

COMPETÊNCIA GERAL Programar aplicativos e desenvolver sistemas, empregando metodologias, padrões, normas técnicas, de qualidade, de saúde e segurança do trabalho e de preservação ambiental.		CAPACIDADES						
		BÁSICAS		TÉCNICAS				GESTÃO
		C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7
		Utilizar pacote de aplicativo de escritório e sistema operacional para auxiliar suas atividades profissionais.	Aplicar lógica de programação na resolução de problemas computacionais.	Utilizar técnicas e ferramentas para modelagem e manipulação de banco de dados.	Desenvolver aplicativos e sistemas, utilizando padrões de qualidade, integridade e segurança.	Estruturar aplicativos e sistemas por meio de técnicas e padrões de modelagem.	Validar a qualidade de sistemas por meio de ferramentas, normas e testes.	Identificar os princípios de gestão de pessoas no gerenciamento das atividades e rotinas.
UNIDADES DE COMPETÊNCIAS	ELEMENTOS DE COMPETÊNCIAS							
UNIDADE DE COMPETÊNCIA 01: Programar aplicativos, empregando metodologias e padrões de desenvolvimento, normas técnicas, de qualidade, de saúde e segurança do trabalho e de preservação ambiental.	1.1 Codificar aplicativos, seguindo as especificações.		5, 13, 18		8, 9, 16, 17	3, 15	1, 6	6
	1.2 Interagir com o banco de dados.			10, 12				
UNIDADE DE COMPETÊNCIA 02: Desenvolver sistemas, empregando metodologias, padrões, normas técnicas, de qualidade, de saúde e segurança do trabalho e de preservação ambiental.	2.1 Documentar as atividades para subsidiar o gerenciamento.	14	7	2, 7	2	2		
	2.2 Implementar sistemas, seguindo especificações.				11, 15			
	2.3 Testar sistemas, seguindo especificações.				19		4, 19	

Versão IN: **V.4**  
Habilitação profissional: **Técnico em TI - Informática**  
Eixo tecnológico: **Informação e Comunicação**  
Nível de educação profissional: **Técnica de Nível Médio**

OBJETOS DE CONHECIMENTO

1 - Conceitos de usabilidade	8 - Linguagem de notação	15 - Padrões de projeto ( <i>design patterns</i> )
2 - Diagramas UML	9 - Linguagem de marcação	16 - Programação estruturada
3 - Documento de requisitos	10 - Linguagens para manipulação de banco de dados: DDL e DML	17 - Programação orientada a objetos
4 - Especificações de projeto de teste	11 - Metodologias ágeis	18 - Pseudocódigo
5 - Estruturas de dados heterogêneas, controle e repetição	12 - Modelo conceitual, lógico e físico de banco de dados	19 - Tipos de testes
6 - Ferramentas da qualidade	13 - Operadores aritméticos, relacionais e lógicos, expressões lógicas e aritméticas	
7 - Fluxogramas, organogramas e representações gráficas	14 - Pacote de aplicativos de escritórios	