

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO PARANÁ – PUCPR
PROGRAMA
APPLE DEVELOPER ACADEMY

EDITAL DO PROCESSO SELETIVO

A Escola Politécnica por meio da Coordenação do Programa Apple Developer Academy PUCPR, no uso de suas atribuições, 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 2027-2028, com início previsto no mês de março de 2027.

1. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

- 1.1. Este processo seletivo destina-se a candidatos que, no primeiro semestre letivo de 2027, estejam regularmente matriculados:
 - I – em curso de graduação, nas modalidades presencial, semipresencial, EaD ou tecnológico, ou em curso de mestrado ou doutorado, em qualquer instituição de ensino superior credenciada pelo Ministério da Educação – MEC; ou
 - II – em curso de especialização, nas modalidades presencial, semipresencial, EaD ou remoto ao vivo, exclusivamente na Pontifícia Universidade Católica do Paraná – PUCPR.
- 1.2. Os estudantes selecionados deverão manter vínculo acadêmico ativo e regular, em qualquer uma das modalidades de curso previstas no item 1.1, durante todo o período de 2 (dois) anos de participação na Apple Developer Academy PUCPR.
- 1.3. O trancamento, abandono ou desligamento do curso pelo estudante, durante o período de participação no programa da Apple Developer Academy PUCPR, poderá resultar no seu desligamento do programa, observadas as condições e os procedimentos estabelecidos pela instituição.
- 1.4. Não é permitida a participação de pessoas que tenham sido aprovadas em qualquer Academy do mundo em anos anteriores.
- 1.5. É vedado o recebimento simultâneo deste benefício e com bolsas dos programas de Pesquisa, Projetos de PD&I e de Iniciação Científica e Tecnológica (ICT) da PUCPR.
- 1.6. Caso o estudante já possua uma bolsa em andamento com as agências de fomento: CNPq, CAPES, FINEP e Fundação Araucária, deverá realizar uma consulta sobre as regras específicas da sua modalidade vigente com intuito de saber se é permitido o acúmulo com o benefício do Programa Apple Developer Academy.
- 1.7. Não é necessário possuir equipamento Apple para participar do processo. Os estudantes selecionados terão acesso a equipamentos para fazer o curso.
- 1.8. A PUCPR se reserva o direito de cancelar o presente processo seletivo a qualquer momento, por motivos administrativos, técnicos ou por falta de inscritos, mediante comunicação aos candidatos.
- 1.9. A PUCPR também se reserva o direito de alterar as plataformas, ferramentas e softwares anunciados neste edital, a qualquer momento, mediante comunicação aos candidatos

- 1.10. O curso é inteiramente gratuito e oferece bolsa de estudos e acesso a equipamentos Apple para todos os selecionados matriculados. Durante o período de 2 (dois) anos de exercício das atividades, o(a) estudante receberá um valor mensal de R\$ 2.100,00 . 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.
- 1.11. O curso é composto de 2 (dois) anos
 - 1.11.1. **Primeiro ano:** Conceitos e práticas essenciais para pessoas desenvolvedoras. Programação, design, negócios e habilidades interpessoais (colaboração, organização, comunicação, etc).
 - 1.11.2. **Segundo ano:** Conceitos e práticas complementares. Criação de campanhas de divulgação online do seu próprio app. Projeto final completo para publicação na AppStore.
- 1.12. O projeto Apple Developer Academy exige que o estudante tenha uma dedicação semanal de 20 horas.
 - 1.12.1. Da carga horária total de 20 (vinte) horas semanais, 15 (quinze) horas deverão ser cumpridas presencialmente, mediante dedicação diária de 3 (três) horas, de segunda a sexta-feira. As 5 (cinco) horas semanais restantes serão destinadas à realização de projetos e demais atividades propostas, conforme as demandas e orientações estabelecidas.
- 1.13. A inscrição neste processo seletivo subentende que o candidato está apto e se compromete a cumprir o estabelecido nos itens 1.1, 1.2 e 1.12 deste edital.
- 1.14. O processo seletivo a que se refere este edital será composto por 5 (cinco) etapas:
 - 1.14.1. Etapa 1 (online): Inscrição;
 - 1.14.2. Etapa 2 (online): Formação;
 - 1.14.3. Etapa 3 (online e/ou presencial): Prova;
 - 1.14.4. Etapa 4 (online): Repentina (Hackathon);
 - 1.14.5. Etapa 5 (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 24 de agosto a 13 de setembro de 2026.
 - 3.1.2. A primeira etapa é o preenchimento do formulário de inscrição.

- 3.1.2.1. Falsidade de informações é critério desclassificatório automático.
- 3.1.3. O formulário de inscrição se encontra na página do programa.
- 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”, “Coisas que você fez e de que você se orgulha” ou “O que você faz para construir o seu futuro?”.
 - 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 (ou cases, 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 de alguma parte/etapa.
 - 3.1.4.2.2. Inclua 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, grêmio estudantil, 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. Junte uma coleção de coisas suas que mostre o que você já criou e com quem você já criou. Aqui é a área para aquilo que você talvez ache que não cabe no portfólio de projetos, mas que é algo que você faz (ou já fez), e é importante para conhecermos você. Não precisa nem ser de programação e design, nem apenas trabalhos de sala de aula.
 - 3.1.4.3.2. Reúna coisas legais que você já criou: artesanato, pães, doces, projetos artísticos, bordados, sites diversos, textos, poemas, canal de YouTube, Twitch ou Soundcloud, Instagram de pinturas, pinturas, personalização de roupas, atividades manuais, projetos pessoais, hobbies, enfim, um campo aberto para colocar tudo que expressa sua criatividade, que mostra sua proatividade.
 - 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): Formação básica em design e desenvolvimento
 - 3.2.1. Formação básica (online): Entre 15 e 20 de setembro de 2026.
 - 3.2.1.1. Todas as pessoas candidatas inscritas devem realizar 2 formações de curta duração durante a semana de 15 a 20 de setembro.

- 3.2.1.2. As formações serão sobre: “Introdução ao design de interação” e “Introdução à lógica de programação”. Trata-se de uma etapa obrigatória: todas as pessoas candidatas devem realizar ambas as formações.
- 3.2.1.3. Os inscritos receberão um e-mail no dia 14 de setembro de 2026 com instruções sobre acesso e realização da formação. Cada formação terá uma aula online e uma atividade de entrega. Estas aulas poderão ser acompanhadas ao vivo (dia 15 de setembro, entre 17h e 22h30) ou assistida a sua gravação ao longo da semana. Todas as entregas devem ser realizadas até 20 de setembro de 2026 (*Anywhere on Earth*).
- 3.2.1.4. Todas as pessoas que finalizarem as 2 formações, entregando suas atividades, receberão e-mail com informações da próxima etapa (3. Prova).
- 3.3. Etapa 3 (online e/ou presencial): Prova
 - 3.3.1. Todas as pessoas que realizarem a inscrição com dados corretos e completos, e que concluírem as formações, poderão seguir para a etapa da Prova.
 - 3.3.2. No formulário de inscrição, você vai escolher as provas que deseja realizar. É necessário realizar pelo menos uma das provas, mas é possível fazer as duas, se sentir que pode demonstrar os conhecimentos que possui em ambas as áreas. Se você já programa, não deixe de fazer a prova de programação. Se você estudou design, não deixe de fazer a prova de design. Se não estuda nenhum destes, faça a(s) prova(s) que se sente mais apto.
 - 3.3.3. Reserve na sua agenda o período do dia em que vai acontecer a(s) prova(s) que marcar na inscrição.
 - 3.3.4. PROVA DE DESIGN (online): sábado, 26 de setembro de 2026
 - 3.3.4.1. Prova online: Você receberá e-mail com os detalhes dessa prova ao se inscrever nessa modalidade.
 - 3.3.4.2. Conteúdos programáticos: Figma (ferramenta/software). UI/UX design e Design de Interação. 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. Colaboração entre equipes durante processos de design.
 - 3.3.5. PROVA DE PROGRAMAÇÃO: 22 de setembro a 9 de outubro de 2026
 - 3.3.5.1. Prova presencial (agendada): Você receberá e-mail com os detalhes dessa prova ao se inscrever nessa modalidade.
 - 3.3.5.2. 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, Perl, Ruby, PowerShell, TypeScript (Node), Javascript (Node), PHP, Scala, Erlang, Elixir, Clojure, Go, Bash, Kotlin, Objective-C e VB NET.
- 3.4. Etapa 4 (online): Repentina (Hackathon)
 - 3.4.1. Dia 24 de outubro de 2026
 - 3.4.2. A partir das etapas anteriores (inscrição, prova(s), vídeo, portfólio e coleção), serão selecionadas entre 100 e 150 pessoas para seguir para a etapa da Repentina, nome que adotamos para o nosso Hackathon. As pessoas selecionadas para a Repentina receberão informações por e-mail. Esse e-mail também irá conter o tema da Repentina. Lembre-se que, assim como nas outras etapas, a participação na Repentina é obrigatória. Reserve na sua agenda o dia inteiro para as atividades da Repentina.

- 3.4.3. Como é a Repentina? Uma maratona de um dia inteiro, em que equipes multidisciplinares vão desenvolver um projeto em conjunto. A Repentina será realizada online, com videoconferência por Zoom e um servidor de Discord apenas com selecionados da etapa anterior. É importante baixar e conhecer o Zoom e o Discord, ter microfone e câmera (obrigatórios), e estar em um computador com acesso contínuo à internet durante o período.
- 3.5. Etapa 5 (online) - Entrevista
 - 3.5.1. Serão realizadas entre 03 e 19 de novembro de 2026
 - 3.5.2. A partir da Repentina serão selecionadas cerca de 80 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 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. O processo de seleção será conduzido pela Apple Developer Academy PUCPR e as avaliações serão realizadas por docentes da PUCPR.
- 4.3. A divulgação dos classificados neste processo seletivo será realizada até 26 de novembro de 2026 por meio do e-mail cadastrado no formulário de inscrição.

5. DA MATRÍCULA

- 5.1. Após o resultado as matrículas deverão ser realizadas online, até 02 de dezembro de 2026.
- 5.2. Os candidatos aprovados no processo seletivo para as turmas do biênio 2027-2028 deverão, obrigatoriamente, entregar os documentos e informações necessários para a matrícula até 02 de dezembro de 2026.
- 5.3. Os documentos e informações necessários para a matrícula são:
 - 5.3.1. Número do RG;
 - 5.3.2. Número do CPF;
 - 5.3.3. As seguintes informações bancárias: Nome do banco, número da agência e número da conta corrente em nome do bolsista;
 - 5.3.4. 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. DO TRATAMENTO DE DADOS PESSOAIS

- 6.1. A PUCPR observará integralmente a legislação vigente sobre proteção de dados pessoais, em especial a Lei nº 13.709/2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais – LGPD) e, quando aplicável, o Regulamento Geral Europeu sobre a Proteção de Dados (GDPR), no tratamento dos dados coletados no âmbito deste processo seletivo.

- 6.2. Ao realizar a inscrição, o(a) candidato(a) declara estar ciente de que a PUCPR coletará e tratará alguns de seus dados pessoais, tais como nome, CPF, RG, endereço e dados acadêmicos, dentre outros, com a finalidade exclusiva de viabilizar a realização deste processo seletivo e, em caso de aprovação, a matrícula e a participação no Programa Apple Developer Academy PUCPR.
- 6.3. O(a) candidato(a) fica ciente de que a PUCPR poderá compartilhar os dados pessoais coletados, quando estritamente necessário à execução das atividades relacionadas ao processo seletivo e ao Programa, com profissionais ou empresas especializadas, nacionais ou estrangeiras, desde que estes assegurem a confidencialidade dos dados compartilhados e observem a legislação aplicável à proteção de dados.
- 6.4. Mediante determinação judicial ou solicitação de órgão público competente, a PUCPR poderá divulgar, no todo ou em parte, as informações fornecidas pelo(a) candidato(a) neste processo seletivo, para atender ao que for solicitado.
- 6.5. Ao término do processo seletivo — ou, para os(as) candidatos(as) aprovados(as), ao término do Programa — a PUCPR eliminará os dados pessoais coletados, exceto aqueles cuja conservação seja necessária ao cumprimento de obrigações legais e/ou regulatórias.

7. DISPOSIÇÕES FINAIS

- 7.1. Para os candidatos aprovados, agora na condição de alunos do Apple Developer Academy, a previsão de início das aulas é 08 de março de 2027.
- 7.2. Toda comunicação oficial realizada com candidatos, por e-mail, será efetuada pelo e-mail appledeveloperacademy@pucpr.br

Curitiba, 24 de agosto de 2026