que será formada por 3 (três) representantes da Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza – CITINOVA.

8.2. Caberá à Comissão o acompanhamento de todo o processo seletivo: a análise curricular, entrevista com os candidatos selecionados e o resultado final. Devendo se reunir ao final do período de entrega dos currículos ou a qualquer tempo a pedido de um dos membros do grupo.

8.3. Os integrantes da Comissão deverão ter clareza dos princípios éticos, garantindo um processo imparcial de seleção, sem qualquer tipo de privilégio ou benefícios para grupos ou pessoas de qualquer natureza, seja religioso, político, familiar e assim por diante, de forma que todo o processo seja democrático, aberto e transparente.

## **9. DO CALENDÁRIO DO PROCESSO DE SELEÇÃO**

<b>ATIVIDADE</b>	<b>DATA</b>
Divulgação do Edital	7 de agosto de 2017
Inscrição/Envio de Currículos	14 a 20 de agosto de 2017
Análise Curricular	21 a 23 de agosto de 2017
Entrevistas	24 a 28 de agosto de 2017
Divulgação Resultado Preliminar	30 de agosto de 2017
Recurso Contra Resultado Preliminar	31 de agosto a 01 de setembro de 2017
Resultado Final	5 de setembro de 2017
Publicação no DOM	8 de setembro de 2017
Assinatura do Termo de Compromisso	11 de setembro de 2017
Início de Atividades	13 de setembro de 2017

Obs.: As datas mencionadas no cronograma poderão sofrer alterações.



## **10. DOS RESULTADOS FINAIS:**

10.1. É de competência exclusiva da Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação - CITINOVA a divulgação do resultado preliminar e final da seleção realizada;

10.2. O resultado preliminar apresentará todos aqueles bolsistas que atingiram aos critérios específicos exigidos em cada bolsa prevista no item deste edital e que tiveram maior pontuação.

10.3. Após a publicação no Diário Oficial do Município, da veiculação nos sítios eletrônicos da CITINOVA (Site, Facebook) e a afixação da listagem dos classificados na sede da Fundação, aquele que se achar prejudicado poderá recorrer da decisão administrativa no prazo máximo de 2 dias corridos da publicação do resultado.

10.4. Findo o prazo recursal e nada sendo apresentado ou sendo todas as questões solucionadas e alterado o resultado preliminar, deverá ser publicado da mesma forma o resultado final.

## **11. DA CONCESSÃO DAS BOLSAS:**

11.1. Os candidatos a bolsistas para a realização dos Projetos Inovadores, após a sua classificação e a formalização do Termo de Compromisso serão considerados Bolsistas da Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza - CITINOVA.

11.2. Para ter o benefício da bolsa assegurado, o candidato deverá apresentar obrigatoriamente, caso venha a ser selecionado, os documentos abaixo descritos:

11.2.1.Documento de identidade;

11.2.2.CPF;

11.2.3.Se estrangeiro, documento de comprovação de situação regular no País;

11.2.4.Currículo atualizado;

11.2.5.Certificados e comprovações necessárias do Currículo;

11.2.6.Conta corrente exclusivamente aberta no Banco do Brasil em nome do bolsista.

11.3. A não apresentação destes documentos, no momento da formalização da bolsa, implica na eliminação do candidato do certame.





## **12. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS:**

12.1. É de inteira responsabilidade do candidato acompanhar a divulgação de todos os atos e comunicados referentes a este Edital.

12.2. A veracidade das informações fornecidas nos currículos enviados será de inteira responsabilidade do candidato, podendo este ser eliminado, a qualquer momento, comprovada irregularidade no processo seletivo.

12.3. O bolsista será constantemente avaliado. Caso sua atuação seja considerada insuficiente ou o perfil de atuação não seja compatível com os princípios do projeto poderá ser substituído a qualquer momento por outro candidato.

12.4. A definição da saída do bolsista poderá ser proposta pelo Coordenador do projeto e deverá ser anuída pela Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza - CITINOVA.

12.5. A ausência dos documentos descritos nos subitens 5.2.1 e 5.2.2 não impede a inscrição do candidato na seleção, no entanto a apresentação destes é condição necessária para o candidato selecionado ter direito à bolsa.

12.6. Os casos omissos neste Edital serão resolvidos pela Comissão de Seleção instituída pela Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza - CITINOVA.

12.7. Quaisquer alterações nas regras fixadas neste edital poderão ser feitas por meio de retificação deste instrumento a ser publicada nos mesmos meios utilizados anteriormente.

12.8. Este Edital entra em vigor na data de sua publicação e tem validade de 12 (doze) meses após sua publicação, sendo possível a sua prorrogação por igual período.

Fortaleza, 07 de agosto de 2017.

Cláudio Ricardo Gomes de Lima  
PRESIDENTE DA FUNDAÇÃO DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO DE  
FORTALEZA





## ANEXO ÚNICO

### FICHA DE INSCRIÇÃO DO CANDIDATO A BOLSA DOS PROJETOS INOVADORES

#### BOLSISTA

##### Dados Pessoais

1 - Nome: \_\_\_\_\_

2 - Data de nascimento: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

3 - Endereço: \_\_\_\_\_

Complemento: \_\_\_\_\_ Bairro: \_\_\_\_\_

Município: \_\_\_\_\_ UF: \_\_\_\_\_

Tel. fixo e/ou celular: \_\_\_\_\_

Email: \_\_\_\_\_

##### Vaga Pretendida

- Administrador de banco de dados com pelo menos 3 (três) anos de experiência. Conhecimento em rotinas de testes e backup para garantir a integridade dos dados no caso de falhas de sistemas, conhecimento em manipulação da estrutura do banco de dados, conhecimento em normalização de dados, conhecimento em integração de bancos.
- Analista de sistemas com pelo menos 3 (três) anos de experiência em programação WEB e Banco de Dados. Experiência em linguagem de programação PHP e banco de dados PostgreSQL, experiência em controle de versão GIT e experiência em integração de dados e experiência em Android.
- Analista e Programador Mobile graduando da área de Engenharia da Computação ou áreas afins, com curso de desenvolvimento Android, experiência em programação em Unity, Java, C#, C++, e desenvolvimento em projetos anteriores de outros aplicativos.
- Designer com experiência em desenho de interfaces (leiaute, tipografia, iconografia e paleta de cores), com habilidade em produtos da Adobe (Illustrator, Photoshop, After Effects, Premiere) e software de animação computadorizada (Maya), e experiência em projetos anteriores na área de Concept Art e design mobile.
- Designer com pelo menos 2 (dois) anos de experiência com edição de imagens utilizando os programas de mercado (Ex: Photoshop, Illustrator, etc), experiência com utilização de softwares livres de edição de imagens (Ex: Gimp, Inkscape, etc) e concepção na interface de telas. Conhecimento na edição de imagens, na alteração da qualidade de imagens e tamanhos de arquivos, conhecimento em UX Design e UI Design, noções de usabilidade e acessibilidade.
- Designer de interação com formação na área de Audiovisual e Novas Mídias ou áreas afins, com habilidade em produtos da Adobe (Illustrator, Photoshop, After Effects) e software de animação computadorizada (Maya), e experiência em design mobile.
- Gerente de Projetos com formação na área de Tecnologia da Informação, Administração ou áreas afins, com pelo menos 2 (dois) anos de experiência em gerenciamento de projetos de TI, conhecimento em PMI e SCRUM.
- Gerente de Projetos com formação na área de Tecnologia da Informação, Administração ou áreas afins, com pelo menos 2 (dois) anos de experiência em gerenciamento de projetos de TI.
- Graduando da área de tecnologia, cursando a partir do 5º (quinto) semestre do curso, com conhecimento em sistemas embarcados, aprendizado de máquina, conhecimento de MathPad e linguagem de programação C.





- Graduando da área de tecnologia, cursando a partir do 5º (quinto) semestre do curso, com conhecimento em sistemas embarcados, eletrônica básica, implementação de sensores com Arduino ou similares e conhecimento em linguagens de programação.
- Modelagem com experiência de 2 anos com ferramentas de modelagem (Maya e Blender), e experiência na realização de projetos de realidade aumentada.
- Programador Mobile com pelo menos 1 (um) ano de experiência em framework Ionic 2 e SGBD SQLite e conhecimento em SGBD de bancos relacionais como MySQL e PostgreSQL.
- Programador mobile com pelo menos 2 (dois) anos de experiência em programação mobile Android, experiência em web service e banco de dados.
- Programador Mobile com pelo menos 2 (dois) anos de experiência em programação mobile Android, experiência em web service e SGBD mobile. Conhecimento em desenvolvimento com Android nativo sem utilização de frameworks de desenvolvimento multiplataforma, conhecimento em SGBD SQLite ou outros sistemas de gerenciamento de bancos livres, conhecimento em web service para alimentação de aplicativos mobile.
- Programador Web com conhecimento Mobile em framework Ionic 2 e pelo menos 2 (dois) anos de experiência em desenvolvimento de Web Service com framework em PHP Express, NodeJS ou Angular 2 e SGBD MySQL e PostgreSQL, desejável em MongoDB.
- Programador WEB com pelo menos 2 (dois) anos de experiência em programação WEB e Banco de Dados. Experiência em linguagem de programação PHP e banco de dados PostgreSQL, experiência em controle de versão GIT, experiência em HTML5 e CSS3 (por doze meses).
- Programador WEB com pelo menos 2 (dois) anos de experiência em programação WEB e Banco de Dados. Experiência em linguagem de programação PHP e banco de dados PostgreSQL, experiência em controle de versão GIT, experiência em HTML5 e CSS3 (por sete meses).
- Programador Web com pelo menos 2 (dois) anos de experiência em programação com frameworks Web em Python, experiência com desenvolvimento em CMS, experiência em web service e SGBD. Conhecimento em desenvolvimento com framework como Pyramid ou Django, conhecimento em SGBD de banco relacional, conhecimento em web service para alimentação de aplicativos mobile.
- Web designer com pelo menos 2 (dois) anos de experiência, experiência em HTML5 e CSS3, experiência em Javascript (jQuery), experiência em Bootstrap, experiência com Edição de Imagens (Gimp, Photoshop...), experiência em construção de sites com Acessibilidade/usabilidade (eMAG), experiência com controle de versão GIT/SVN.

Declaro que todas as afirmações fornecidas são verdadeiras e que estou ciente e de acordo com todas as condições definidas no edital.

Fortaleza/CE, de \_\_\_\_\_ de 2017.

\_\_\_\_\_  
Assinatura do Candidato

