



## 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](http://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](mailto: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	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](http://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

<b>DISCIPLINA: ARQUITETURA DE COMPUTADORES</b>
--

**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.

<b>DISCIPLINA: DESENVOLVIMENTO DE APLICAÇÃO MÓVEL</b>
---

**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 Cabeça C#. 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.

<b>DISCIPLINA: REDES DE COMPUTADORES</b>
--

**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