



Processo Seletivo para Professor Substituto

Setor: Desenvolvimento de Software

Edital 417, de 27 de maio de 2021

Resoluções CEG/UFRJ nº 11/2020 e 03/2021

Normas Complementares

- a) O candidato deve estar com o Currículo Lattes atualizado;
- b) O processo seletivo constará de prova escrita e prova didática, ambas realizadas de forma remota em sala de aula virtual do Google Classroom a ser determinada;
- c) A prova escrita terá peso 3 (três) e a prova didática terá peso 7 (sete);
- d) A prova escrita será realizada simultaneamente por todos os candidatos;
- e) Para a prova escrita serão sorteadas, no momento da aplicação da prova, questões sobre pontos do programa;
- f) A prova didática terá duração de 30 minutos, sendo aulas de 20 minutos e 10 minutos para perguntas;
- g) O tema da prova didática será escolhido por sorteio dentre todos os pontos do programa, no dia da abertura do processo seletivo.

Banca

- Profa. Giseli Rabello Lopes
- Prof. Geraldo Bonorino Xexéo
- Prof. Vinícius Gusmão Pereira de Sá

Cronograma

- 04/06/2021, sexta-feira: divulgação do link de acesso à sala virtual do Google Classroom, através do e-mail informado no ato da inscrição;
- 07/06/2021, segunda-feira: abertura do processo seletivo e prova escrita, às 10h;
- 10/06/2021, quinta-feira: aulas da prova didática, a partir das 8h;
- 11/06/2021, sexta-feira: divulgação do resultado do processo seletivo, através do e-mail informado no ato da inscrição.

Programa

Programação e Engenharia de Software (linguagens de programação usadas nas disciplinas C, C++, Java e Python)

1. Noções de Qualidade de Software
2. Noções de Processo de Software
3. SCRUM

4. Programação Orientada a Objeto: encapsulamento, herança, abstração, polimorfismo
5. Diagramas UML 2.5: Diagrama de Caso de Uso, Diagrama de Classe, Diagrama de Estado, Diagrama de Atividades, Diagrama de Sequência.
6. Noções de Controle de Versão com Git
7. Noções de Testes, Testes Regressivos e Testes de Unidade
8. Padrões de Projeto
9. Casos de Uso
10. Histórias do Usuário

Bibliografia

1. Pressman, R.S. Maxim, B.R. Software Engineering: A Practitioner's Approach. 9th Edition. McGraw-Hill. 2020.
2. Bezerra, E. Princípios de Análise e Projeto de Sistemas com UML. LTC. 2014.
3. Winters, T. Software Engineering at Google: Lessons Learned from Programming Over Time. O'Reilly Media. 2020.
4. Narebski, J. Mastering Git. Packt Publishing. 2016.
5. Gamma, E., Helm R., Johnson, R., Vlissides, J. Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software. Addison-Wesley. 1994.
6. Cohn, M. User Stories Applied: For Agile Software Development. Addison-Wesley. 2004.