

## EDITAL COMPLEMENTAR Nº 01/2024

A Prefeitura Municipal de Rio Branco - AC, por meio de seu prefeito Sebastião Bocalom Rodrigues, no uso de suas atribuições legais, torna pública o presente Edital Complementar com as seguintes alterações:

**1. retifica** o Quadro 2 do item 1.5, para adequar o cargo Técnico em Gestão Pública. Dessa forma, o referido cargo deixa de compor o bloco de cargo(s) de nível de escolaridade “Ensino Médio/Técnico” e passa a compor o bloco de cargo(s) de nível de escolaridade “Ensino Médio”.

**2. retifica** o Quadro 5 do item 6.1.3, que insere os pesos das disciplinas para as provas dos cargos Analista de Sistemas – especialização em Banco de Dados, Analista de Sistemas – especialização em Desenvolvimento Back – End, Analista de Sistemas – especialização em Desenvolvimento Front – End, Analista de Sistemas – especialização em Gestão de Sistemas Computacionais, Analista de Sistemas – especialização em UX, Analista de Suporte – especialização em Banco de Dados, Analista de Suporte – especialização em Redes de Computadores, Analista de Suporte – especialização em Segurança da Informação, Analista de Tecnologia da Informação, Engenheiro de Software e Engenheiro de Telecomunicações.

**3. retifica** o Anexo II – Quadro de Vagas, o Requisito e a Descrição Sumária das Atividades do cargo Engenheiro de Software e a Descrição Sumária das Atividades do cargo Agente Social, de forma que:

**ONDE SE LÊ:**

### ANEXO II – QUADRO DE VAGAS

Cargos	Vagas				Carga Horário	Requisitos	Vencimento Básico
	AC	PcD	Total	CR			
Engenheiro de Software	1	-	1	3	30h	Diploma de conclusão de curso superior na área de Informática ou graduação em qualquer área de nível superior com pós-graduação em Informática. Experiência superior a 2 (dois) anos em gestão de TI.	R\$ 6.600,00

### DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES DOS CARGOS

#### AGENTE SOCIAL

**DESCRIÇÃO SUMÁRIA DAS ATIVIDADES DO CARGO:** Realizar atividades de apoio ao planejamento, coordenação, supervisão e execução de tarefas que envolvem a elaboração de minutas de pareceres, análise, pesquisa, seleção e processamento de informações sobre legislação, doutrina e jurisprudência, apoiando os Procuradores do Município e às unidades da Procuradoria Geral do Município em processos administrativos e judiciais.

#### ENGENHEIRO DE SOFTWARE

**DESCRIÇÃO SUMÁRIA DAS ATIVIDADES DO CARGO:** Desenvolver e implantar sistemas informatizados, dimensionando requisitos e funcionalidades do sistema, especificando sua arquitetura, escolhendo ferramentas de desenvolvimento, especificando programas, codificando aplicativos, bem como executar outras atividades que, por sua natureza, estejam inseridas no âmbito das atribuições do cargo e da área de atuação.

**LEIA-SE:**

### ANEXO II – QUADRO DE VAGAS

Cargos	Vagas				Carga Horário	Requisitos	Vencimento Básico
	AC	PcD	Total	CR			

Engenheiro de Software	1	-	1	3	30h	Diploma, devidamente registrado, na área de Informática ou graduação em qualquer área de nível superior com pós-graduação em Informática, fornecido por instituição reconhecida pelo Ministério da Educação. Experiência superior a 2 (dois) anos em engenharia de Software.	R\$ 6.600,00
------------------------	---	---	---	---	-----	--	--------------

## DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES DOS CARGOS

### AGENTE SOCIAL

**DESCRIÇÃO SUMÁRIA DAS ATIVIDADES DO CARGO:** Zelar pela garantia, atenção, defesa e proteção de pessoas em situação de risco pessoal e social, assim, assegurando seus direitos, abordando-as, sensibilizando-as, identificando suas necessidades e demandas desenvolvendo atividades de acordo com a especialidade de cada serviço, bem como executar outras atividades que, por sua natureza, estejam inseridas no âmbito das atribuições do cargo e da área de atuação.

### ENGENHEIRO DE SOFTWARE

**DESCRIÇÃO SUMÁRIA DAS ATIVIDADES DO CARGO:** Elaborar o mapeamento e desenho de processos de softwares desenvolvidos, elaborar, definir e criar algoritmos lógicos, codificar, compilar, testar e documentar os programas. Acompanhar e analisar a implementação de programas e documentar os softwares desenvolvidos e instalados, bem como executar outras atividades que, por sua natureza, estejam inseridas no âmbito das atribuições do cargo e da área de atuação.

**4. retifica** o Anexo IV – Conteúdo Programático, a parte de conhecimentos específicos para o cargo de Engenheiro de Software, de forma que:

**ONDE SE LÊ:**

## CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS

### ENGENHEIRO DE SOFTWARE

**1.** Organização e arquitetura de computadores. **2.** Componentes de um computador (hardware e software). **3.** Sistemas de entrada, saída e armazenamento; Características dos principais processadores do mercado; Sistemas operacionais; Características dos sistemas operacionais modernos; Sistemas operacionais de redes; Interoperação de sistemas operacionais. **4.** Processos concorrentes. **5.** Funções e tipos de sistemas operacionais; Sistemas distribuídos: clusters e redes. **6.** Sistemas multiprogramados; **7.** Escalonamento de processo. **8.** Gerência de memória. **9.** DeadLock; Gerência de recursos; Sistema de arquivos; Interfaces gráficas (GUI). **10.** Sistemas da família Windows, sistemas da família UNIX. **11.** Hardware de rede. **12.** Arquitetura de computadores RISC e CISC. **13.** Estrutura e organização de hardware de teleprocessamento; Controladores de terminais. Estrutura e organização de hardware de redes de comunicação de dados. **14.** Segurança de computadores; Segurança de redes de computadores; Vulnerabilidades e ataques aos sistemas computacionais; Processos de definição e implantação de políticas de segurança; Criptografia, assinatura digital, autenticação, arquitetura de segurança OSI, protocolos criptográficos, sistemas de criptografia e aplicações. **15.** Ataques e proteções relativos a hardware, software, sistemas operacionais, aplicações, banco de dados, redes, inclusive Firewalls e Proxies, pessoas e ambiente físico. **16.** Legislação relativa à segurança dos sistemas de informação; Ferramentas IDS; Planejamento de Sistemas de Informação. **17.** Métodos de planejamento; Planejamento estratégico empresarial, planejamento estratégico de informação; Integração dos elementos das camadas de planejamento; Identificação de necessidades de informação; Arquitetura de sistemas de informação; Plano de informática; Componentes e priorização. **18.** Engenharia de software; Metodologias de

desenvolvimento; Análise e projeto estruturado; Modelagem funcional e de dados; Análise essencial; Análise e projetos orientados a objeto; Banco de dados: arquitetura, modelos lógicos e representação física; Implementação de SGBDs relacionais; Linguagens de consulta (query language); Ferramentas de desenvolvimento de software e ferramentas CASE. **19.** Aspectos de linguagens de programação, algoritmos e estruturas de dados e objetos; Programação estruturada, programação orientada a objetos; Linguagens de Programação C, C++, PASCAL e outras. **20.** Administração e gerência de redes de computadores; Áreas e atividades de gerência de configuração, falhas, desempenho, contabilização e segurança; Protocolos e bancos de dados de gerência de redes, inclusive SNMP e RMON e suas MIB; Principais plataformas e aplicações de gerência de redes comerciais; Redes de comunicação de dados/teleprocessamento; Sistema de comunicação de dados; Técnicas básicas de comunicação; Tipos e meios de transmissão; Modos de operação; Modulação; Correção de erros; Técnicas de comutação de circuitos, pacotes e células. **21.** Topologias de redes de computadores; **22.** Tipos de serviços e QoS; Elementos de interconexão de redes de computadores (gateways, hubs, repetidores, bridges, switches, roteadores). **23.** Arquitetura e protocolos de redes de comunicação; Modelo de referência OSI; Padrões da série IEEE; Arquitetura TCP/IP; Arquiteturas ponto-a-ponto e cliente-servidor, módulo cliente, módulo servidor; Tecnologias de redes locais e de longa distância. **24.** Redes de alta velocidade. **25.** Redes ATM e Frame-Relay; Aplicações de redes, inclusive de telefonia, da Internet e de redes de TV.

**LEIA-SE:**

## CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS

### ENGENHEIRO DE SOFTWARE

**1.** Fundamentos da computação: componentes e arquiteturas de sistemas computacionais (hardware e software). **2.** Representação de dados: binário, hexadecimal e decimal; aritmética computacional. **3.** Processamento paralelo e distribuído. **4.** *Pipeline*. **5.** Multiprocessamento simétrico e assimétrico. **6.** Componentes e arquiteturas de processadores; conjuntos de instrução. **7.** Hierarquia de memória. **8.** Interface entre processadores e periféricos. **9.** Sistemas operacionais: fundamentos dos sistemas operacionais: gerenciamento de processos e fluxos de execução (*threads*): alocação de CPU, comunicação e sincronização entre processos, impasses (*deadlocks*) e esgotamento de recursos (*starvation*). **10.** Gerenciamento de memória: alocação, segmentação, memória virtual e paginação. Sistemas de entrada e saída: estruturas de armazenamento secundário e terciário, análise de desempenho e confiabilidade. **11.** Noções sobre os sistemas operacionais Ubuntu, Windows 10 e superiores, e Windows Server 2019 e superiores. **12.** Conceitos de virtualização, máquinas virtuais, containers e DOCKER. **13.** Acessibilidade e engenharia de usabilidade: engenharia de usabilidade e conceitos básicos. **14.** Arquitetura da informação: conceitos básicos. **15.** Conceitos de usabilidade, comunicabilidade, acessibilidade e navegabilidade. **16.** Análise de requisitos de usabilidade. **17.** Teste de usabilidade. **18.** Concepção, projeto e implementação de interfaces. **19.** Projeto de telas e relatórios. **20.** *Wireframes*; recomendações de acessibilidade para a construção e adaptação de conteúdo do governo brasileiro na internet, conforme Decreto nº 5.296/2004 atualizado. **21.** Modelo de acessibilidade proposto pelo Governo Eletrônico Brasileiro (e- MAG). **22.** Cartilha técnica proposta pelo Governo Eletrônico Brasileiro. **23.** Cartilha de usabilidade para Sítios e Portais do Governo Federal - Projeto Padrões Brasil e-Gov. técnicos para implementação da acessibilidade em HTML (W3C/WAI) e Governo Eletrônico. **24.** Fundamentos de programação: lógica de programação (operadores e expressões; estruturas de controle, seleção, repetição e desvio). **25.** Estruturas de dados (listas, pilhas, filas, árvores; métodos de ordenação, pesquisa e *hashing*). **26.** Análise de algoritmos e custo computacional (notação Big-O). **27.** Paradigmas de programação (programação orientada a objetos e programação funcional). **28.** Compiladores e interpretadores. Linguagens e ambientes de programação: Java e PHP. *Spring Framework* (*Spring Boot*, *Spring MVC*, *Spring Data JPA*, *Spring Data Envers*) Java EE (JSP/Servlets, JPA, JDBC *Web Services* JAX-RS 2.X) Testes de software. **29.** Testes de unitários com JUnit, Spook e Mockito. **30.** Testes de integração, testes funcionais. **31.** Metodologia de desenvolvimento como TDD e BDD. **32.** Programação para Dispositivos móveis: Android, IOS. **33.** Integração contínua com GitLab CI, *Docker Compose*, *Gradle* e NPM. **34.** Desenvolvimento de sistemas Web: HTML, CSS3, jQuery, *Web Services* REST, JavaScript, Angular 1.x, *React*. **35.** Arquitetura de aplicações para ambiente web e portais corporativos: conceitos básicos (colaboração, personalização, gestão do conhecimento, gestão de conteúdo e taxonomia). **36.** Servidor de aplicações (JBoss, *Wildfly* e *Tomcat*). Servidor Web (Apache, IIS e nginx). **37.** Ambientes internet, extranet, intranet e Portal (finalidades, características físicas e lógicas, aplicações e serviços). **38.** Arquitetura de software: padrões de projeto (“*Java Enterprise Patterns*”, Gof (“*Gang of Four*”) e POSA (“*Pattern-Oriented Software Architecture*”), Refatoração e *Clean Code*. **39.** Arquitetura 3 camadas. **40.** Padrão MVC. **41.** Soluções de integração: *Service-Oriented Architecture* - SOA, REST e *Web Services*. **41.** Gerenciamento de microserviços utilizando *Docker Swarm*. **42.** Integração contínua, entrega contínua. **43.** Engenharia de software: princípios, ciclo de vida (requisitos, análise, projeto, testes e implementação).

**44.** Ferramentas CASE. **45.** Análise e projeto orientado a objetos com UML. **46.** Processos de software (Norma ABNT NBR ISO/IEC 12207:2009). **47.** Análise de Pontos de Função - APF. Testes de software. **48.** Metodologias ágeis: SCRUM, XP, FDD, MDA e MDD. **49.** Qualidade de software: CMMI 2.0 e MPS-BR. **50.** Linguagens SQL e PL-SQL. **51.** Gerenciamento de projetos: PMBOK 6ª edição (conceitos, estrutura e objetivos; ciclo de vida de projeto e de produto; processos, grupos de processo e áreas de conhecimento). **52.** Gerenciamento de serviços: ITIL v.4.

Os demais itens do Edital permanecem inalterados.

Rio Branco - AC, 28 de fevereiro de 2024.

Sebastião Bocalom Rodrigues  
**Prefeito**