



EDITAL Nº 84/2026

SELEÇÃO SIMPLIFICADA DE SERVIDORES ATIVOS E INATIVOS DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA (UFSM) PARA ATUAREM EM FUNÇÕES DOCENTES DO CURSO FIC DE APP CLICKS – CONSTRUÇÃO RÁPIDA DE APPS PARA MÍDIAS DIGITAIS NO ÂMBITO DO PROJETO PRONATEC – EMPREENDER

A Coordenadora do Projeto PRONATEC – Empreender da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), no uso de suas atribuições, faz saber aos interessados que estarão abertas as inscrições para o processo seletivo simplificado para a seleção de servidores ativos e inativos do quadro permanente da UFSM, para desenvolver funções docentes em cursos de Formação Inicial e Continuada (FIC) no âmbito da bolsa-Formação do Projeto PRONATEC – Empreender, observadas as normas estabelecidas na Resolução CD/FNDE nº. 04, de 16 de março de 2012, na Lei nº 12.513, de 26 de outubro de 2011 e na Resolução CD/FNDE nº 31/2011.

1. DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

1.1. A presente seleção será regida por este Edital e será executada pelo Colégio Técnico Industrial de Santa Maria (CTISM), através da Coordenação do Projeto PRONATEC – Empreender. Os bolsistas selecionados atuarão de acordo com as funções e requisitos mínimos estabelecidos no item 2.1 do presente Edital. As bolsas serão financiadas pelo Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação (FNDE), de responsabilidade do Ministério da Educação, durante o período da oferta dos cursos.

2. DAS FUNÇÕES, DOS REQUISITOS MÍNIMOS E DA CARGA HORÁRIA

2.1. Funções Docentes:

Disciplinas de atuação	Requisitos mínimos	Carga Horária
Práticas de empreendedorismo e ferramentas NO CODE	Cursos de graduação ou níveis superiores na área tecnológica Experiência com ensino e/ou projetos relacionados à metodologias ágeis, desenvolvimento de produtos digitais e utilização de plataformas No Code	40 horas
CBL e AppSheet intermediário	Cursos de graduação ou níveis superiores na área tecnológica Experiência com ensino e/ou projetos relacionados à desenvolvimento de soluções digitais	30 horas
Gestão ágil de projetos digitais e integrações no appsheet	Cursos de graduação ou níveis superiores na área tecnológica Experiência com ensino e/ou projetos relacionados à desenvolvimento de aplicações no-code/low-code e automação de processos	30 horas
Prototipação e desenvolvimento de aplicativos com FlutterFlow e integrações com Firebase e APIs	Cursos de graduação ou níveis superiores na área tecnológica Experiência com ensino e/ou projetos relacionados ao desenvolvimento de aplicações móveis e web utilizando plataformas low-code/no-code	40 horas
Funções avançadas no FlutterFlow, testes e melhorias do app	Cursos de graduação ou níveis superiores na área tecnológica Experiência com ensino e/ou projetos relacionados desenvolvimento de aplicativos móveis utilizando FlutterFlow e/ou Flutter	30 horas

Disciplinas de atuação	Requisitos mínimos	Carga Horária
Pitch, apresentação final e reflexão sobre a jornada empreendedora	Cursos de graduação ou níveis superiores nas áreas de Administração, Marketing, Comunicação Social, Publicidade e Propaganda, Relações Públicas, Jornalismo, Design, Sistemas de Informação, Engenharias, áreas de Tecnologia ou áreas afins Experiência com ensino e/ou projetos relacionados modelagem de negócios, técnicas de apresentação (pitch), storytelling, comunicação oral, identificação de problemas e proposição de soluções inovadoras, além de experiência com metodologias ativas de ensino e aprendizagem baseada em projetos	26 horas

2.2. Todos os professores selecionados para atuarem no curso, deverão participar da apresentação final dos trabalhos.

3. DAS ATRIBUIÇÕES

De acordo com a Resolução CD/FNDE Nº 04/2012, cabe ao docente:

- Planejar as aulas e atividades didáticas e ministrá-las aos beneficiados pela bolsa-formação;
- Adequar a oferta dos cursos às necessidades específicas do público-alvo;
- Registrar no portal do professor a frequência e o desempenho acadêmico dos estudantes;
- Adequar os conteúdos, materiais didáticos, mídias e bibliografia às necessidades dos estudantes;
- Propiciar espaço de acolhimento e debate com os estudantes;
- Avaliar o desempenho dos estudantes; e
- Participar dos encontros de coordenação promovidos pelos coordenadores geral e adjuntos;

4. DAS INSCRIÇÕES

4.1. As inscrições de candidatos para as funções estabelecidas neste Edital serão gratuitas e realizadas no período compreendido **25 a 29 de julho de 2026** e deverão ser encaminhadas a Coordenação-Geral da Bolsa Formação do PRONATEC via e-mail para qualificamais@ctism.ufsm.br (no assunto, favor citar o número do edital);

4.2. É vedada a inscrição neste processo seletivo de servidores afastados ou em licença com ônus para a Instituição;

4.3. Para as funções de docente o candidato poderá inscrever-se em tantas disciplinas quantas forem de seu interesse, desde que atenda aos requisitos mínimos constantes neste Edital, podendo acumular ainda outra atribuição em atividades vinculadas à bolsa formação.

4.4. No ato da inscrição o candidato deverá obrigatoriamente apresentar a seguinte documentação:

- Ficha de Inscrição, devidamente preenchida conforme Anexo I;
- Ficha de Avaliação, devidamente preenchida conforme Anexo II;
- Cópias dos documentos que comprovem os requisitos mínimos e as informações prestadas na ficha de avaliação, tais como: Ficha Funcional, diploma de graduação ou curso técnico de nível médio, diploma de pós-graduação ou outros (vínculo a projetos, experiência no ensino);

4.5. O candidato que não apresentar a documentação obrigatória completa ou deixar de apresentá-la no ato da inscrição não será considerado participante do processo seletivo.

4.6. Não haverá, sob qualquer pretexto, inscrição provisória, condicional ou com documentação incompleta, nem através de correspondência postal.

4.7. Será eliminado do processo seletivo, sem prejuízo das sanções penais cabíveis, o candidato que, em qualquer tempo:

- Cometer falsidade ideológica com prova documental;
- Utilizar-se de procedimentos ilícitos, devidamente comprovados por meio eletrônico, estatístico, visual ou grafológico;
- Burlar ou tentar burlar quaisquer das normas definidas neste Edital;
- Dispensar tratamento inadequado, incorreto ou descortês a qualquer pessoa envolvida no Processo Seletivo; ou
- Perturbar, de qualquer modo, a ordem dos trabalhos relativos ao processo Seletivo.

5. DA HOMOLOGAÇÃO, SELEÇÃO E CLASSIFICAÇÃO.

- 5.1. O Processo Seletivo será conduzido pela Coordenação do Projeto PRONATEC – Empreender.
- 5.2. Para efeito de homologação da inscrição serão consideradas válidas apenas as inscrições dos candidatos que atendam aos requisitos mínimos constantes no quadro do item 2 do presente Edital.
- 5.3. A classificação será realizada em fase única, através da análise dos dados informados pelo candidato na ficha de avaliação e documentos listados no item 4.4, segundo pontuação discriminada no item 5.7 deste Edital.
- 5.4. A classificação do processo seletivo obedecerá à ordem decrescente do total de pontos obtidos.
- 5.5. Em caso de empate e somente neste caso será considerada a pontuação abaixo, na seguinte ordem:

a) Pontuação por titulação de acordo com as tabelas abaixo.

Titulação na área do curso de acordo com requisitos mínimos apresentados no Item 2 deste Edital:

Doutorado	Mestrado	Especialização	Graduação	Formação profissional técnica de nível médio
50 pontos	40 pontos	30 pontos	20 pontos	10 pontos

Titulação fora da área do curso de acordo com requisitos mínimos apresentados no Item 2 deste Edital:

Doutorado	Mestrado	Especialização	Graduação	Formação profissional técnica de nível médio
10 pontos	8 pontos	6 pontos	4 pontos	2 pontos

b) Maior Idade, conforme o artigo 27, parágrafo único da Lei nº. 10.741/03.

5.6. Durante o decorrer do curso pertencente ao programa, poderão ser feitas novas convocações obedecendo rigorosamente a listagem dos candidatos homologados, de acordo com as necessidades e as resoluções do programa.

5.7. Discriminação da pontuação para classificação:

5.7.1. Para a Função de Docente

Item	Descrição
1	Situação do servidor: • Ativo do quadro permanente do CTISM ou Colégio Politécnico – 50 pontos • Inativo do quadro permanente do CTISM ou Colégio Politécnico – 40 pontos • Ativo do quadro permanente de outras unidades da UFSM – 20 pontos • Inativo do quadro permanente de outras unidades da UFSM – 10 pontos
2	Experiência com docência: • Na disciplina a que a vaga se destina em cursos técnicos ou de graduação do CTISM ou Colégio Politécnico nos últimos 4 (quatro) anos – 50 pontos; • Na disciplina a que a vaga se destina nos demais cursos de graduação e de pós-graduação da UFSM nos últimos 4 (quatro) anos – 20 pontos; • Na disciplina a que a vaga se destina em outras instituições de ensino Técnico Profissionalizante ou Superior – 10 pontos; • Outras disciplinas relacionadas à área do curso em cursos técnicos ou de graduação do CTISM ou Colégio Politécnico nos últimos 4 (quatro) anos – 10 pontos; • Outras disciplinas relacionadas à área do curso nos demais cursos de graduação e de pós-graduação da UFSM nos últimos 4 (quatro) anos – 5 pontos • Outras disciplinas relacionadas à área do curso a que a vaga se destina em outras instituições de ensino Técnico Profissionalizante ou Superior – 2 pontos
3	Tempo de serviço na UFSM: Anos completos de serviço na UFSM – 2 pontos/ano

6. DOS RESULTADOS

6.1. O resultado da análise da Ficha de Inscrição e demais documentos enviados será publicado no dia **30 de julho de 2026**, no sítio eletrônico do Colégio Técnico Industrial de Santa Maria (www.ufsm.br/ctism/editais).

7. DOS RECURSOS

7.1. O Candidato que desejar interpor recurso em relação ao resultado da etapa única (análise da Ficha de Avaliação) poderá fazê-lo nos dias **30 e 31 de julho de 2026**, através de requerimento enviado via e-mail para qualificamais@ctism.ufsm.br (Coordenação-Geral da Bolsa Formação do PRONATEC).

7.2. O Candidato deverá consultar, no sítio eletrônico do Colégio Técnico Industrial de Santa Maria, nos dias e horários a serem definidos, o parecer emitido pela Comissão de Seleção.

8. DA REMUNERAÇÃO

8.1. Os profissionais atuantes nos cursos no âmbito da Bolsa-Formação/PRONATEC do Colégio Técnico Industrial de Santa Maria farão jus a uma remuneração de acordo com os valores estabelecidos na Resolução CD/FNDE nº. 04, de 16 de março de 2012, considerando a quantidade de horas que estarão alocados em atividades relacionadas a cursos no âmbito da Bolsa-Formação/Qualifica Mais.

8.2. O pagamento da bolsa será feito diretamente ao servidor por meio de depósito bancário em conta corrente. Conforme Resolução CD/FNDE nº. 04, de 16 de março de 2012.

8.3. A quantidade de horas de trabalho de cada bolsista poderá ser incrementada, ou decrementada, a critério da Coordenação do Projeto PRONATEC - Empreender, considerando a oferta de novos cursos ou o cancelamento na oferta de cursos.

9. DAS ATIVIDADES

9.1. As atividades dos bolsistas serão desenvolvidas de **01 de agosto de 2026 a 31 de dezembro de 2026** no Colégio Técnico Industrial de Santa Maria ou Colégio Politécnico.

9.2. Os horários e dias de atividades ficam a critério da Coordenação-Geral do projeto PRONATEC – Empreender e do Departamento de Ensino dos Colégios, cabendo ao bolsista acatar integralmente essas definições sobre sob pena de desligamento do programa.

10. DOS IMPEDIMENTOS

10.1. Para cumprir as funções discriminadas, é necessário ter disponibilidade equivalente a carga horária assumida, respeitando o disposto na Resolução CD/FNDE nº. 04, de 16 de março de 2012.

11. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

11.1. A aprovação no Processo Seletivo assegurará apenas a expectativa de direito à concessão da participação no programa, ficando a concretização deste ato condicionada à observância das disposições legais pertinentes, do interesse e conveniência da Coordenação do PRONATEC, bem como da respectiva disponibilização financeira, da rigorosa ordem de classificação e do prazo de validade do processo seletivo.

11.2. A inexatidão ou irregularidade de informações, ainda que constatadas posteriormente, eliminará o candidato do Processo Seletivo, declarando-se nulos todos os atos decorrentes de sua inscrição.

11.3. A inscrição do candidato implicará o conhecimento destas normas e o compromisso de cumpri-las.

11.4. É de inteira responsabilidade do candidato acompanhar a publicação dos resultados da etapa de avaliação.

11.5. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão de Seleção.

11.6. O prazo de vigência do Edital é de 1 (um) ano prorrogável por igual período.

11.7. Dúvidas decorrentes deste Edital Interno de Seleção Simplificada poderão ser direcionadas para a Coordenação-Geral da Bolsa-Formação do PRONATEC.

Santa Maria, 23 de julho de 2026

Erika Goellner

Coordenadora do Projeto PRONATEC – Empreender

ANEXO I - FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO**FICHA DE INSCRIÇÃO**

IDENTIFICAÇÃO PESSOAL	
Nome:	
Siape:	
Disciplinas de atuação de interesse do candidato de acordo com item 2.1: () Práticas de empreendedorismo e ferramentas NO CODE () CBL e AppSheet intermediário () Gestão ágil de projetos digitais e integrações no appsheet () Prototipação e desenvolvimento de aplicativos com FlutterFlow e integrações com Firebase e APIs () Funções avançadas no FlutterFlow, testes e melhorias do app () Pitch, apresentação final e reflexão sobre a jornada empreendedora	
CONTATOS	
Telefone:	Celular:
e-mail:	
INFORMAÇÕES BANCÁRIAS	
Banco:	
Agencia nº:	
Conta corrente nº:	
() Declaro que minha chefia imediata me autorizou a participar deste Projeto e que a carga horária nesta disciplina não irá coincidir com meus encargos didáticos em sala de aula.	

Santa Maria (RS), ____ de julho de 2026.

Assinatura do candidato

ANEXO II - FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO**FICHA DE AVALIAÇÃO**

NOME:

IDADE:

Item	Descrição	Pontuação
1	Situação do servidor (assinalar com um X uma única alternativa): ☐ Ativo permanente do CTISM ou Colégio Politécnico – 50 pontos ☐ Inativo do CTISM ou Colégio Politécnico – 40 pontos ☐ Ativo de outras unidades de ensino da UFSM – 20 pontos ☐ Inativo de outras unidades de ensino da UFSM – 10 pontos	
2	Experiência com docência (assinalar com um X uma única alternativa): ☐ Na disciplina correspondente a que a vaga se destina em cursos técnicos ou de graduação do Colégio Politécnico ou CTISM nos últimos 4 (quatro) anos – 50 pontos; ☐ Na disciplina a que a vaga se destina nos demais cursos de graduação e de pós-graduação da UFSM nos últimos 4 (quatro) anos – 10 pontos; ☐ Na disciplina a que a vaga se destina em outras instituições de ensino Técnico Profissionalizante ou Superior nos últimos 4 (quatro) anos – 10 pontos; ☐ Outras disciplinas relacionadas à área do curso em cursos técnicos ou de graduação do Colégio Politécnico ou CTISM nos últimos 4 (quatro) anos – 10 pontos ☐ Outras disciplinas relacionadas à área do curso nos demais cursos de graduação e de pós-graduação da UFSM nos últimos 4 (quatro) anos – 2 pontos ☐ Outras disciplinas relacionadas à área do curso a que a vaga se destina em outras instituições de ensino Técnico Profissionalizante ou Superior – 2 pontos	
3	Tempo de serviço na UFSM: ☐ Anos completos de serviço na UFSM – 2 pontos/ano	
Total:		

Titulação na área do curso de acordo com requisitos mínimos apresentados no Item 2 deste Edital (assinale com um X a sua principal titulação)

Doutorado	Mestrado	Especialização	Graduação	Formação profissional técnica de nível médio
☐ 50 pontos	☐ 40 pontos	☐ 30 pontos	☐ 20 pontos	☐ 10 pontos

Titulação fora da área do curso de acordo com requisitos mínimos apresentados no Item 2 deste Edital (assinale com um X a sua principal Titulação):

Doutorado	Mestrado	Especialização	Graduação	Formação profissional técnica de nível médio
☐ 10 pontos	☐ 8 pontos	☐ 6 pontos	☐ 4 pontos	☐ 2 pontos

Santa Maria (RS), ____ de julho de 2026.

ANEXO III – EMENTA DAS DISCIPLINAS

Disciplina: **Empreendedorismo Digital e Desenvolvimento de Aplicações com AppSheet**

Carga horária: **100 h**

Ementa

A disciplina apresenta os fundamentos do desenvolvimento de aplicações com tecnologias No-Code, utilizando o Google AppSheet como ferramenta central. Aborda a instalação e personalização de aplicativos, o uso do Google Sheets como base de dados e os princípios de usabilidade e design de interfaces. Explora o cenário do mercado de aplicativos, tendências e oportunidades de negócio. Introduz práticas de levantamento de requisitos junto a stakeholders e o uso de protótipos como estratégia de validação. Desenvolve ainda conceitos de empreendedorismo digital e metodologias como Challenge Based Learning (CBL), aplicados à construção de soluções reais. Por fim, integra ferramentas de colaboração, como Trello, para organização de tarefas, gerenciamento de equipes e acompanhamento ágil de projetos.

Objetivos

- Capacitar os alunos para desenvolver aplicativos digitais com o Google AppSheet, utilizando planilhas como base de dados e explorando os fundamentos das tecnologias No-Code.
- Explorar conceitos de empreendedorismo digital e metodologias ágeis, como o Challenge Based Learning (CBL), incentivando a identificação de oportunidades de negócio e a validação de ideias com stakeholders.
- Promover o domínio de princípios de design de interfaces, com foco em usabilidade, acessibilidade e experiência do usuário, aplicados à personalização de telas e formulários em aplicativos.
- Preparar os alunos para gerenciar projetos de forma colaborativa, utilizando ferramentas como Trello para definição de fluxos de trabalho, tarefas e equipes em contextos reais de desenvolvimento.
- Desenvolver soluções digitais práticas e alinhadas às necessidades de usuários e do mercado, por meio de entrevistas, coleta de requisitos, prototipação e integração de feedbacks no processo de construção dos aplicativos.

Programa

Módulo 1 – Práticas de Empreendedorismo e Ferramentas NO CODE

- Unidade 1 – Introdução ao empreendedorismo digital e requisitos de um App
- Unidade 2 – Contato com o cliente e introdução à ferramentas no code

Módulo 2 – CBL e AppSheet Intermediário

- Unidade 1 – CBL (Challenge Based Learning)
- Unidade 2 – Planejando, implementando e testando novas funcionalidades

Modulo 3 - Gestão Ágil de Projetos Digitais e Integrações no AppSheet

- Unidade 1 – Planejamento ágil e organização de tarefas
- Unidade 2 – Gerenciamento de projetos com equipes e ferramentas colaborativas
- Unidade 3 — Acompanhamento de projetos e validação de funcionalidades
- Unidade 4 — Integração de aplicativos e geração de relatórios no AppSheet

Metodologia de Ensino

- Aulas teóricas e interativas.
- Estudos de caso de startups de sucesso.
- Workshops práticos com desenvolvimento de ideias.
- Atividades em grupo para criação e validação de modelos de negócio.

Avaliação

- Participação ativa nas atividades e discussões.
- Desenvolvimento de um modelo de negócio para um aplicativo.
- Apresentação final de pitch para avaliação de viabilidade.
- Prototipação de Apps.

Bibliografia Básica

BLANK, S.; DORF, B. **Startup**: manual do empreendedor. Rio de Janeiro: Alta Books, 2014.
BROWN, T. **Design thinking**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.
GOOGLE. **Material design guidelines**. Disponível online.

Google AppSheet Documentation. Disponível online.

KNASTER, S. **The AppSheet book**: No Code Development. Independently Published, 2021.

KRUG, Steve. **Não me faça pensar**: Uma abordagem de bom senso à usabilidade na Web. Alta Books, 2020.

Bibliografia Complementar

COOPER, A. About Face: **The essentials of interaction design**. Wiley, 2014.

COVEY, S. **Os 7 hábitos das pessoas altamente eficazes**. Rio de Janeiro: BestSeller, 2018. KIM, W. C.; MAUBORGNE, R. A Estratégia do Oceano Azul. Rio de Janeiro: Campus, 2005.

KNAPP, J. **Sprint: O método usado no Google para testar e aplicar novas ideias em apenas cinco dias**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2017.

O'REILLY, T. **What's the future and why it's up to us**. HarperBusiness, 2017.

Disciplina: **Desenvolvimento Ágil de Apps com FlutterFlow e CBL**

Carga horária: **100 h**

Ementa

A disciplina introduz o FlutterFlow como plataforma Low Code para o desenvolvimento de aplicativos multiplataforma, com foco na criação de interfaces, navegação entre telas, gerenciamento de estados e integração com bancos de dados como Firebase e APIs REST. Aplica a metodologia Challenge Based Learning (CBL) para estruturar a aprendizagem em torno da resolução de problemas reais, promovendo o trabalho em equipe, a colaboração e o pensamento crítico. Aborda práticas de usabilidade, testes com usuários e iteração a partir de feedbacks, preparando os alunos para aprimorar continuamente suas soluções. Conclui com a elaboração e apresentação de projetos finais, incluindo desenvolvimento funcional, publicação em lojas de aplicativos e construção de pitches eficazes com técnicas de storytelling.

Objetivos

- Apresentar o FlutterFlow como plataforma Low Code para o desenvolvimento de aplicativos multiplataforma, abordando sua estrutura, componentes de interface e funcionalidades essenciais.
- Desenvolver habilidades para criar interfaces, implementar navegação entre telas e gerenciar estados do aplicativo, com integração a bancos de dados (Firebase/Firestore), autenticação de usuários e consumo de APIs REST.
- Aplicar a metodologia Challenge Based Learning (CBL) como base para a resolução de problemas reais, estimulando o trabalho colaborativo, a definição de desafios e a construção de soluções com impacto.
- Prototipar, testar e aprimorar aplicativos por meio de ciclos iterativos, incluindo testes de usabilidade com usuários reais, análise de feedbacks e implementação de melhorias.
- Preparar os alunos para apresentar projetos de forma estratégica, desenvolvendo pitches eficazes com técnicas de storytelling e justificando decisões técnicas e de design diante de bancas avaliadoras.

Programa

Módulo 4 – Prototipação e desenvolvimento de aplicativos com FlutterFlow e integrações com Firebase e APIs

- Unidade 1 – FlutterFlow básico
- Unidade 2 – Uso de banco de dados com FlutterFlow

Módulo II – Funções avançadas no FlutterFlow, testes e melhorias do app

- Unidade 1 – Funções avançadas no FlutterFlow
- Unidade 2 – Testes e melhoria do app

Módulo III – Pitch, apresentação final e reflexão sobre a jornada empreendedora

- Unidade 1 – Entrega do produto
- Unidade 2 – Apresentação do projeto

Metodologia de Ensino

- Aulas teóricas expositivas.
- Práticas laboratoriais com desenvolvimento de projetos reais.
- Estudos de caso e análise de aplicativos existentes.
- Aprendizado baseado em projetos práticos.

Avaliação

- Desenvolvimento de aplicações funcionais dentro do FlutterFlow.
- Exercícios práticos e participação nas atividades.
- Projeto final envolvendo um aplicativo completo.

Bibliografia Básica

APPLE EDUCATION. **Challenge Based Learning**: A classroom guide. Apple Inc., 2020.

BROWN, Tim. **Design thinking**: Uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Alta Books, 2017.

GUPTA, Priyanka. **Mastering FlutterFlow**: Build No-Code applications with ease. Packt Publishing, 2023.

KENIGSBERG, Alex. **FlutterFlow development**: A guide to No-Code mobile App development. Independently Published, 2022.

KRUG, Steve. **Não me faça pensar**: Uma abordagem de bom senso à usabilidade na Web. Alta Books, 2020.

Bibliografia Complementar

FREEMAN, Eric. **Head first design patterns**. O'Reilly Media, 2020.

KOLKO, Jon. **Well-Designed**: How to use empathy to create products people love. Harvard Business Review Press, 2014.

MARTIN, Robert C. **Clean Code**: A handbook of agile software craftsmanship. Pearson, 2008.