

REGULAMENTO PROJETO APRENDER & CRESCER 2011

1 Das Disposições Preliminares

O Projeto Aprender e Crescer visa capacitar alunos de escolas públicas e/ou privadas, a fim de proporcionar uma melhor qualificação profissional para o primeiro emprego e a geração de renda.

2 Do Objetivo

Capacitação tecnológica profissional na área de programação.

3 Da Habilitação

Poderão participar do processo seletivo alunos que estejam matriculados ou finalizado o ensino médio, técnico profissionalizante e ensino superior dos cursos de Sistemas de Informação, Ciências Contábeis, Administração, Sistemas para Internet e cursos em áreas afins, podendo ser de instituições públicas ou privadas, **com 16 anos completos até Outubro/2011.**

4 Das Inscrições

- As inscrições serão realizadas mediante ao preenchimento de um formulário que estará disponível no site da Sudotec (www.sudotec.org.br).
- No ato de inscrição o aluno deverá selecionar o dia e o horário da prova, e apresentar-se no horário escolhido.
- Para efetivação da inscrição, o candidato deve imprimir o comprovante de inscrição e apresentá-lo no dia da prova.

5 Dos Prazos

- Inscrições: a definir
- Prova - primeira fase: a definir
- Divulgação dos selecionados para segunda fase: a definir
- Entrevista - segunda fase: a definir
- Início das aulas: a definir

6 Da Seleção

A seleção ocorrerá por meio de duas etapas: a primeira, composta por uma prova objetiva e redação e a segunda etapa, uma entrevista e avaliação psicológica.

7 Do Teste Seletivo

- A primeira etapa de seleção será realizada no dia a ser definido, nas dependências da Sudotec, das 08h00min às 12h00min ou das 14h00min às 18h00min.
- A prova objetiva será realizada por meio digital.
- O candidato deverá estar presente no local com no mínimo 15 minutos de antecedência, portando o RG, comprovante de inscrição, caneta azul ou preta, lápis e borracha.
- Não será permitida comunicação entre os candidatos, consulta a material de qualquer natureza, nem o porte e uso de calculadora, telefone celular, ou qualquer tipo de aparelho eletrônico.

8 Das Vagas

Serão ofertadas **60 vagas** para capacitação na área de programação, sendo, 30 vagas no período matutino e 30 para o período vespertino.

9 Do Projeto

O projeto terá duração aproximada de 06 meses, com aulas realizadas conforme descrição acima, os assuntos a serem repassados, são relacionados a capacitação em gestão em negócios, conforme cronograma a seguir:

Conteúdo Programático	CH	Fase 1	Fase 2	Fase 3	Fase 4	Fase 5
Lógica de programação	180	x				
SQL básico	180		x			
Programação orientado a objeto	180			x		
Linguagens de programação (Power Builder, Delphi)	90				x	
Projeto na área tecnológica	90					x

OBS: No final de cada uma das fases, ocorrerá a suspensão das aulas para os alunos que não atingirem os resultados propostos. As bolsas de auxílio aos estudantes participantes do projeto iniciarão a ser pagas a partir do início do estágio nas empresas (quarta fase).

10 Dos Custos

Relação de custos com aulas:

	Descrição/Mês	1ª fase	2ª fase
AULAS	Total de horas (h/a)	540	180
	Valor bruto por hora (R\$)	25,00	25,00
	(-) INSS (11%)	2,75	2,75
	Valor líquido por hora (R\$)	22,25	22,25
	Total (R\$)	13.500,00	4.500,00
	Total Geral (R\$)	18.000,00	

OBS: Além do INSS, se necessário também será recolhido o IR.

Seleção de Alunos/ Divulgação do Projeto:

Descrição	Valor (R\$)
Mão-de-obra (arte gráfica cartaz/folder)	200,00
Impressão cartaz/folder	800,00
Mão-de-obra – divulgação	200,00
Combustível – divulgação	400,00
Elaboração das Provas	500,00
Mão-de-obra – Aplicação de Provas	500,00
Mão-de-obra – Correção de Provas	500,00
Psicóloga teste – 2ª fase	1.000,00
Total	4.100,00

Total Geral

Descrição	Valor (R\$)
Total Geral com Aulas	18.000,00
Total Seleção de Alunos/ Divulgação do Projeto	4.100,00
Bolsa Auxílio (15 bolsas)	6.000,00
Gerenciamento (5%)	1.405,00
Total Geral	29.505,00

11. Das Bolsas

Cada uma das empresas parceiras se compromete em pagar o valor de R\$ 200,00 por aluno que estagiará na empresa em paralelo ao curso, por um período de dois meses.

12. Categorias de Bases

O projeto consiste em estruturar uma metodologia e um ambiente para formação de programadores de software. Fazendo uma analogia com uma escolinha de futebol e suas categorias de base, conciliando aspectos teóricos e práticos das atividades de desenvolvimento de software. O aluno iniciaria na categoria infantil evoluindo, para as categorias subsequentes juvenil, júnior e profissional, conforme descrição a seguir:



Pirâmide de evolução dos alunos participantes do Projeto

Infantil: Treinamentos de fundamentação básica, nesta etapa o aluno terá uma noção do que consiste a atividade de desenvolvimento de software e se o mesmo se identifica com a mesma. Período executado: 03 meses

Critérios de seleção

- Notas
- Desempenho em sala de aula
- Participação
- Entrevista

Juvenil: Os alunos com identificação na atividade e com melhor desempenho na etapa anterior, participarão de treinamentos avançados em programação e iniciarão o desenvolvimento de projeto piloto. Período executado: 03 meses

Número de Bolsas: 10

Valor das bolsas: R\$ 200,00

Critérios de seleção

- Notas
- Desempenho em sala de aula
- Participação
- Testes Psicológicos
- Entrevista com Psicóloga

Junior – Fábrica de Software Mirim : nesta categoria os alunos farão parte da fábrica de software mirim, modelo MPS-BR, executarão na prática, em um projeto real, as atividades que aprenderam nas etapas anteriores, utilizando ainda ferramentas existentes em uma fábrica de software.

- Horários: 08:00 às 12:00 13:30 às 18:00
- Contrato de estágio
- 3 meses R\$ 300,00
- 3 meses R\$ 400,00
- Permanência dentro da fábrica mirim R\$ 500,00

Profissional: A categoria profissional seria a etapa de transição e estágio do aluno em uma empresa desenvolvedora de software e empresas usuárias do software, se adaptando para uma transição ao profissional;