

EDITAL DE SELEÇÃO
SANTANDER CODERS MOBILE BY DIGITAL HOUSE
Condições Gerais

O Banco Santander (Brasil) S.A. torna público que estão abertas as inscrições para o processo de seleção para o estímulo à área de desenvolvimento de software e inovação, que concederá cursos de aperfeiçoamento em programação mobile para aqueles que tenham relação com o objetivo deste processo de seleção, realizados por participantes que atendam aos requisitos deste Edital.

1. APRESENTAÇÃO

1.1. O processo seletivo para os cursos de aperfeiçoamento de estudos em Desenvolvimento Mobile IOS e Desenvolvimento Mobile Android – Santander Coders by Digital House (“Processo de Seleção”) é de responsabilidade do BANCO SANTANDER (Brasil) S.A., sociedade anônima inscrita perante o CNPJ/MF sob nº 90.400.888/0001-42, com sede na Avenida Presidente Juscelino Kubitschek nº 2041 e 2235, Bloco A, na Cidade de São Paulo, Estado de São Paulo, CEP 04543-011, doravante denominada ORGANIZADORA.

2. OBJETIVO, FOCO TEMÁTICO E CATEGORIAS

2.1. O objetivo deste Processo de Seleção é selecionar para os cursos de programação em Mobile na modalidade online e remota ao vivo, alunos que preencham os requisitos estabelecidos para cada uma das etapas previstas neste Edital.

2.2. Este Processo de Seleção possuirá 4 (quatro) fases distintas e eliminatórias (a seguir “Fases” ou “Fase”), quais sejam: (i) Teste de lógica; (ii) Curso Online; (iii) Entrevista Online; e, (iv) Curso remoto ao vivo. Cada fase possuirá condições e abrangência de realização distintas e específicas, que estarão devidamente descritas neste Edital.

2.3. O candidato não terá suporte técnico durante o curso online, uma vez que, a resolução dos exercícios faz parte do processo de seleção.

2.4. É de responsabilidade de cada interessado atender as especificidades, inclusive técnica, de cada Fase em que participar. Uma vez inscrito no Processo de Seleção, o interessado será considerado "Participante".

2.4.1. Para todos os fins e efeitos, serão considerados participantes as pessoas físicas, maiores de 18 (dezoito) anos no momento da inscrição no Processo de Seleção.

2.4.2. Não serão aceitos como Participantes os executivos e funcionários da ORGANIZADORA diretamente envolvidos na elaboração e execução deste Processo de Seleção, assim como qualquer pessoa ou funcionário de empresa que esteja diretamente envolvida em qualquer elaboração, administração e/ou execução deste Processo de Seleção. Tampouco serão aceitas como participantes pessoas jurídicas e organizações que estejam ligadas ou associadas a partidos políticos.

2.4.3. Os alunos que estiverem regulares em outros cursos oferecidos pela Digital House não poderão participar da seleção deste edital

2.4.4. Para a etapa remota ao vivo, será utilizado como critério de seleção a diversidade, ou seja, serão reservadas 30% das vagas para mulheres, incluindo mulheres trans, e 50% das vagas de pretos e pardos, nos termos do Anexo I.

2.4.5. Ausentes pessoas que se encaixem nestes parâmetros, as vagas serão destinadas a pessoas fora desses requisitos.

3. PRIMEIRA FASE – INSCRIÇÃO E TESTE DE LÓGICA

3.1. Aqueles que se interessarem em participar no Processo de Seleção deverão realizar sua inscrição à partir de 25/05/2020 no website <http://www.becas-santander.com/program/santandercodersmobile2020> e, assim, receberão um teste de lógica, que consistirá na primeira Fase do Processo de Seleção.

3.1.1. Os Participantes inscritos terão até às 23:59h (Horário de Brasília) de 28/06/2020 para finalizar o teste de lógica.

3.1.2. No momento de realização do teste de lógica o candidato deverá escolher a opção de realização o curso de programação Mobile IOS ou Mobile Android. Aqueles que escolherem o Mobile IOS deverão, obrigatoriamente, ter acesso a um computador com configuração iOS.

3.1.3. O teste de lógica, que deverá ser realizado online, terá 10 (dez) perguntas em formato de múltipla escolha com apenas 1 (uma) resposta correta. O Participante terá 1 (uma) chance de acerto, ou seja, não poderá retornar a uma questão anterior caso queira alterar sua resposta final, será considerado a primeira tentativa realizada.

3.1.4. O resultado do teste de lógica será disponibilizado ao Participante assim que terminado, pela mesma plataforma. No dia 30/06/2020 será disponibilizado na plataforma do Santander a lista de todos os candidatos aprovados para a próxima etapa, que é o curso online. Será enviado ainda, um e-mail ao Participante reforçando a comunicação, sendo certo que o Participante deve verificar seu e-mail ou caixa de spam.

4. SEGUNDA FASE – CURSO ONLINE

4.1. Se o Participante atingir a pontuação mínima no teste de lógica, qual seja, 7 (sete) questões corretas, estará aprovado para a segunda fase do Processo de Seleção, consistente em um curso online de conteúdo introdutório sobre programação (“Curso Online”).

4.2. O curso online terá duração de 28 dias contados a partir do dia 01/07/2020 e será dividido conforme conteúdo programático disposto neste no Anexo I deste Edital.

4.3. Para conseguir acompanhar as aulas do Curso Online, a ORGANIZADORA recomenda que o Participante disponha de ao menos um computador ou tablet com navegador de internet atualizado e banda larga fixa ou móvel de ao menos 4MB (quatro megabytes) de velocidade.

4.3.1. Para o curso de Mobile IOS é mandatório que o candidato disponha de um computador com configuração iOS: Mac 8gb de ram, i5, 256GB HD, Xcode 11.

4.3.2. Para o curso de Mobile Android o candidato precisa dispor de um computador com as seguintes configurações: 8gb de ram, i5, 500GB HD.

4.4. O Participante deverá realizar as atividades propostas e assistir às aulas disponibilizadas no curso online. A assiduidade do Participante será contabilizada, para fins de pontuação, de acordo com o disposto no Anexo I.

4.5. Os 240 (duzentos e quarenta) participantes que tiverem melhor pontuação no Curso Online (de acordo com os critérios constantes no Anexo I deste Edital) farão jus à participação em um Curso remoto ao vivo, a ser realizado por link do *Zoom* ou qualquer outra ferramenta similar indicada pela ORGANIZADORA que será enviado para o endereço do e-mail do Participante antes da realização da primeira aula.

4.5.1. As aulas serão realizadas de manhã, tarde ou noite com vagas limitadas por período, sendo que os horários exatos serão definidos e informados no processo de matrícula com a Digital House. Salienta-se que os horários estão sujeitos a alterações por parte da ORGANIZADORA.

4.5.1. A eventual aula remota ao vivo deverá ser realizada pelo Participante com seu equipamento próprio, no horário a ser definido no momento da matrícula.

5. TERCEIRA FASE – ENTREVISTA COM TIME ACADÊMICO, APROVAÇÃO E MATRÍCULA

5.1. Os Participantes devidamente aprovados e classificados após o término da fase do Curso Online e Desafio Online serão selecionados para dar início à Fase de entrevistas, e após finda essa Fase do Processo de Seleção, os Participantes melhor classificados serão comunicados da sua aprovação ou não, para participação no Curso remoto ao vivo de Mobile pela ORGANIZADORA.

5.1.1. Os Participantes receberão um e-mail até o 30/07/2020 com link para agendamento da entrevista, sendo certo que os Participantes terão o prazo máximo de 02 (dois) dias corridos para efetuar o agendamento e manifestar seu interesse em participar.

5.1.2. As entrevistas avaliarão tecnicamente os Participantes, que responderão perguntas relacionadas ao teor dos exercícios do Curso Online e do Desafio Online. O Participante será aprovado caso explique com sucesso como respondeu aos exercícios e desafios.

6. QUARTA FASE – CURSO REMOTO AO VIVO

6.1. Os alunos que forem contemplados para participarem do Curso Remoto ao vivo serão comunicados entre os dias 03/08/2020 à 21/08/2020 após entrevista.

6.1.1 Os Participantes elegíveis que não entrarem em contato até o prazo estipulado ou que manifestarem não possuir interesse na realização do Curso Remoto ao vivo darão sua vaga para os próximos participantes do ranking, em ordem de pontuação.

6.2. Para que os Participantes estejam elegíveis a receber Certificado de Conclusão do Curso Remoto ao vivo, será necessária assiduidade de no mínimo 90% (noventa por cento) nas aulas remotas online. Ou seja, o Participante deverá acompanhar ao menos 90% (noventa por cento) das aulas ministradas de forma remota, no horário definido no momento da matrícula.

6.3. Os candidatos terão a opção de escolher o curso Android ou IOS sendo: 80 vagas para IOS e 160 vagas para Android. O participante só poderá realizar um curso, o de IOS ou Android não sendo possível a participação em ambos os cursos.

6.3.1. Os candidatos que já foram contemplados e efetuaram a matrícula em cursos do Santander Coders em edições anteriores não poderão ser contemplados com uma das 240 bolsas do Santander Coders Mobile.

6.4. Caso o Participante não complete 90% (noventa por cento) de assiduidade no Curso Remoto ao vivo, este não fará jus ao certificado de conclusão, mas poderá assistir às aulas, cujas gravações permanecerão disponíveis, até o seu término.

6.5. O Curso Remoto ao vivo contará com um projeto de conclusão a ser executado pelos Participantes em grupos de 3 (três) a 6 (seis) pessoas, conforme detalhado nos itens abaixo, cujas informações serão disponibilizadas no decorrer das aulas.

6.6. Após a realização do curso online os Participante receberão, por meio do endereço de e-mail cadastrado, um novo teste de lógica. A depender do desempenho do Participante a ORGANIZADORA poderá contatar o Participante para a participação em processo seletivo.

6.6.1. Fica desde já estabelecido que a realização do teste de lógica aplicado pelo banco é obrigatória para os 240 (duzentos e quarenta) Participantes selecionados para o curso remoto ao vivo de mobile.

6.7. Os Participantes do Curso Remoto ao vivo receberão durante o decorrer do curso, no seu e-mail de cadastro, uma proposta de entrevista, que poderá ser realizada de forma remota ou digital, para ter a chance de participar do processo seletivo de vagas da ORGANIZADORA.

6.7.1. A entrevista digital deverá ser realizada pelo Participante com seu equipamento próprio, sem que a ORGANIZADORA tenha qualquer responsabilidade caso o Participante não disponha de equipamento para tanto.

6.8. Na fase final do Curso Remoto ao vivo, uma equipe de recrutamento da ORGANIZADORA poderá acompanhar as apresentações dos projetos finais, com o objetivo de avaliar os Participantes e as respectivas atuações no projeto final.

6.8.1. A equipe de recrutamento avaliará os projetos finais dos Participantes de acordo com os seguintes critérios: (i) foco no cliente; (ii) protótipo funcional; (iii) criatividade e inovação; e, (iv) viabilidade de implantação.

6.8.2. Ainda, a equipe de recrutamento levará em consideração, como critérios fora do Projeto Integrador, aspectos como (i) proatividade; (ii) organização nas aulas; (iii) pontualidade; (iv) assiduidade, entre outros critérios relacionados a estes.

6.9. Durante todo o curso remoto ao vivo os alunos serão orientados pelos professores com feedbacks regulares sobre as atividades entregues ao longo do curso.

7. DESCUMPRIMENTO E PENALIDADES

7.1. No caso de descumprimento de quaisquer disposições previstas neste Edital ou no Contrato, a ORGANIZADORA notificará o Participante, que deverá sanar o problema no prazo máximo e improrrogável de 05 (cinco) dias, contados do recebimento da comunicação pelo Participante.

7.2. Caso o Participante não sane o descumprimento no prazo determinado, a ORGANIZADORA poderá desclassificar o Participante, além de poder exigir deste a indenização pelas perdas e danos decorrentes do inadimplemento, e multa no valor estabelecido em Contrato, sem prejuízo das medidas penais cabíveis.

7.3. Serão automaticamente desclassificados e excluídos, durante o curso deste Processo de Seleção, a qualquer tempo, sem qualquer necessidade de comunicação prévia, os Participantes que:

- a.** Não se encaixarem nos quesitos deste Edital;
- b.** Apresentarem materiais, sejam no decorrer do Curso Online ou no Curso Remoto ao vivo, que venham a ser considerados pela ORGANIZADORA como não originais (cópias não autorizadas ou plágio), ofensivos, inadequados e/ou vulgares;
- c.** Cometerem qualquer tipo de fraude e/ou tentativa de fraude;
- d.** Forem de alguma forma, prejudiciais a imagem/marca da ORGANIZADORA ou qualquer empresa pertencente ao seu grupo econômico;
- e.** Apresentarem quaisquer respostas que não sejam de sua autoria e/ou que não tenham a devida autorização e/ou licença para utilização; e
- f.** Não cumprirem as premissas deste Edital e/ou dos Anexos.

7.4. Constituem, ainda, motivos para expulsão imediata do Participante pela ORGANIZADORA, independentemente de prévio aviso, a ocorrência de qualquer das situações abaixo:

- a.** Notícia de fraudes, ilícitos e/ou suspeitas destes delitos que tenham sido praticados pelo Participante, podendo prejudicar a imagem da ORGANIZADORA e/ou do Edital de Seleção, durante sua execução;
- b.** Ocorrência de caso fortuito ou de força maior, regularmente comprovada, impeditiva da execução do Curso Online ou do Curso Remoto ao vivo por mais de 30 (trinta) dias.

- c.** Ajuizamento de uma parte à outra de qualquer ação, execução ou medida judicial, de qualquer natureza, que possa afetar os direitos e obrigações previstas no Contrato;
- d.** Decretação de falência/insolvência, intervenção ou liquidação judicial ou extrajudicial, recuperação judicial ou extrajudicial, ou dissolução de qualquer de uma das partes;
- e.** Conflito de interesses com as atividades da ORGANIZADORA ou, ainda, infração as normas regulamentares emanadas pelo Governo ou ausência de idoneidade técnica e/ou financeira, salvo acordo formalizado junto à ORGANIZADORA;
- f.** Ocorrência de qualquer ato de natureza violenta, discriminatória ou abusiva.

8. DIVULGAÇÃO

8.1. O ranqueamento dos 240 (duzentos e quarenta) selecionados para o Curso Remoto ao vivo será divulgado, não sendo obrigatória a divulgação do ranqueamento dos demais Participantes no programa por parte da ORGANIZADORA.

8.2. Após a divulgação dos resultados, os Participantes terão o prazo máximo de 48 (quarenta e oito) horas para efetuarem eventuais questionamentos.

8.3. A lista de espera pode aumentar de acordo com a necessidade de preenchimento das vagas, caso não sejam preenchidas as vagas disponíveis.

8.4. Ao participar deste Processo de Seleção nos termos deste Edital, os Participantes estarão automaticamente autorizando à ORGANIZADORA e à Digital House, de modo expresso e em caráter irrevogável e irretratável, desde já e de pleno direito, em caráter gratuito e sem qualquer remuneração, ônus ou encargo, a utilizar as fotografias, comentários, informações, texto, vídeos, feedback, ideias criativas, sugestões ou outros materiais submetidos ao presente Processo de Seleção, como parte de sua inscrição, assim como o direito de veicular seu nome, marca, som de voz e imagem conforme o caso, pelo prazo de 5 (cinco) anos, bem como os direitos de captar, gravar, fixar em qualquer suporte ou meio, expor, publicar, exhibir, transmitir, retro transmitir, reproduzir, armazenar e/ou de qualquer outra forma delas se utilizarem, podendo referidos direitos serem exercidos por meio de cartazes, filmes e/ou spots, jingles e/ou vinhetas, bem como em qualquer tipo de mídia e/ou peças promocionais, inclusive em televisão, rádio, jornal, cartazes, faixas, outdoors, mala-direta e na Internet, para a ampla divulgação deste Processo de Seleção e/ ou seu resultado final e/ou de seu desenvolvimento posterior, com exclusividade, renunciando a qualquer tipo de confidencialidade. Os

direitos ora outorgados à ORGANIZADORA e à Digital House poderão, por sua livre conveniência, e independente de notificação aos Participantes ou de sua anuência, ser cedidos, licenciados, sublicenciados, concedidos a quaisquer terceiros, para as utilizações previstas neste Edital.

8.5. Quaisquer materiais, informações, dados e/ou documentos que os Participantes submetam à ORGANIZADORA ao longo deste Processo de Seleção não são confidenciais, nem reservados, e a ORGANIZADORA não terá nenhuma obrigação de manter a confidencialidade de quaisquer destes materiais, informações e/ou documentos, de modo que, ao participar deste Processo de Seleção os Participantes estarão automaticamente autorizando a ORGANIZADORA a utilização dos materiais submetidos, nos termos deste Edital.

8.6. As autorizações descritas acima não implicam em qualquer obrigação de divulgação ou de pagamento de qualquer quantia adicional por parte da ORGANIZADORA.

8.7. A ORGANIZADORA detém e manterá todos os direitos sobre suas marcas, não havendo licenciamento ou cessão para o uso da marca, por qualquer finalidade, sem o prévio e expreso consentimento da ORGANIZADORA.

8.8. Considerando que a internet será o principal veículo de comunicação deste Processo de Seleção, a ORGANIZADORA declara que todas as informações relacionadas a este Processo de Seleção constarão sempre no <http://www.becas-santander.com/program/santandercodersmobile2020> e eventualmente no e-mail santandercoders@digitalhouse.com e universidades@santander.com.br disponibilizada pela ORGANIZADORA.

9. CRONOGRAMA

9.1 O processo seletivo objeto do presente Edital seguirá o cronograma abaixo, que poderá sofrer alterações a único e exclusivo critério da ORGANIZADORA:

Inscrições: 25/05/2020 a 28/06/2020

Teste de lógica: 25/05/05/2020 a 28/06/2020

Divulgação do resultado Teste de lógica: 30/06/2020

Curso Online: 01/07/2020 a 28/07/2020

Aprovados curso online: 31/07/2020

Agendamento das entrevistas pelos candidatos: 31/07/2020 à 03/08/2020

Entrevistas: 03/08/2020 à 21/08/2020

Matrícula: 03/08/2020 à 21/08/2020

10. DISPOSIÇÕES GERAIS

10.1. O horário de atendimento da Digital House é de segunda a sexta-feira das 08:00 às 19:00, tendo um prazo de resposta de no máximo 48 (quarenta e oito) horas úteis.

10.2. A ORGANIZADORA não se responsabiliza por erros, falhas de acesso e/ou instabilidade sistêmica na plataforma do Playground.

10.3. Durante todo o processo de seleção do Participante deve, necessariamente, utilizar o mesmo endereço de e-mail, sob pena do não recebimento de links, informações ou etapas durante o programa, responsabilidade esta que não recairá sobre a ORGANIZADORA.

10.4. A participação no Processo de Seleção da ORGANIZADORA é gratuita e sujeita todos os interessados às regras e condições estabelecidas neste instrumento. Desta forma, o Participante, no ato de sua inscrição, adere a todas as disposições, declarando que **LEU, COMPREENDEU, TEM TOTAL CIÊNCIA E ACEITA**, irrestrita e totalmente, todos os itens deste Edital, bem como renúncia a qualquer questionamento sobre os critérios de julgamento adotados.

10.5. Os Participantes selecionados assumem total responsabilidade por quaisquer eventuais reivindicações de terceiros que se sintam prejudicados pela sua participação no presente Processo de Seleção.

10.6. A ORGANIZADORA se reserva no direito de não chamar Participantes para o seu processo seletivo, a seu próprio critério, sem a necessidade de se justificar, por qualquer motivo que advir oriundo deste direito.

10.7. O resultado das Fases do Processo de Seleção será divulgado no <http://www.becas-santander.com/program/santandercodersmobile2020> além de demais canais de comunicação da ORGANIZADORA.

10.8. Somente serão aceitas inscrições feitas segundo o método descrito neste Edital, durante o período de inscrição especificado.

10.9. A ORGANIZADORA, assim como as respectivas controladoras, coligadas, subsidiárias, filiais, franquias, agências, sucursais, estabelecimento ou escritório, bem como seus funcionários, administradores, diretores, representantes, distribuidores, franqueados, agentes, cessionários ou licenciados, e, ainda, todas as pessoas físicas e jurídicas vinculadas a qualquer título ao grupo econômico ao qual as Partes pertençam, além das empresas parceiras, patrocinadoras e respectivas afiliadas, não poderão ser responsabilizados pelo conteúdo de formulários, atividades, trabalhos, enfim, documentos cujo preenchimento serão de inteira responsabilidade do Participante.

10.10. As Partes acima descritas também estão isentas da responsabilidade em caso de problemas técnicos de qualquer natureza, que possam ocorrer no processamento dos formulários, ou no envio de qualquer e-mail, ou caso o Participante tenha que baixar qualquer material da página *web* deste Processo de Seleção, independentemente do fato de a informação contida na referida página ter sido preparada pelas Partes ou por terceiros, e independentemente do fato de o Participante ter se conectado à página *web* deste Processo de Seleção por meio de *hyperlink*.

10.11. A ORGANIZADORA não se responsabiliza, ainda, pelas inscrições que não forem completadas por extravio, perda ou atrasos na entrega; por falta de energia elétrica; problemas no servidor, na transmissão de dados, na linha telefônica ou em provedores de acesso dos usuários; por casos fortuitos ou de força maior, bem como por aquelas inscrições que apresentarem dados incorretos, incompletos ou inverídicos, que serão automaticamente eliminadas, cabendo ao Participante assegurar-se do correto envio da inscrição.

10.12. Cada Participante será totalmente responsável pelos dados e documentos fornecidos neste Processo de Seleção. O Participante deverá ser o único responsável pela realização de provas e atividades das Fases e será responsável inclusive judicialmente, no caso de qualquer questionamento feito por terceiros, que diga respeito às informações prestadas à ORGANIZADORA, bem como deverá guardar o dever de confidencialidade em relação aos materiais aos quais tiver acesso em decorrência da realização do Curso e participação no Processo.

10.13. Os Participantes reconhecem e consentem que haverá a coleta, armazenamento e outros tratamentos necessários dos seus dados pessoais e pessoais sensíveis, bem como o compartilhamento destes e de sua imagem com empresas da ORGANIZADORA e terceiros no Brasil para o cumprimento das obrigações decorrentes do Edital, para o cumprimento de obrigações legais e para o exercício regular de direitos da ORGANIZADORA e/ou Parceiros, durante a vigência deste Edital e posteriormente, pelos prazos exigidos por lei e de acordo com as regras de retenção de dados da ORGANIZADORA e/ou Parceiros.

10.14. A participação no Processo de Seleção também implica na responsabilização pessoal e intransferível dos Participantes e/ou seus representantes legais, no que se refere à veracidade das informações e/ou documentos fornecidos à ORGANIZADORA.

10.15. Quaisquer dúvidas, divergências ou situações não previstas neste Edital serão apreciadas e decididas pela ORGANIZADORA, cuja decisão é soberana e irrecorrível.

10.16. A ORGANIZADORA se reserva ao direito de, a seu exclusivo critério, alterar os termos deste Edital e/ou dos Anexos, informando previamente as mudanças aos Participantes, através de avisos em <http://www.becas-santander.com/program/santandercodersmobile2020> e ou por e-mail enviado através da contratada sempre se pautando pela legalidade e respeito a todos os Participantes.

10.17. Se por qualquer motivo, alheio à vontade e controle da ORGANIZADORA, não for possível conduzir este Processo de Seleção conforme o planejado, poderá a ORGANIZADORA finalizá-lo antecipadamente, mediante aviso aos Participantes.

10.18. Fica eleito o Foro Central da Comarca da Cidade de São Paulo como competente para dirimir quaisquer controvérsias relativas ou decorrentes deste Edital, com renúncia expressa das Partes a qualquer outro, por mais privilegiado que seja.

ANEXO I - Cronograma das aulas Santander Coders II Nivelamento

Capítulo 1: Nivelamento

11 Exercícios	Variáveis
10 Exercícios	Funções
13 Exercícios	Condicionais
12 Exercícios	Ciclos
21 Exercícios	Arrays

01	Desafio
----	---------

Capítulo 2: Desafio online

1. Desafio online:
 - 6 (seis) acertos equivalem a 10 (dez) pontos;
 - 5 (cinco) acertos equivalem a 5 (cinco) pontos; e
 - De 1 (um) a 4 (quatro) acertos não serão pontuados.
2. Realização de lições e exercícios (calculada em relação a todos os exercícios disponibilizados até o final do Curso Online):
 - Igual ou maior que 80% (oitenta por cento) equivale a 10 (dez) pontos; e
 - Igual ou menor que 79% (setenta e nove por cento) equivale a 5 (cinco) pontos.
3. Engajamento (recorrência de acesso ao sistema): Conclusão de até 70% (setenta por cento) do conteúdo nos primeiros 14 (quatorze) dias de acesso equivale a 10 (dez) pontos, será contado os dias a partir do momento que foi recebido o e-mail pelo participante.
4. Volume de tentativas nos exercícios (baseada na média de tentativas calculada de acordo com o total de exercícios dividido pela quantidade de tentativas até o acerto):

- Média de tentativas igual ou menor que 15 (quinze) equivale a 10 (dez) pontos; e
- Média de tentativas igual ou menor que 16 (dezesesseis) equivale a 5 (cinco) pontos.

5. Diversidade

1º) Mínimo 30% de mulheres

1º) Mínimo de 50 % pretos, pardos e índios

*A nota de corte para classificação é acertar no mínimo 4 dos 6 desafios online mencionado no capítulo 2 deste edital - a não obtenção da nota de corte resulta na desclassificação do candidato;

* Candidatas mulheres negras que tenham sido aprovadas nas vagas reservadas para candidatos negros, não concorreram às vagas reservadas para mulheres;

* Candidatas mulheres negras que não tenham sido aprovadas nas vagas reservadas para candidatos negros, concorrem às vagas reservadas para mulheres; e,

* Todos os candidatos que não tenham sido aprovados nas vagas reservadas, concorrem às vagas gerais.

6. Critérios de desempate (consecutivamente):

1º) Número de desafios acertados;

2º) Número de exercícios acertados;

3º) Número de exercícios acertados em 14 (quatorze) dias a partir do recebimento do e-mail do curso online;

4º) Volume de tentativas nos exercícios.

5º) Tempo de conclusão (aqueles que completarem as tarefas em menor tempo terão prioridade em caso de necessidade de desempate)

7. Entrevista com time acadêmico:

1º) Conhecimento técnico adquirido no curso online;

2º) Resolução dos desafios online;

ANEXO II – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO DO CURSO REMOTO AO VIVO DE PROGRAMAÇÃO MOBILE

1. Regras Gerais do Curso Remoto:

- A. O Curso remoto ao vivo será composto de 6 (seis) turmas, com 40 (quarenta) Participantes cada;
- B. Serão 60 (sessenta) aulas do Curso Remoto ao vivo, sendo 3 (três) aulas por semana;
- C. As aulas terão duração de 3 horas e 30 minutos;

2. Conteúdo Programático das aulas remotas do curso Programador em Mobile

Serão abordadas as seguintes matérias, nos dias especificados abaixo (os dias e temas estão sujeitos à alteração, que serão informadas previamente aos alunos, se for necessário)

Será aplicada 05 aulas fora do cronograma durante o decorrer do curso.

Cronograma aulas Santander Coders II Mobile Android

Turma 1	Turma 2	Turma 3	Turma 4
---------	---------	---------	---------

Aula 1 -introdução a Android	24/08/2020	24/08/2020	24/08/2020	24/08/2020
Aula 2 - UML, Diagrama de Classes	26/08/2020	26/08/2020	26/08/2020	26/08/2020
Aula 3 -POO	28/08/2020	28/08/2020	28/08/2020	28/08/2020
Aula 4 - GIT	31/08/2020	31/08/2020	31/08/2020	31/08/2020
Aula 5 -Introdução a Kotlin	02/09/2020	02/09/2020	02/09/2020	02/09/2020

Aula 6 -Classes e Objetos	04/09/2020	04/09/2020	04/09/2020	04/09/2020
Aula 7 - Classes e Objetos	09/09/2020	09/09/2020	09/09/2020	09/09/2020
Aula 8 - Classes e objetosL	11/09/2020	11/09/2020	11/09/2020	11/09/2020
Aula 9 -Funções e Lambdas	14/09/2020	14/09/2020	14/09/2020	14/09/2020
Aula 10 - Funções e Lambdas	16/09/2020	16/09/2020	16/09/2020	16/09/2020
Aula 11 - Funções e Lambdas	18/09/2020	18/09/2020	18/09/2020	18/09/2020
Aula 12 - Collections	21/09/2020	21/09/2020	21/09/2020	21/09/2020
Aula 13 - Collections	23/09/2020	23/09/2020	23/09/2020	23/09/2020
Aula 14 - Collections	25/09/2020	25/09/2020	25/09/2020	25/09/2020
Aula 15 - Metodologias ágeis	28/09/2020	28/09/2020	28/09/2020	28/09/2020
Aula 16 - Introdução a Android e XM	30/09/2020	30/09/2020	30/09/2020	30/09/2020
Aula 17 -Layouts	02/10/2020	02/10/2020	02/10/2020	02/10/2020
Aula 18 - Activity	05/10/2020	05/10/2020	05/10/2020	05/10/2020
Aula 19 - Revisão	07/10/2020	07/10/2020	07/10/2020	07/10/2020
Aula 20 - Projeto Integrador	09/10/2020	09/10/2020	09/10/2020	09/10/2020
Aula 21 -Introdução a Material Design	14/10/2020	14/10/2020	14/10/2020	14/10/2020
Aula 22 -Componentes Principais do Material Design	16/10/2020	16/10/2020	16/10/2020	16/10/2020
Aula 23 - Fragments	19/10/2020	19/10/2020	19/10/2020	19/10/2020
Aula 24 - Comunicação entre Fragments	21/10/2020	21/10/2020	21/10/2020	21/10/2020
Aula 25 - Revisão	23/10/2020	23/10/2020	23/10/2020	23/10/2020

Aula 26 -Debugging	26/10/2020	26/10/2020	26/10/2020	26/10/2020
Aula 27 -RecyclerView	28/10/2020	28/10/2020	28/10/2020	28/10/2020
Aula 28 - RecyclerView Listene	30/10/2020	30/10/2020	30/10/2020	30/10/2020
Aula 29 - Revisão Fragment + RecyclerView	04/11/2020	04/11/2020	04/11/2020	04/11/2020
Aula 30 - View Pager e TabLayout	06/11/2020	06/11/2020	06/11/2020	06/11/2020
Aula 31 -Navigation	09/11/2020	09/11/2020	09/11/2020	09/11/2020
Aula 32 - Revisão	11/11/2020	11/11/2020	11/11/2020	11/11/2020
Aula 33 - Introdução a Base de Dados	13/11/2020	13/11/2020	13/11/2020	13/11/2020
Aula 34 - SQL	16/11/2020	16/11/2020	16/11/2020	16/11/2020
Aula 35 - Android Room	18/11/2020	18/11/2020	18/11/2020	18/11/2020
Aula 36 - Android Jetpack	23/11/2020	23/11/2020	23/11/2020	23/11/2020
Aula 37 - Arquitetura MVVM	25/11/2020	25/11/2020	25/11/2020	25/11/2020
Aula 38 - JSON	27/11/2020	27/11/2020	27/11/2020	27/11/2020
Aula 39 - Introdução a Coroutines	30/11/2020	30/11/2020	30/11/2020	30/11/2020
Aula 40 - Consumindo API part I	02/12/2020	02/12/2020	02/12/2020	02/12/2020
Aula 41 - Consumindo API part II -	04/12/2020	04/12/2020	04/12/2020	04/12/2020
Aula 42 - Revisão Serviços Web	07/12/2020	07/12/2020	07/12/2020	07/12/2020
Aula 43 - Paginação	09/12/2020	09/12/2020	09/12/2020	09/12/2020
Aula 44 -Revisão Geral	11/12/2020	11/12/2020	11/12/2020	11/12/2020
Aula 45 - Firebase e Authentication	11/01/2021	11/01/2021	11/01/2021	11/01/2021
Aula 46 - Firebase Database	13/01/2021	13/01/2021	13/01/2021	13/01/2021
Aula 47 -Firebase: Notificações, Crashlytics e Analytics	15/01/2021	15/01/2021	15/01/2021	15/01/2021

Aula 48 - Firebase Storage	18/01/2021	18/01/2021	18/01/2021	18/01/2021
Aula 49 -Testes de UI	20/01/2021	20/01/2021	20/01/2021	20/01/2021
Aula 50 -Testes Unitários	22/01/2021	22/01/2021	22/01/2021	22/01/2021
Aula 51 - Introdução a Java	25/01/2021	25/01/2021	25/01/2021	25/01/2021
Aula 52 -Introdução a Java	27/01/2021	27/01/2021	27/01/2021	27/01/2021
Aula 53 - Publicação e distribuição	29/01/2021	29/01/2021	29/01/2021	29/01/2021
Aula 54 -Publicação e distribuição	01/02/2021	01/02/2021	01/02/2021	01/02/2021
Aula 55 - Revisão	03/02/2021	03/02/2021	03/02/2021	03/02/2021
Aula 56- Projeto Integrador	05/02/2021	05/02/2021	05/02/2021	05/02/2021
Aula 57- Apresentação	08/02/2021	08/02/2021	08/02/2021	08/02/2021

Cronograma aulas Santander Coders II Mobile IOS

Turma 01	Turma 02
----------	----------

Aula 01- Introdução a POO	24/08/2020	24/08/2020
Aula 02- Paradigmas da programação	26/08/2020	26/08/2020
Aula 03 - Objetos básicos	28/08/2020	28/08/2020
Aula 04 - Revisão	31/08/2020	31/08/2020
Aula 05- Classes e protocolos	02/09/2020	02/09/2020
Aula 06- Atributos e responsabilidades	04/09/2020	04/09/2020
Aula 07- Unit Test	09/09/2020	09/09/2020
Aula 08- UI Test	11/09/2020	11/09/2020
Aula 09 - Relações entre objetos e polimorfismo	14/09/2020	14/09/2020
Aula 10 - Padrões de design	16/09/2020	16/09/2020
Aula 11- Sintaxe Swif	18/09/2020	18/09/2020

Aula 12- Coleções: arrays e dicionários	21/09/2020	21/09/2020
Aula 13- Opcionais	23/09/2020	23/09/2020
Aula 14- Closures	25/09/2020	25/09/2020
Aula 15- Objective- C	28/09/2020	28/09/2020
Aula 16- Revisão	30/09/2020	30/09/2020
Aula 17 - Instalar e configurar Xcode	02/10/2020	02/10/2020
Aula 18- Estrutura de um projeto	05/10/2020	05/10/2020
Aula 19- O que é um ViewController?	07/10/2020	07/10/2020
Aula 20- Ciclo de vida de um aplicativo	09/10/2020	09/10/2020
Aula 21- Revisão	14/10/2020	14/10/2020
Aula 22- Storyboard	16/10/2020	16/10/2020
Aula 23-Componentes visuais	19/10/2020	19/10/2020
Aula 24- TableView	21/10/2020	21/10/2020
Aula 25-CollectionView	23/10/2020	23/10/2020
Aula 26-Metodologias Ágeis	26/10/2020	26/10/2020
Aula 27-GIT	28/10/2020	28/10/2020
Aula 28- MVC	30/10/2020	30/10/2020
Aula 29- MVVM	04/11/2020	04/11/2020
Aula 30- MVP	06/11/2020	06/11/2020
Aula 31- Clean architecture	09/11/2020	09/11/2020
Aula 32- Autolayout	11/11/2020	11/11/2020
Aula 33- Criação de componentes custom	13/11/2020	13/11/2020
Aula 34- CocoaPods	16/11/2020	16/11/2020
Aula 35- Revisão	18/11/2020	18/11/2020
Aula 36- User Defaults	23/11/2020	23/11/2020
Aula 37- Realm	25/11/2020	25/11/2020
Aula 38- Modelos de dados	27/11/2020	27/11/2020
Aula 39- Entidades do negócio	30/11/2020	30/11/2020

Aula 40- Relações entre modelos	02/12/2020	02/12/2020
Aula 41- Queries	04/12/2020	04/12/2020
Aula 42- Introdução	07/12/2020	07/12/2020
Aula 43 -APIs: SOAP e RES	09/12/2020	09/12/2020
Aula 44- JSON	11/12/2020	11/12/2020
Aula 45- Construção da camada de Network	11/01/2021	11/01/2021
Aula 46- Request Nativo	13/01/2021	13/01/2021
Aula 47- Padrão RESTful	15/01/2021	15/01/2021
Aula 48- URLSessio	18/01/2021	18/01/2021
Aula-49 Revisão	20/01/2021	20/01/2021
Aula 50- Testes	22/01/2021	22/01/2021
Aula 51- Testes	25/01/2021	25/01/2021
Aula 52- Ferramentas de terceiros	27/01/2021	27/01/2021
Aula 53- Autenticação de usuários	29/01/2021	29/01/2021
Aula 54- Bases de dados relacionais online	01/02/2021	01/02/2021
Aula 55 - Revisão	03/02/2021	03/02/2021
Aula 56- Projeto Integrador	05/02/2021	05/02/2021
Aula 57 - Apresentação Projeto Integrador	08/02/2021	08/02/2021

3. Sobre o Projeto Integrador

3.1. Constitui uma aplicação prática dos conceitos teóricos vistos nas aulas durante todo o Curso Remoto ao vivo.

3.2. O Projeto Integrador é uma estratégia didática que consiste na realização de um conjunto de atividades articuladas entre si, com início, desenvolvimento e fim, que tem por objetivo desenvolver um produto final. Propõe-se identificar, analisar e resolver um problema significativo do contexto disciplinar e, assim, contribuir para o desenvolvimento de várias competências profissionais, uma vez que simula um ambiente de trabalho real em ambiente digital.

3.3. A metodologia de aprendizagem em que se baseia a Digital House é fortalecida através dos projetos integradores como uma estratégia pedagógica e curricular que favorece a aprendizagem através da articulação de conhecimentos teóricos e práticos. É realizado em pequenos grupos e permite um trabalho colaborativo e interdisciplinar entre os alunos, a fim de facilitar a implementação dos conceitos vistos nas aulas.

3.4. O Projeto Integrador simula uma situação ou problema que os alunos podem enfrentar no mundo real (não acadêmico). Portanto, é global, surgindo dentro de um contexto e tendo várias maneiras de solucioná-lo.

3.5. Ao mesmo tempo, é uma experiência de aprendizagem, uma vez que se propõe a ter certas condições e considerações que o tornam ideal para o aprendizado. Portanto, o projeto:

- Está enquadrado na aprendizagem e no conteúdo de cada módulo;
- Permite aplicar as ferramentas aprendidas nas diferentes aulas do curso;
- Constitui o desafio de levar as ideias à prática;
- Convida o Participante a colocar em prática as habilidades sociais desenvolvidas pelo curso remoto ao vivo; e
- Os objetivos de aprendizagem de cada projeto estão conectados ao conteúdo de cada módulo, que contém leituras, vídeos, exercícios práticos, entre outras atividades (material este que estará à disposição dos Participantes na plataforma online do curso remoto ao vivo), além de ensinar a resolver conflitos com autonomia.

3.6. Componentes essenciais do Projeto Integrador:

- Problema ou pergunta desafiadora;
- Indagação constante (curiosidade e pesquisa);
- Autenticidade;
- Poder de decisão do aluno;
- Reflexão crítica e feedbacks; e
- Produto final.