

EDITAL

A Fundação Visconde de Cairu (FVC), informa a abertura das inscrições para o processo seletivo docente 2026.1 do Curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas. O processo seletivo será realizado de acordo com as seguintes condições:

I. DO PROCESSO SELETIVO

1.1. O processo seletivo docente será composto por homologação da inscrição, análise de currículo e prova didática.

II. DAS INSCRIÇÕES

2.1. As inscrições poderão ser feitas no período compreendido de **02/01 a 09/01/2026**.

2.2. Pode-se obter informações sobre o Processo Seletivo 2026.1 do Curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas através do site: www.cairu.br

2.3. Para inscrever-se, o(a) candidato(a) deverá indicar o(s) componente(s) curricular(es) que pretende ministrar e encaminhar a documentação solicitada abaixo, através do e-mail tecnologos@cairu.br. No assunto deve informar: Seleção docente 2026.1. No corpo do e-mail deve indicar as disciplinas de interesse.

2.3.1. Documento oficial de identidade frente e verso.

2.3.2. Currículo lattes atualizado.

2.3.3. Títulos ou comprovantes de conclusão de curso de graduação e pós-graduação frente e verso.

2.3.4. Ata de apresentação do trabalho de conclusão, dissertação ou tese, se for o caso.

2.4. Quadro de vagas

CURSO	COMPONENTE(S) CURRICULAR(ES)	FORMAÇÃO EXIGIDA	Número de Vagas	Carga horária Semanal	Dia / Turno
Análise e Desenvolvimento de Sistemas	Arquitetura de Computadores	Graduação em Computação e pós-graduação stricto sensu em computação ou áreas afins.	Cadastro de reserva	3h	Quarta / Pré-matutino (6h30 – 9h40)
Análise e Desenvolvimento de Sistemas	Desenvolvimento de Aplicação Móvel	Graduação em Computação e pós-graduação stricto sensu em computação ou áreas afins.	Cadastro de reserva	3h	Quarta / Pré-matutino (6h30 – 9h40)
Análise e Desenvolvimento de Sistemas	Desenvolvimento de Jogos Digitais	Graduação em Computação e pós-graduação stricto sensu em	Cadastro de reserva	3h	Terça / Pré-matutino

Sistemas		computação ou áreas afins.			(6h30 – 9h40)
Análise e Desenvolvimento de Sistemas	Estrutura de Dados	Graduação em Computação e pós-graduação stricto sensu em computação ou áreas afins.	Cadastro de reserva	3h	Segunda / Pré-matutino (18h40 – 21h50)
Análise e Desenvolvimento de Sistemas	Redes de Computadores	Graduação em Computação e pós-graduação stricto sensu em computação ou áreas afins.	Cadastro de reserva	3h	Sábado / Pré-matutino (8h – 11h)

III. AVALIAÇÃO DO CANDIDATO

- 3.1. Entrevista abrangendo análise do currículo;
- 3.2. Todos os candidatos serão submetidos à prova didática e entrevista.
- 3.3. Horário de aplicação da prova agendada previamente com o candidato, das 9h às 20h nos dias úteis, das 8h às 12h no sábado, no período de **12 a 17/01/26**.
- 3.4. Em hipótese alguma o candidato fará a prova se não apresentar a documentação dentro do critério exigido.
- 3.5. A prova didática constará de uma aula, com apresentação do plano de aula, com duração máxima de 20 (vinte) minutos, sobre o assunto a ser definido posteriormente pela comissão, devendo estar inserido no contexto da ementa do componente curricular, conforme anexo A deste edital. O candidato que optar por mais de um componente curricular ministrará a aula referente ao(s) componente(s) indicado(s), a ser definido pela comissão avaliadora.
- 3.6. A classificação dos candidatos observará a ordem decrescente de pontuação.
- 3.7. Os critérios de avaliação da prova didática devem tomar por base a necessidade do candidato apresentar o domínio rigoroso e crítico da área de conhecimento e matéria específica e, simultaneamente, do método didático que organize e trabalhe adequadamente os conteúdos.

IV. RESULTADO

4.1 O resultado será comunicado até o dia 19 de janeiro de 2026 através do site:
www.cairu.br.

4.2. A validade do processo seletivo será até a data do término do semestre letivo para o qual o candidato se inscreveu, podendo o mesmo ser prorrogado por até um período não superior a 01 (um) ano.

V. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

5.1. Os casos omissos serão encaminhados pela coordenação dos Cursos ao Diretor da Unidade, até o dia 20 de janeiro de 2026.

Documento assinado digitalmente
 PAULO TEIXEIRA CARDOSO
Data: 18/12/2025 19:45:52-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Salvador, 18 de dezembro de 2025.

Direção Acadêmica

ANEXO A – EMENTA

CURSO: ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

DISCIPLINA: ARQUITETURA DE COMPUTADORES

Ementa:

Organização de Computadores: Memórias, Unidades Centrais de Processamento, Entrada e Saída. Linguagens de Montagem. Modos de Endereçamento, Conjunto de Instruções. Mecanismos de Interrupção e de Exceção. Barramento, Comunicações, Interfaces e Periféricos. Organização de Memória. Memória Auxiliar. Arquiteturas RISC e CISC. Pipeline. Paralelismo de Baixa Granularidade. Processadores Superescalares e Superpipeline. Multiprocessadores. Multicomputadores. Arquiteturas Paralelas e não Convencionais.

REFERÊNCIAS:

Básica

- MAIA, Luiz Paulo. Arquitetura de Redes de Computadores. 2. ed. São Paulo: LTC, 2013.
STALLINGS, W. Arquitetura e organização de computadores. 8 ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.
WEBER, Raul Fernando. Fundamentos de Arquiteturas de Computadores. 4. ed. Vol. 8. Porto Alegre: Bookman, 2012.

Complementar

- ALVES, William Pereira. Informática Fundamental: Introdução ao Processamento de Dados. São Paulo: Érica, 2010.
CARTER, Nicholas. Arquitetura de Computadores. Porto Alegre: Bookman, 2003.
FEDELI; POLLONI; PERES. Introdução à Ciência da Computação. 2. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2013.

DISCIPLINA: DESENVOLVIMENTO DE APLICAÇÃO MÓVEL

Ementa:

Desenvolvimento de aplicações para dispositivos móveis. Estudo de arquiteturas de aplicativos móveis, boas práticas de design e usabilidade, integração com banco de dados e uso de APIs nativas.

REFERÊNCIAS:

Básica

- BRITO, Robison Cris; OGLIARI, Ricardo. Android: Do Básico ao Avançado. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2014.
COSTA, LUIS CARLOS MOREIRA DA. Java avançado. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2006
LECHETA, R. R. Google Android: Aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com Android SDK. 3 ed. São Paulo: Novatec, 2013.

Complementar

- PEREIRA, Daniel Celestino de Freitas. Introdução ao Desenvolvimento Mobile. Brasília: IFB, 2021.
COSTA, Ronald Emerson Scherolt da. Arquitetura de Sistemas Mobile. Brasília: IFB, 2021.
NEIL, T. Padrões de Design para Aplicativos Móveis. São Paulo: Novatec, 2012.

DISCIPLINA: DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS

Ementa:

Tópicos do desenvolvimento de jogos. Game Design. Linguagens e arquitetura de jogos. Fundamentos de programação aplicados ao desenvolvimento de jogos. Tópicos avançados em desenvolvimento de jogos. Inteligência Artificial.

REFERÊNCIAS:

Básica

RABIN, Steve. Introdução Ao Desenvolvimento de Games. São Paulo: Cengage Learning, 2011
REINOSO, Luiz Fernando. Jogos digitais: princípios, conceitos e práticas. Vitória: Edifes, 2020.
ZIMMERMAN, Eric; SALEN, Katie. Regras do Jogo - Fundamentos do Design de Jogos. São Paulo: Edgard Blucher, 2012.

Complementar

LEITE, Anderson. Desenvolvimento de Jogos para Android. São Paulo: Smartbook, 2020.
SOUTO, Virgínia Tiradentes;...[et al.]. Design de Jogos Educativos: da ideia ao jogo. Brasília: UNB,2016.
TEIXEIRA, João de Fernandes. Inteligência Artificial. São Paulo: Paulus, 2009.

DISCIPLINA: ESTRUTURA DE DADOS

Ementa:

Introdução à estrutura de dados. Estruturas estáticas e dinâmicas: lista simplesmente encadeada, lista duplamente encadeada, fila, pilha e árvore. Classificação. Operação de busca.

REFERÊNCIAS:

Básica

LORENZI, Fabiana; MATTOS, Patrícia Noll;CARVALHO, Tanisi Pereira. Estruturas de dados. São Paulo: Thomson Learning, 2007.
SILVA, Osmar Quirino. Estrutura de dados usando C. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007.
STELLMAN, Andrew; GREENE, Jennifer. Use a CabeçaC#. 2. ed. Alta Books: Rio de Janeiro, 2011

Complementar

MANZANO, José Augusto Navarro Garcia. Estudo Dirigido de Microsoft Visual C# 2012 Express. São Paulo: Érica, 2012.
SOUZA, J. N. de. Lógica para ciência da computação. Rio de Janeiro: Campus, 2008.
TENEMBAUM, Aaron M. Estrutura de Dados Usando C. São Paulo: Makron Books, 1995.

DISCIPLINA: REDES DE COMPUTADORES

Ementa:

Introdução a redes de computadores. Classificação de Redes. Modelos de referência: OSI e TCP/IP. Equipamentos de Redes. Projeto, implantação e administração de redes de computadores.

REFERÊNCIAS:

Básica

- ANDERSON, A. L; BENEDETTI, RYAN. Use a Cabeça! Redes de Computadores. Rio de Janeiro: Alta Books, 2010.
- LACERDA, Ivan Max Freire de. Rede de Computadores: um Guia para Instalação e Reparação. São Paulo: Senac, 2013
- LUNARDI, Marcos Agisander. Redes de Computadores: Prático e Didático. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007

Complementar

- FEDELI; POLLONI; PERES. Introdução à Ciência da Computação.2. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2010.
- FERREIRA, R. E. Linux - guia do administrador do sistema. 2. ed. São Paulo: Novatec, 2008.
- MORAES, ALEXANDRE FERNANDES DE. REDES DE COMPUTADORES - FUNDAMENTOS. São Paulo: Érica, 2004