

## Técnico em Desenvolvimento de Sistemas

### Sobre o curso:

O Técnico em Desenvolvimento de Sistemas é um profissional de TI responsável por desenvolver, analisar, testar e manter sistemas computacionais e aplicativos. Ele precisa de conhecimentos em planejamento de projetos, normas técnicas, liderança e comunicação.

Identificação das seguintes atividades:

1. **Desenvolver sistemas e aplicações:** Codificar e programar funcionalidades para atender requisitos, usando linguagens e ferramentas adequadas.
2. **Projetar sistemas e aplicações:** Definir a estrutura do sistema, dividir tarefas em módulos, criar diagramas e fluxos de trabalho e determinar a interação entre as partes do software.
3. **Implantar sistemas e aplicações:** Configurar e instalar software em ambientes reais, incluindo servidores e compatibilidade com hardwares e softwares, além de realizar testes finais.
4. **Realizar manutenção de sistemas e aplicações:** Corrigir erros, atualizar segurança, melhorar desempenho e adicionar funcionalidades, mantendo o software funcional e relevante.
5. **Selecionar recursos de desenvolvimento de sistemas e aplicações:** Escolher linguagens de programação, frameworks, bibliotecas e ferramentas baseando-se nos requisitos do projeto e nas melhores práticas da indústria.

### A importância do curso de Desenvolvimento de Sistemas na vida do aluno

Aprender tecnologia hoje em dia vai muito mais do que saber usar um computador ou um celular. O curso de Desenvolvimento de Sistemas ensina o aluno a pensar de forma lógica, organizada e estratégica. Ele aprende a resolver problemas reais e transformar ideias em soluções.

Cada desafio proposto pelo professor ao aluno contribui para o desenvolvimento da persistência, do foco e da responsabilidade.

Esse curso abre portas para o mercado de trabalho e para o crescimento profissional. Também fortalece a autonomia e o trabalho em equipe.

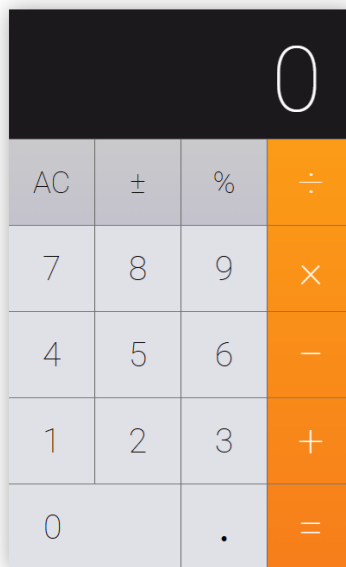
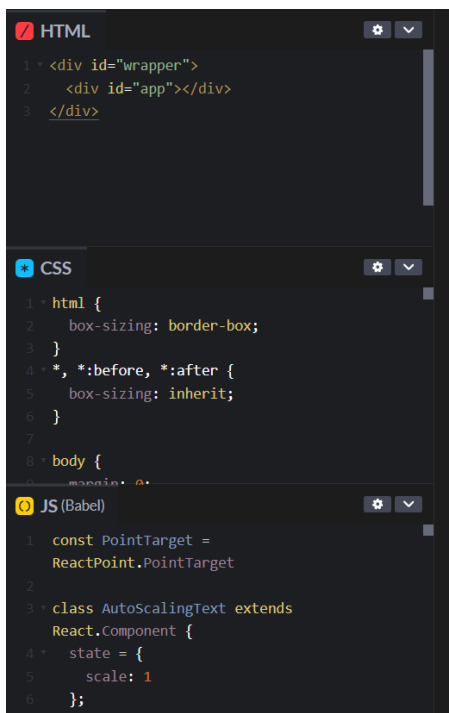
O conhecimento adquirido serve para a carreira e para a vida.

O aluno sai preparado para enfrentar desafios e construir seu próprio futuro.


**O que vamos desenvolver ao longo do ano:**


```
1  programa {
2      funcao inicio() {
3          inteiro numero_1
4          inteiro numero_2
5          inteiro resultado
6
7          escreva("Digite o primeiro numero: ")
8          leia(numero_1)
9
10         escreva("Digite o segundo numero: ")
11         leia(numero_2)
12
13         resultado = numero_1 + numero_2
14
15         escreva("A soma dos números é: ", resultado)
16     }
17 }
```


Compreender como funcionam as linguagens de programação e iniciar o aprendizado de forma simples e acessível, antes de avançar para linguagens mais complexas e utilizadas no mercado de trabalho



Desenvolver programas utilizados por empresas, escolas e instituições, de forma pedagógica, adotando uma metodologia de desenvolvimento integrada às demais disciplinas do curso

**Loja Modelo**

Pesquisa... 

ENTRAR / CADASTRE-SE 

HOME LOJA CONTATO

 **FILTRAR**Ordenação padrão 



Computador Lenovo V530s, Intel Core i3-8100, 4GB, 500GB, Windows 10 Pro  
R\$ 3.800,00

COMPRAR



Kit Gamer Logitech G Gear UP  
R\$ 235,00

COMPRAR



Memória HyperX Fury, 8GB, 2400MHz, DDR4, CL15, Preto - HX424C15FB3/8  
R\$ 318,00

COMPRAR



Notebook Gamer Acer Aspire Nitro 5  
R\$ 12.000,00

COMPRAR



Placa-Mãe Gigabyte H310M H 2.0  
R\$ 400,00

COMPRAR



Processador Intel Core i7-9700K Coffee Lake Refresh  
R\$ 2.563,00

COMPRAR



Smartphone Samsung Galaxy A10s  
R\$ 1.429,00

COMPRAR



SSD WD Red SA500 NAS  
R\$ 857,00

COMPRAR

aluno será capaz de criar sites, sistemas e aplicações completos, como uma loja virtual funcional, com listagem de produtos, filtros, organização, botões de compra e interface profissional. A tecnologia passa a ser usada para transformar ideias em projetos reais, aplicando criatividade, lógica e organização

**Organização curricular:**

LEGISLAÇÃO	UNIDADE CURRICULAR		Carga horária - Horas				
			1º	2º	3º	4º	Total
Lei Federal no 9394/96 - Decreto Federal no 5154/04 Resolução CNE/CP nº 1/2021	Módulo Básico	Lógica de Programação e Algoritmos	75				75
		Sistemas Operacionais	90				90
		Levantamento de Requisitos	60				60
		Arquitetura de redes com IoT	75				75
	Módulo Específico I	Banco de Dados		75			75
		Linguagem de Marcação		75			75
		Programação Back-End		105	120		225
		Programação Front-End			75	75	150
		Programação para Dispositivos Móveis			60	60	120
		Internet das Coisas (IoT)				75	75
	Módulo Específico II	Testes de Software				45	45
		Projetos de Software		45	45	45	135
		<b>Carga Horária Total</b>	<b>300</b>	<b>300</b>	<b>300</b>	<b>300</b>	<b>1200</b>

**Horário:****Manhã**

- **07:45h** – Início da aula
- **10:00h** – Intervalo (tempo: 15 minutos)
- **12:00h** – Intervalo para almoço (tempo: 1:15h)

**Tarde**

- **13:15** – Início da aula
- **15:15** – Intervalo (tempo: 15 minutos)
- **17:00** – Fim da aula

**Calendário Escolar:**

## Horário das Turmas DEV – SESI Cajamar - 1º Semestre de 2026

**Início do período letivo: 26/01**
**Término do período letivo: 15/12**

Turmas	Horas	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª
<b>DEV 1-i</b>	7:45					
	8:30					
	9:15					
	10:15					
	11:00					
	13:00					
	13:45					
	14:30					
	15:30					
	16:15					
Técnico Desenvolvimento de Sistemas: LOPAL (Lógica de Programação e Algoritmos - 100 aulas); SOP (Sistemas Operacionais - 120 aulas); LER (Levantamento de Requisitos - 80 aulas); ARI (Arquitetura de Redes com IOT – 100 aulas)						
<b>DEV 1-i A</b>	7:45					
	8:30					
	9:15					
	10:15					
	11:00					
	13:00					
	13:45					
	14:30					
	15:30					
	16:15					
Técnico Desenvolvimento de Sistemas: LOPAL (Lógica de Programação e Algoritmos - 100 aulas); SOP (Sistemas Operacionais - 120 aulas); LER (Levantamento de Requisitos - 80 aulas); ARI (Arquitetura de Redes com IOT – 100 aulas)						
<b>DEV 2-i</b>	7:45					
	8:30					
	9:15					
	10:15					
	11:00					
	13:00					
	13:45					
	14:30					
	15:30					
	16:15					
Técnico Desenvolvimento de Sistemas: PBE-2 (Programação Back-End - 160 aulas); PEND (Programação Front-End – 100 aulas); PPDM (Programação para Dispositivos Móveis – 80 aulas); PSOF2 (Projetos de Software 2 – 60 aulas)						

### Promoção E Retenção

Será promovido o educando, cuja nota final (NF) seja igual ou superior a 50 (cinquenta), numa escala de 0 a 100, em cada componente curricular, ao final do período letivo. Além disso, sua frequência deverá ser igual ou superior a 75% (setenta e cinco por cento) do total de horas-aula de cada componente curricular.

### Compensação de Ausência

O aluno que ultrapassar o limite de faltas poderá compensar ausência uma única vez em cada componente curricular, em horário inverso ao seu horário de aulas, se necessário, desde que compatível com a disponibilidade dos docentes do componente curricular em questão. Após realizar a compensação de ausência o aluno não poderá mais faltar ou se atrasar no respectivo componente curricular, não tendo o direito a compensar novamente a falta ou atraso, caso ocorra.

### Avaliação

O SENAI propõe a realização deste processo em suas três dimensões principais: diagnóstica, formativa e somativa.

- ✓ **Diagnóstica:** permite identificar o que o aluno já conhece, seus interesses, dificuldades ou possibilidades;
- ✓ **Formativa:** permite fornecer informações ao aluno e ao docente, durante o desenvolvimento do processo de ensino e de aprendizagem;
- ✓ **Somativa:** permite verificar o desempenho do aluno e gerar a nota. O aluno que não atingir a nota mínima de 50 nas avaliações terá direito a recuperação dos desempenhos insatisfatórios.

### Recuperação De Estudos

Acontece quando o aluno apresenta desempenho inferior a 50% (cinquenta por cento) ou não atinge os critérios de avaliação de acordo com os indicadores estabelecidos no plano de ensino da unidade curricular.

**Método de avaliação:**

Por meio da análise de capacidades técnicas e socioemocionais, realizada em avaliações formativas e somativas, buscamos detectar se o aluno atingiu ou não a competência técnica (ou básica) por meio de estratégias pedagógicas.

INSTRUMENTO DE REGISTRO			
Nome do aluno:		Turma:	
Capacidades básicas ou técnicas e socioemocionais	Critérios de Avaliação	Resultado	
		Aluno	Docente
1. Identificar a sequência lógica de passos em um algoritmo (PLANO 01)	<b>O aluno descreveu os passos necessários para solução do problema proposto?</b>		
	<i>O aluno disponibilizou os passos detectados em ordem sequencial?</i>		
2. Utilizar lógica de programação para a resolução de problemas (PLANO 02)	<b>O aluno demonstrou compreensão sobre o problema proposto analisando e propondo os requisitos e restrições para a solução esperada?</b>		
	<i>O aluno efetuou a decomposição do problema proposto em partes menores facilitando a compreensão e a solução?</i>		
	<b>O aluno aplicou as estruturas de condição para controlar o fluxo do programa de acordo com as condições necessárias para a resolução do problema proposto?</b>		
	<i>O aluno escolheu os tipo de variáveis apropriadas para o programa?</i>		

**LEGENDA:**Critérios críticos: **Vermelho ou Negrito**

Critérios desejáveis: Preto ou Itálico

TABELA DE NÍVEIS DE DESEMPENHO		
Capacidades básicas/específicas e socioemocionais	Nível de desempenho	Conversão em notas
Atingiu todos os críticos (30) e todos os desejáveis (26)	<b>10</b>	<b>100</b>
Atingiu todos os críticos e 20 desejáveis	<b>9</b>	<b>90</b>
Atingiu todos os críticos e 15 desejáveis	<b>8</b>	<b>80</b>
Atingiu todos os críticos e 10 desejáveis	<b>7</b>	<b>70</b>
Atingiu todos os críticos e 02 desejáveis	<b>6</b>	<b>60</b>
Atingiu todos os críticos	<b>5</b>	<b>50</b>
Atingiu menos de 30 críticos	<b>4</b>	<b>40</b>
Atingiu menos de 26 críticos	<b>3</b>	<b>30</b>
Atingiu menos de 16 críticos	<b>2</b>	<b>20</b>
Atingiu menos de 6 críticos	<b>1</b>	<b>10</b>



**É dever do aluno:**

- Tratar com educação e respeito os demais alunos, professores, funcionários e visitantes, não sendo toleradas ações de preconceito e desrespeito com as diferenças individuais.
- Uso obrigatório de uniforme: conforme diretrizes do SESI. A utilização do uniforme é obrigatória desde a portaria, esta é a sua identificação como aluno.
- Zelar pelo patrimônio da escola, instalações, equipamentos, instrumentos, materiais e demais recursos físicos, ficando o aluno obrigado a responder por eventuais danos por ele causados, além de colaborar com a organização e limpeza dos ambientes de ensino, manter limpos ambientes de uso comum.
- Trazer material necessário ao acompanhamento das aulas, incluindo caneta, papel para anotações ou outro material didático.
- Manter os telefones celulares desligados ou no máximo no modo vibratório. LEI Nº 16.567, DE 06 DE NOVEMBRO DE 2017 - DECRETO Nº 52.625.
- Não fazer uso de aparelhos e/ou jogos eletrônicos em ambientes de ensino.
- Não é permitido jogos de cartas (baralhos) ou “jogos de azar”.

**Sanções Disciplinares**

O não cumprimento das Normas de Conduta resultará na aplicação das sanções disciplinares:

“Artigo 57 – O educando que infringir as normas disciplinares da unidade escolar ou deste regimento receberá orientação e será passível de advertência verbal, escrita ou afastamento temporário, de até três dias, de todas as atividades escolares.

§ 1º As penas de advertência escrita e de afastamento temporário deverão ser aplicadas pela direção da unidade escolar, com a ciência dos pais ou responsáveis;

§ 2º Casos de extrema gravidade serão passíveis de desligamento da unidade escolar. A pena de desligamento da unidade escolar só poderá ser aplicada após ouvida a comissão de docentes especialmente designada pelo diretor da escola, para a apuração dos fatos, com a anuência da autoridade competente.”



Sobre Vagas: <https://sp.senai.br/unidade/santanadeparnaiba/mural-de-vagas>

Pesquisa sobre remuneração: <https://www.salario.com.br/>

#### DIVULGAÇÃO DE VAGAS

Vaga:	ANALISTA DE SISTEMA TI				
Tipo de contratação:	<input checked="" type="checkbox"/> Emprego <input type="checkbox"/> Estágio <input type="checkbox"/> Aprendizagem				
Nome da Empresa:	SECTA SYSTEM PROJETOS E SERVICOS LTDA				
CNPJ:	21707512000162	Site:			
Endereço (Local de trabalho):					
Bairro	FAZENDINHA	Cidade	SANTANA DEPARNAÍBA	Estado	SP
Contato:	BRUNA	E-mail	rh@sectasystem.com.br	Telefone:	11961790024
Forma de candidatura:	<input type="checkbox"/> Email <input checked="" type="checkbox"/> Telefone <input type="checkbox"/> Pessoalmente				
Principais Atribuições do Cargo:	Prestar suporte aos usuarios de sistemas de informática da empresa. Manter organizadose protegido o banco de dados, o servidor, a rede e os telefones da empresa. Aprender a replicar o conhecimento sobre as funcionalidades dos softwares usados pela empresa.				
Formação e Pré-requisitos:	Formação em Ciência da Computação ou cursos correlatados.				
Horário de trabalho:	08h00 as 18h00 de segunda - feira a quinta-feira e sexta das 08h00 as 17h00.		Quant. de vagas:	1	
Benefícios:	VT e VR		Salário:	A COMBINAR	

Data do Anúncio:

Email para divulgação de vagas: [vivienciaprofissional135@sesisenaisp.onmicrosoft.com](mailto:vivienciaprofissional135@sesisenaisp.onmicrosoft.com)



Escola SENAI "Suzana Dias"  
Estrada Tenente Marques, 5300 - Fazendinha  
11 4156-9350

1.35-FR-23 v-03



BUSCA SALARIAL

CARGOS E SALÁRIOS

SALÁRIO COMERCIAL

TRABALHISTA

CARREIRA

CURSOS



## Analista de Sistemas - Salário 2024 - Cajamar, SP

Salários atualizados em 02 de janeiro de 2024



11/2023  
atualização

Dados salariais de Novembro de 2022 a Novembro de 2023 segundo pesquisa do Salario.com.br junto ao CAGED.



58  
salários

Salários de 58 profissionais no cargo e dados do mercado de trabalho para a profissão.



44h  
carga horária

Jornada de trabalho de 44h. Carga horária semanal média de 58 profissionais.



R\$ 4.210,90  
média salarial

Salário médio bruto mensal calculado de acordo com informações salariais de admitidos e desligados.

**Contatos:****Coordenador****Marcilio:** [marcilio@sp.senai.br](mailto:marcilio@sp.senai.br)**Analista de Qualidade de Vida****Janaini:** [janaini.oliveira@sp.senai.br](mailto:janaini.oliveira@sp.senai.br)**Instrutor****Daniel:** [daniel.petinice@sp.senai.br](mailto:daniel.petinice@sp.senai.br)**Instrutor****Caio:** [caio.duarte@sp.senai.br](mailto:caio.duarte@sp.senai.br)