

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO PARANÁ – PUCPR**  
**CURSOS DE EXTENSÃO**  
**APPLE DEVELOPER ACADEMY**

**EDITAL DO PROCESSO SELETIVO**

A Pontifícia Universidade Católica do Paraná torna públicas as normas que regem o processo seletivo próprio para ingresso de novos estudantes no projeto Apple Developer Academy (extensão) para as turmas do biênio 2025-2026, com início previsto no mês de março de 2025.

**1. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

- 1.1. Este processo seletivo se destina aos candidatos que estejam cursando graduação (modalidade presencial, semi-presencial, EaD ou tecnológico), mestrado ou doutorado em qualquer instituição de ensino chancelada pelo MEC, e, em caráter exclusivo, para alunos que estejam cursando especialização (modalidade presencial, semi-presencial, EaD ou remoto ao vivo) na Pontifícia Universidade Católica do Paraná – PUCPR.
- 1.2. Não é permitida a participação de pessoas que tenham sido aprovadas em qualquer Academy do mundo em anos anteriores.
- 1.3. Não é necessário possuir equipamento Apple para participar do processo. Nossos estudantes selecionados terão acesso a equipamentos para fazer o curso.
- 1.4. A PUCPR se reserva o direito de cancelar o presente processo seletivo a qualquer momento, por motivos administrativos, técnicos ou por falta de inscritos, sem necessidade de aviso prévio ou justificativa.
- 1.5. O curso é inteiramente gratuito e oferece bolsa de estudos e acesso a equipamentos Apple para todos os selecionados matriculados. Durante os 2 anos de curso, é oferecida mentoria diária e aulas básicas e avançadas de programação, design e outras habilidades essenciais para o desenvolvimento de apps (negócios, habilidades interpessoais etc.). São desenvolvidos projetos de software e hardware como: apps utilitários, de entretenimento, serviços, jogos, educacionais, e que contemplam causas sociais. Todos nossos estudantes costumam publicar mais de um app na AppStore, ao longo do curso. Tudo parte do estudo e da pesquisa, que levam a boas ideias para resolver um desafio real.
- 1.6. O curso é composto de 2 (dois) anos
  - 1.6.1. **Primeiro ano:** Conceitos e práticas essenciais para pessoas desenvolvedoras. Programação, design, negócios e habilidades interpessoais (colaboração, organização, comunicação, etc).
  - 1.6.2. **Segundo ano:** Conceitos e práticas complementares. Criação de jogo casual para prática de divulgação online. Projeto final completo para publicação na AppStore.
- 1.7. O projeto Apple Developer Academy exige que o estudante tenha uma dedicação semanal de 20 horas.
  - 1.7.1. Da dedicação de 20 horas, são obrigatórias 3 (três) horas presenciais diárias, de segunda a sexta-feira, totalizando 15 horas semanais, acrescidas de mais 5 horas extras com foco a dedicar-se a projetos e demais atividades propostas
- 1.8. A inscrição neste processo seletivo subentende que o candidato está apto e se compromete a cumprir o estabelecido no item 1.6 deste edital.

- 1.9. O processo seletivo a que se refere este edital será composto por 4 (quatro) etapas:
- 1.9.1. Etapa 1 (online): Inscrição
- 1.9.2. Etapa 2 (online e/ou presencial): Prova
- 1.9.3. Etapa 3 (online) - Hackathon
- 1.9.4. Etapa 4 (online) – Entrevista

## 2. DAS VAGAS OFERECIDAS

- 2.1. 50 vagas no total, 25 por turno (manhã e tarde). *Não teremos turma à noite.*
- 2.2. Turnos: manhã (8h30 - 11h30); tarde (14h-17h).
- 2.3. Presencial: O curso exige participação nos dois anos de forma presencial no campus Curitiba da PUCPR.

## 3. DAS INSCRIÇÕES E MÉTODOS DE CLASSIFICAÇÃO

- 3.1. Etapa 1 (online): Inscrição
- 3.1.1. Período de inscrição compreendido entre 02 de setembro a 29 de setembro de 2024
- 3.1.2. A primeira etapa é o preenchimento do formulário de inscrição.
- 3.1.3. O formulário de inscrição se encontra na página do programa, cujo link é <https://forms.gle/UNzoteCtWYQvMxh27>
- 3.1.4. Entre os itens do formulário, para se inscrever, você também terá que enviar um vídeo, um portfólio de projetos e uma coleção de criações, de acordo com o que segue:
  - 3.1.4.1. Vídeo:
    - 3.1.4.1.1. Gravar e publicar um vídeo de no máximo 1 minuto sobre um dos três temas: “O que te torna única/o”, “Uma pessoa que te inspira e porquê” ou “Algo que você fez e que você se orgulha”.
    - 3.1.4.1.2. Como enviar: publique o vídeo no Youtube (coloque a visibilidade do vídeo como público ou não-listado) e insira o link no formulário de inscrição.
  - 3.1.4.2. Portfólio de projetos
    - 3.1.4.2.1. Gostaríamos de conhecer sua experiência prévia com projetos. Podem ser projetos profissionais (freelas, experimentações), projetos educacionais, trabalhos de faculdade ou da escola, projetos de extensão, projetos sociais: ou seja, projetos que você já conduziu, desenvolveu ou participou com alguma parte/etapa.
    - 3.1.4.2.2. Não deixe de incluir seus projetos que tenham a ver com apps, sites e softwares, mas inclua qualquer outro tipo também: projetos com coletivos, grupos, ONGs, clubes, centro acadêmico, grêmios estudantis, organização de eventos, projetos experimentais de final de semana...
    - 3.1.4.2.3. Como enviar: Publique seu portfólio onde preferir e insira o link no formulário de inscrição. Você pode usar Dropbox, Drive, iCloud, GitHub, Behance, seu próprio site ou similar para gerar um link. Certifique-se de que o conteúdo está público e que conseguiremos acessar.
  - 3.1.4.3. Coleção de criações
    - 3.1.4.3.1. Queremos saber o que mais você já fez e que te enche de orgulho. Aqui é a área para tudo aquilo que você talvez ache que não caiba no portfólio de

projetos, e não precisa nem ser de programação e design. Junte uma coleção de coisas suas que mostre pra gente o que você já criou e com quem você já criou. Também não precisa ser trabalhos de sala de aula.

- 3.1.4.3.2. Reúna coisas legais que você já criou: artesanato, pães, doces, softwares, projetos, bordados, sites, textos, poemas, canal de youtube, Twitch ou Soundcloud, Instagram de pinturas, pinturas, personalização de roupas, atividades manuais, pessoais, hobbies, enfim, um campo aberto para colocar tudo que expressa sua criatividade, que mostra sua proatividade. Mostre mais sobre você pra gente!
- 3.1.4.3.3. Como enviar: Publique sua coleção onde preferir e insira o link no formulário de inscrição. Você pode usar Dropbox, Drive, iCloud, seu próprio site ou similar para gerar um link. Certifique-se de que o conteúdo está público e que conseguiremos acessar.
- 3.2. Etapa 2 (online e/ou presencial): Prova
  - 3.2.1. No formulário de inscrição, você vai escolher as provas que deseja realizar (é possível fazer as duas). Reserve na sua agenda o período do dia em que a prova vai acontecer. Todas as pessoas que realizarem a inscrição com dados corretos e completos poderão seguir para a etapa da Prova.
  - 3.2.2. PROVA DE DESIGN (online): sábado, 05 de outubro de 2024
    - 3.2.2.1. Prova online - Você receberá e-mail com os detalhes dessa prova ao se inscrever nessa modalidade.
    - 3.2.2.2. Conteúdos programáticos: Figma (ferramenta/software). UI/UX design e Design de Interação. Heurísticas de Usabilidade. Métodos, técnicas e processos de design para apps, sites e sistemas digitais. Metodologias (exemplos: Design centrado no Usuário, Co-design e Design participativo). Double Diamond. Fluxogramas. Acessibilidade. Colaboração entre equipes durante processos de design.
  - 3.2.3. PROVA DE PROGRAMAÇÃO (presencial): 01 a 18 de outubro de 2024
    - 3.2.3.1. Prova presencial - Você receberá e-mail com os detalhes dessa prova ao se inscrever nessa modalidade.
    - 3.2.3.2. Conteúdos programáticos: programação Básica (variáveis, constantes, condições, repetições, strings e vetores). O estudante poderá escolher no momento da prova entre as seguintes linguagens: Swift, Python 2 ou 3, C#, C/C++, Java, Pearl, Ruby, PowerShell, TypeScript (Node), Javascript (Node), PHP, Scala, Erlang, Elixir, Clojure, Go, Bash, Kotlin, Objective-C e VB NET.
- 3.3. Etapa 3 (online) - Hackathon
  - 3.3.1. Dia 26 de outubro de 2024
  - 3.3.2. A partir das etapas anteriores (inscrições, prova(s), vídeo e portfólios), serão selecionados entre 100 a 150 pessoas para seguir para a etapa do Hackathon. As pessoas selecionadas para o Hackathon receberão informações por e-mail. Esse e-mail também irá conter o tema do Hackathon. Lembre-se que, assim como as outras etapas, a participação no Hackathon é obrigatória. Reserve na sua agenda os dois dias inteiros para as atividades do Hackathon.
  - 3.3.3. Como é o hackathon? Uma maratona de um dia inteiro, em que equipes multidisciplinares vão desenvolver um projeto em conjunto. O Hackathon será realizado em um servidor de Discord apenas com selecionados da etapa anterior.

Recomenda-se conhecer o Discord, ter microfone e câmera (obrigatórios), e estar em um computador com acesso contínuo a internet durante o período.

#### 3.4. Etapa 4 (online) - Entrevista

3.4.1. Serão realizadas entre 04 e 22 de novembro de 2024

3.4.2. A partir do Hackathon serão selecionadas cerca entre 100 a 150 pessoas. As pessoas selecionadas para a entrevista receberão informações por e-mail. As entrevistas serão agendadas e para a participação na entrevista, será necessário de cada um a apresentação do histórico escolar atualizado. É requisito obrigatório que as pessoas candidatas participem da entrevista usando um computador ou notebook com microfone, câmera e navegador.

### 4. DA CLASSIFICAÇÃO FINAL

4.1. A classificação final levará em consideração as etapas contidas no item 3 deste edital

4.2. A divulgação dos classificados neste processo seletivo será realizada até 29 de novembro de 2024 por meio do email cadastrado no formulário de inscrição.

### 5. DA MATRÍCULA

5.1. Após o resultado as matrículas deverão ser realizadas até 09 de dezembro de 2024

5.2. Os candidatos aprovados no processo seletivo para as turmas do biênio 2025/2026 deverão, obrigatoriamente, entregar os documentos necessários para a matrícula até 09 de dezembro de 2024.

5.3. Os documentos necessários para a matrícula são:

5.3.1. Cópia do RG;

5.3.2. Cópia do CPF;

5.3.3. Cópia do cartão da conta corrente em nome do bolsista;

5.3.4. Cópia do comprovante de endereço água, luz ou telefone (em nome do aluno ou em nome dos pais ou responsáveis; caso não tenha, é necessário declaração assinada pela pessoa responsável do comprovante com registro em cartório).

5.3.5. Comprovante de matrícula em instituição de ensino (de acordo com requisitos para participar do processo, descritos acima)

### 6. DISPOSIÇÕES FINAIS

6.1. Para os candidatos aprovados, agora na condição de alunos do Apple Developer Academy, a previsão de início das aulas é 10 de março de 2025.

6.2. Tire outras dúvidas na área de [Perguntas frequentes](#) do site e acompanhe o [Instagram @adapucpr](#) onde iremos abrir caixinhas de perguntas e divulgar materiais de divulgação.

Curitiba, 4 de setembro de 2024