



CÂMARA MUNICIPAL DE OSASCO

ESTADO DE SÃO PAULO



CONCURSO PÚBLICO - EDITAL Nº 01/2016

RETIFICAÇÃO Nº 01

A **CÂMARA MUNICIPAL DE OSASCO**, faz saber, por meio do presente Edital que RETIFICA, o edital de abertura de inscrições do Concurso Público Edital nº 01/2016, conforme especificado a seguir:

1) Na Tabela constante no Capítulo V – DAS AVALIAÇÕES DO CONCURSO PÚBLICO, **leia como segue e não como constou**:

CARGOS COM ESCOLARIDADE ALFABETIZADO E ENSINO FUNDAMENTAL			
CARGOS	AVALIAÇÕES / PROVAS / CONTEÚDOS		NÚMERO DE ITENS
Operador de Microcomputador	Prova Objetiva	Língua Portuguesa	10
		Matemática	10
		Conhecimentos Básicos de Legislação	05
		Conhecimentos Gerais / Atualidades	05
		Conhecimentos Específicos	10

CARGOS COM ESCOLARIDADE DE ENSINO SUPERIOR			
CARGOS	AVALIAÇÕES / PROVAS / CONTEÚDOS		NÚMERO DE ITENS
Analista de Sistemas e Suporte	Prova Objetiva	Língua Portuguesa	15
		Conhecimentos Básicos de Legislação	05
		Conhecimentos Específicos	30

2) No ANEXO II - CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

a) **Leia como segue e não como constou**:

PROGRAMADOR DE COMPUTADOR: Conceitos de Sistemas. Organização e Arquitetura de computadores e componentes funcionais de computadores. Arquitetura Distribuída: Principais conceitos e componentes. Modelo Cliente/Servidor em 2, 3 e N camadas. Análise e Projeto de Sistemas: Análise e projeto estruturado de sistemas. Modelagem funcional. Modelagem dinâmica. Modelagem de dados. Análise e projeto orientado a objetos com notação UML (conceitos gerais, diagrama de casos de uso, diagrama de classes/objetos; diagrama de estados; diagrama de colaboração/comunicação; diagrama de sequência, diagrama de atividades; diagrama de componentes; diagrama de implementação; etc.). Padrões de Projetos (design patterns). Uso/conceitos de ferramentas de suporte à análise e projetos orientados a objetos. Banco de Dados: Conceitos. Bancos de dados relacionais. Modelagem de Dados. Modelo entidade-relacionamento. Mapeamento do modelo entidade-relacionamento para o modelo relacional. Modelo relacional. Normalização. Integridade. Procedimentos ("Stored Procedures"). Visões ("views"). Gatilhos ("Triggers"). Índices e otimização de acesso. Principais recursos e aplicações. SQL (ANSI). Principais instruções de manipulação de dados. Arquitetura e estruturas de dados. Sistemas Gerenciadores de Banco de Dados – Oracle. Engenharia de Software. Princípios de Engenharia de Software. Processos de Software - engenharia de sistemas e da informação. Gerenciamento de projetos de software (planejamento, monitoração e controle de Projetos, análise de pontos de função, gerência de requisitos, gerência de configuração e mudanças). Engenharia de requisitos. Projeto (design). Codificação. Verificação, Validação e testes; Inspeções. Revisões técnicas; Garantia da qualidade. Manutenção. Modelos de ciclo de vida (cascata, prototipação, desenvolvimento rápido de aplicações - RAD, modelo evolutivo, modelo incremental, modelo espiral, modelo orientado a reuso); 6. Técnicas e Linguagens de Programação: Lógica - Lógica formal: Programação. Programação estruturada. Modularização (acoplamento entre módulos e coesão de módulos). Sub-rotinas (passagem de parâmetros por endereço, referência e valor). Escopo de Variáveis. Tipos de dados (vinculação; verificação de tipos; tipificação forte). Programação orientada a objetos (conceitos de orientação por objetos, herança, polimorfismo, propriedades, métodos). Programação por eventos. Conceito de servidor de aplicação. Servidor de Trasação COM+. Servidor Página Web. WebServices. Uso das linguagens: PL/SQL, C#.Net ,VB.Net HTML, XML. Gerência de Projetos: Conceitos básicos. Ferramentas de análise e Etapas de desenvolvimento de projeto.

ANALISTA DE SISTEMAS E SUPORTE:

Sistema operacional Windows: instalação e configuração. Arquitetura do sistema. Ambientes (Serviços do Windows, Visualizador de eventos, Gpedit, Processos etc.). Internet Explorer. Active directory. Segurança do sistema operacional. Sistema operacional Linux: instalação e configuração. Arquitetura do sistema; Segurança do sistema operacional. Hardware: Componentes (memória, processador, disco rígido, placa mãe etc). Instalação. Configuração. Arquitetura. Desenvolvimento de Sistemas: Lógica de programação e conceitos. Conceitos de banco de dados. Vbscript; Batch ou arquivo de lote. Powershell. SQL. Rede de comunicação: Firewall; Spam; Vírus e antivírus. DMZ. Tipos de rede lógica e física (barramento, anel, estrela etc.). Equipamentos de rede e suas finalidades (Switch, Hub, Roteador, Gateway etc). Protocolos de rede (IPv4, TCP, UDP, IPSec, ARP, SNMP, SSH, DNS, DHCP, SMTP, HTTP, FTP, LDAP etc). Modelo ISO/OSI. Segurança da Informação. Conceito de ITIL. Conceitos de ISO 27001 e 27002. Políticas de segurança da informação.

b) EXCLUIR o seguinte conteúdo:

CONHECIMENTOS GERAIS / ATUALIDADES PARA OS CARGOS DE DESIGNER GRÁFICO, FOTÓGRAFO, OFICIAL DE SERVIÇOS ADMINISTRATIVOS E SECRETÁRIO PARLAMENTAR:

A parte de Atualidades versará de assuntos veiculados nos últimos noventa dias da data da prova: Cultura e sociedade brasileira: música, literatura, artes, arquitetura, rádio, cinema, teatro, jornais, revistas e televisão. Fatos e elementos de política brasileira. Descobertas e inovações científicas na atualidade e seus impactos na sociedade contemporânea. Meio ambiente e cidadania: problemas, políticas públicas, aspectos locais, nacionais e globais. Panorama local e internacional contemporâneo. Panorama da economia nacional e internacional.

Permanecem inalterados os demais itens do Edital do Concurso Público nº 01/2016.

E, para que ninguém possa alegar desconhecimento é expedido o presente Edital de Retificação.

Osasco, 24 de junho de 2016.

JAIR ASSAF
Presidente da Câmara Municipal de Osasco