


SisAcad
Sistema Acadêmico
da Secretaria de Educação e Esportes

GOVERNO DO ESTADO
DE PERNAMBUCO

<https://sisacad.educacao.pe.gov.br/index.php>
SisAcad (/) | Quinta-feira, 22 de dezembro de 2022

EVERTON ANDRADE DO PRADO | Estudante **Sair** (/index.php?r=site/logout)

Histórico Escolar

Escola: ETE PROFESSOR ANTÔNIO CARLOS GOMES DA COSTA

Polo: ETE MIGUEL BATISTA

Curso: Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas

Turno: Semipresencial Noite

Aluno: Everton Andrade Do Prado

Matrícula:

2022.2.0173.279064

CURSO AUTORIZADO PELA PORTARIA-SE Nº 6914 DE 04 DE OUTUBRO DE 2011.

Módulo de Desenvolvimento para Web

Lógica de Programação - a cursar

Conhecer os princípios de lógica de programação algoritmica	--
Desenvolver um algoritmo para a realização de operações matemáticas	--
Desenvolver um algoritmo para resolução de um problema utilizando estrutura de decisão	--
Desenvolver um algoritmo para resolução de um problema utilizando estrutura de repetição	--

Banco de Dados - a cursar

Conhecer os princípios de banco de dados	--
Elaborar um modelo de entidade-relacionamento	--
Construir tabelas e dicionário de dados de um banco de dados	--

Linguagem de Programação para WEB - a cursar

Nome descritivo	Nome reduzido	Ordem da competência na disciplina	
Conhecer a estrutura básica para início do desenvolvimento de uma aplicação, tais como declaração de variáveis, projeto, ambiente, entre outros			--
Desenvolver uma aplicação para realizar operações matemáticas simples			--
Desenvolver uma aplicação para realizar inclusão de registro em banco de dados			--
Desenvolver uma aplicação de consulta, alteração e exclusão de um registro em um banco de dados			--
Desenvolver uma aplicação para emissão de um relatório a partir de um banco de dados			--

Orientação a objeto - a cursar

	Conhecer os princípios e a importância da orientação a objeto	--
	Conhecer os conceitos de classe, herança, objeto, atributo e método	--
	Conhecer os conceitos de associação, encapsulamento, abstração, polimorfismo e interface	--
	Implementar uma aplicação utilizando técnicas de orientação a objetos	--
Projeto de desenvolvimento de software - a cursar		
	Nome descritivo Nome reduzido Ordem da competência na disciplina	
	Elaborar um projeto de desenvolvimento de sistema para resolver problemas corporativos de mundo real	--
	Conhecer e aplicar a NBR ISO 29100	--
Módulo de Desenvolvimento para Dispositivos Móveis		
Interação humano-computador - a cursar		
	Conhecer a fundamentação teórica de interação humano-computador para dispositivos móveis	--
	Conhecer o processo de desenvolvimento de software com modelos de componentes	--
	Conhecer e analisar os diferentes estilos de interfaces para dispositivos móveis	--
Introdução a Programação para dispositivos móveis - a cursar		
	Conhecer os conceitos básicos de um sistema operacional móvel	--
	Configurar o ambiente de desenvolvimento e conhecer arquivos básicos de XML	--
	Formatar uma Activity para o desenvolvimento utilizando operadores matemáticos	--
	Formatar uma Activity para o desenvolvimento de estruturas de controle condicional	--
	Formatar uma Activity para o desenvolvimento de estruturas de repetição	--
	Formatar uma Activity para a utilização de listas e arrays	--
Programação para dispositivos móveis - a cursar		
	Conhecer o Activity em detalhes	--
	Manipular Action bar e temas	--
	Conhecer os conceitos de interface gráfica - gerenciadores de layout	--
	Utilizar recursos avançados de gerenciadores de layout	--
	Conhecer os conceitos de interface gráfica - view	--
	Utilizar recursos avançados de view	--
	Planejar e executar o compartilhamento do APK	--
Gestão de Carreira - a cursar		
	Elaborar um curriculum vitae de acordo com os padrões recomendados pelas empresas de recrutamento e seleção	--
	Conhecer as boas práticas para participação em entrevistas de recrutamento e seleção	--
Módulo de Web Design 2022.2 - Cursando		

Edição e processamento de imagens

Nota Situação

Conhecer os principais formatos de armazenamento de imagens para Web. 10.00 Desenvolvida

Formatar Imagens para utilização na Web ou em aplicativos de editoração de textos ou apresentações. 10.00 Desenvolvida

Conhecer as técnicas de edição e montagem de layouts para web com base em imagens dos prazos. 10.00 Desenvolvida

Ilustração vetorial para web

Nota Situação

Conhecer os principais formatos de representação vetorial para Web. 10.00 Desenvolvida

Planejar layouts e peças gráficas com base em vetores para Web. 10.00 Desenvolvida

Introdução a Web Design

Nota Situação

Conhecer os fundamentos de Web Design e HTML5 10.00 Desenvolvida

Formatar um site usando técnicas avançadas em HTML 5 10.00 Desenvolvida

Formatar um site com recursos multimídia 10.00 Desenvolvida

Conhecer os fundamentos do CSS 3 10.00 Desenvolvida

Planejar layouts com CSS 3 10.00 Desenvolvida

Web design Avançado

Nota Situação

Conhecer os fundamentos do JavaScript 10.00 Desenvolvida

Conhecer as técnicas de programação procedural com o JavaScript 10.00 Desenvolvida

Conhecer as técnicas de programação Orientado a Objetos com o JavaScript 10.00 Desenvolvida

Conhecer os fundamentos de jQuery 10.00 Desenvolvida

Utilizar os Efeitos do jQuery 10.00 Desenvolvida

Utilizar o bootstrap framework 10.00 Desenvolvida

Empreendedorismo

Nota Situação

Conhecer as características e a importância de desenvolver um comportamento empreendedor 10.00 Desenvolvida

Conhecer as instituições governamentais e não governamentais de apoio ao pequeno empresário 10.00 Desenvolvida

Este Histórico Escolar é um mero instrumento de consulta.

Secretaria Executiva de Educação Integral e Profissional | SEIP

Av. Afonso Olindense, 1513 | Várzea | Recife-PE

CEP: 50.810-000 | Fone: (81) 3183.9862 (tel:8131839862)