



INSTITUTO FEDERAL DE
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
CEARÁ

PROCESSO SELETIVO SIMPLIFICADO PARA CONTRATAÇÃO DE PROFESSORES SUBSTITUTOS

Edital Nº 15/2024 DG-IGU/IGUATU-IFCE

REGIME DE TRABALHO – 40H SUBSTITUTO ANEXO II – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

| ÁREA | SUBÁREA | CONTEÚDO PROGRAMÁTICO |
|-------------------------------|-------------------------------|--|
| BACHARELADO EM SERVIÇO SOCIAL | FUNDAMENTOS DO SERVIÇO SOCIAL | <ul style="list-style-type: none">- MATRIZES TEÓRICO-METODOLÓGICAS DO SERVIÇO SOCIAL- SERVIÇO SOCIAL, INSTRUMENTALIDADE E DIMENSÃO TÉCNICO-OPERATIVA DA PROFISSÃO- FUNDAMENTOS ONTOLÓGICOS DA ÉTICA E ÉTICA PROFISSIONAL- PESQUISA SOCIAL E SERVIÇO SOCIAL- FORMAÇÃO PROFISSIONAL, SERVIÇO SOCIAL E ESTÁGIO SUPERVISIONADO- TRABALHO, ESPAÇOS SÓCIO-OCUPACIONAIS E PROJETO ÉTICO-POLÍTICO DO SERVIÇO SOCIAL- SERVIÇO SOCIAL, RELAÇÕES SOCIAIS E SIGNIFICADO SÓCIO-HISTÓRICO DA PROFISSÃO- TRANSFORMAÇÕES CONTEMPORÂNEAS, QUESTÃO SOCIAL E SERVIÇO SOCIAL- DIMENSÃO INVESTIGATIVA E INTERVENTIVA DO SERVIÇO SOCIAL: TEORIA E MÉTODO- NEOCONSERVADORISMO E SUAS INFLEXÕES NO SERVIÇO SOCIAL |

CIÊNCIA DA
COMPUTAÇÃO

TEORIA DA
COMPUTAÇÃO

- AUTÔMATOS DE ESTADOS FINITOS DETERMINÍSTICO E NÃO DETERMINÍSTICO. AUTÔMATOS DE PILHA. MÁQUINA DE TURING. HIERARQUIA DE CHOMSKY.
 - TESE DE CHURCH. PROBLEMAS INDECIDÍVEIS. TEOREMA DA INCOMPLETUDE DE GÖDEL. CLASSES DE PROBLEMAS P, NP, NPCOMPLETO E NP-DIFÍCIL.
 - ANÁLISE LÉXICA E SINTÁTICA. TABELAS DE SÍMBOLOS. ESQUEMAS DE TRADUÇÃO. AMBIENTES DE TEMPO DE EXECUÇÃO. REPRESENTAÇÃO INTERMEDIÁRIA.
 - ANÁLISE SEMÂNTICA. GERAÇÃO DE CÓDIGO. OTIMIZAÇÃO DE CÓDIGO. BIBLIOTECAS E COMPILAÇÃO EM SEPARADO.
-
- PROBLEMAS INTRATÁVEIS. BUSCA EM LARGURA E PROFUNDIDADE. ALGORITMOS DO MENOR CAMINHO. ÁRVORE GERADORA. ORDENAÇÃO TOPOLÓGICA.
 - AGENTES INTELIGENTES. RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS COMO BUSCA. ESTRATÉGIAS DE BUSCA, BUSCA CEGA E BUSCA HEURÍSTICA.
 - BUSCA COMO MAXIMIZAÇÃO DE FUNÇÃO. GRAFOS AND/OR. ESQUEMAS PARA REPRESENTAÇÃO DO CONHECIMENTO: LÓGICOS, EM REDE, ESTRUTURADOS, PROCEDURAIS.
 - A REGRA DE BAYES. CONJUNTOS E LÓGICA FUZZY. APRENDIZADO DE MÁQUINA. APRENDIZADO INDUTIVO. ÁRVORES DE DECISÃO, REDES NEURAIS E ALGORITMOS GENÉTICOS.
 - PLATAFORMAS PARA MULTIMÍDIA. ÁUDIO: REPRESENTAÇÃO DIGITAL. IMAGENS: DISPOSITIVOS GRÁFICOS, PROCESSAMENTO. VÍDEO: INTERFACES, PROCESSAMENTO. ANIMAÇÃO.
 - MEDIDAS DE COMPLEXIDADE, ANÁLISE ASSINTÓTICA DE LIMITES DE COMPLEXIDADE, TÉCNICAS DE PROVA DE COTAS INFERIORES. NOTAÇÃO BIG O, LITTLE O, OMEGA