

# Programador Full-Stack

## Qualificação Profissional

### UC09 – Codificação para Front-End

Duração: 47 dias

#### Situação de Aprendizagem 1 Planejamento de Interface

Duração	O que estudar?	Atividades	Peso
3 dias	<b>MATERIAL WEB</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Técnicas de levantamento de requisitos</li> <li>• Briefing</li> <li>• Brainstorming ou Brainstorm</li> <li>• Questionário</li> <li>• Entrevista</li> <li>• Etnografia</li> <li>• Workshop</li> <li>• Prototipagem</li> <li>• User Experience (UX)</li> <li>• Processo do Design Iterativo</li> <li>• Jornada do usuário</li> <li>• Pesquisa do usuário</li> <li>• User Interface (UI)</li> <li>• Usabilidade, Friendly e Intuitividade</li> <li>• Layout</li> <li>• Técnicas de Design Aplicadas em UI</li> <li>• Eventos</li> <li>• Navegação</li> <li>• Tipos de Interface</li> <li>• Prototipagem</li> <li>• Protótipos no Design Thinking</li> <li>• Tipos de Protótipos</li> <li>• Ferramentas de prototipagem</li> </ul>	<b>SA1 – Atividade 1:</b> Desenvolvimento de Rafe	4%
5 dias		<b>SA1 – Atividade 2:</b> Desenvolvimento do protótipo (alta complexidade) da interface gráfica do site para desktop	4%
5 dias		<b>SA1 – Atividade 3:</b> Desenvolvimento do protótipo (alta fidelidade) da interface gráfica do site para tablet	4%
1 dia		<b>SA1 – Encontro Remoto 1:</b> Desenvolvimento do protótipo (alta complexidade) da interface gráfica do site para smartphones	7%
1 dia		<b>SA1 – Encontro Remoto 2:</b> Apresentação dos 3 protótipos: desktop, mobile e tablet	7%
2 dias		<b>SA1 – Atividade 4:</b> Fórum de Discussão	1%
	<b>LIVRO DIDÁTICO</b>  <b>Capítulos</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desafio 1</li> <li>2. Desafio 2</li> <li>3. Desafio 3</li> </ol>		

# Programador Full-Stack

## Qualificação Profissional

### Situação de Aprendizagem 2

#### Implementação de Interface

Duração	O que estudar?	Atividades	Peso
3 dias	<b>MATERIAL WEB</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Técnicas de levantamento de requisitos</li> <li>• Briefing</li> <li>• Brainstorming ou Brainstorm</li> <li>• Questionário</li> <li>• Entrevista</li> <li>• Etnografia</li> <li>• Workshop</li> <li>• Prototipagem</li> <li>• User Experience (UX)</li> <li>• Processo do Design Iterativo</li> <li>• Jornada do usuário</li> <li>• Pesquisa do usuário</li> <li>• User Interface (UI)</li> <li>• Usabilidade, Friendly e Intuitividade</li> <li>• Layout</li> <li>• Técnicas de Design Aplicadas em UI</li> <li>• Eventos</li> <li>• Navegação</li> <li>• Tipos de Interface</li> <li>• Prototipagem</li> <li>• Protótipos no Design Thinking</li> <li>• Tipos de Protótipos</li> <li>• Ferramentas de prototipagem</li> </ul> <b>LIVRO DIDÁTICO</b> <b>Capítulos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>4. Desafio 1</li> <li>5. Desafio 2</li> <li>6. Desafio 3</li> </ul>	<b>SA2 – Atividade 1:</b> Desenvolvimento de site, para layout de desktop, aplicando a linguagem HTML5	<b>3%</b>
3 dias		<b>SA2 – Atividade 2:</b> Aprimoramento do design da página de Login do site, aplicando a linguagem de folha de estilos do CSS3	<b>5%</b>
5 dias		<b>SA2 – Atividade 3:</b> Implementação de funcionalidades na página de Login do site, para layout de desktop, aplicando a linguagem de programação	<b>5%</b>
1 dia		<b>SA2 – Encontro Remoto 1:</b> Aprimoramento do design da página index do site, aplicando a linguagem de folha de estilos do CSS3 sobre o HTML5	<b>7%</b>
1 dia		<b>SA2 – Encontro Remoto 2:</b> Desenvolvimento da página index (home) do site, utilizando o framework Bootstrap, para deixar o site amigável e responsivo.	<b>7%</b>
1 dia		<b>SA2 – Encontro Remoto 3:</b> Implementação de funcionalidades na página index do site, para layout de desktop, aplicando a linguagem de programação	<b>7%</b>
1 dia		<b>SA2 - Encontro Remoto 4:</b> Aplicação de funcionalidades nas	<b>7%</b>

# Programador Full-Stack

## Qualificação Profissional

		páginas do layout responsivo, utilizando a biblioteca de funções do JavaScript JQuery	
1 dia		<b>SA2 – Encontro Remoto 5:</b> Apresentação dos projetos	7%
2 dias		<b>SA2 – Atividade 4:</b> Fórum de Discussão	2%

### Situação de Aprendizagem 3

#### Aplicação de Frameworks

Duração	O que estudar?	Atividades	Peso
3 dias	<b>MATERIAL WEB</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Técnicas de levantamento de requisitos</li> <li>Briefing</li> <li>Brainstorming ou Brainstorm</li> <li>Questionário</li> <li>Entrevista</li> <li>Etnografia</li> <li>Workshop</li> <li>Prototipagem</li> <li>User Experience (UX)</li> <li>Processo do Design Interativo</li> <li>Jornada do usuário</li> <li>Pesquisa do usuário</li> <li>User Interface (UI)</li> <li>Usabilidade, Friendly e Intuitividade</li> <li>Layout</li> <li>Técnicas de Design Aplicadas em UI</li> <li>Eventos</li> <li>Navegação</li> <li>Tipos de Interface</li> <li>Prototipagem</li> <li>Protótipos no Design Thinking</li> <li>Tipos de Protótipos</li> <li>Ferramentas de prototipagem</li> </ul>	<b>SA3 – Atividade 1:</b> Nova versão desse mesmo site, aplicando o framework Angular	4%
5 dias		<b>SA3 – Atividade 2:</b> Desenvolver a documentação do sistema	4%
1 dia		<b>SA3 – Encontro Remoto 1:</b> Implementação de eventos no site	7%
1 dia		<b>SA3 – Encontro Remoto 2:</b> Implementação de Formulário de Login no Angular	7%
2 dias		<b>SA3 – Atividade 3:</b> Fórum de Discussão	1%
	<b>LIVRO DIDÁTICO</b> <b>Capítulos</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Desafio 1</li> <li>Desafio 2</li> <li>Desafio 3</li> </ol>		
47 dias		<b>TOTAL</b>	100%