

**RELATÓRIO DE ATIVIDADES PRÁTICAS  
PROFISSIONAIS COM CERTIFICAÇÕES  
EXTRACURRICULARES**

**UNIVERSIDADE VIRTUAL DO ESTADO  
DE SÃO PAULO**

Paulo Martins Coelho, 2006553

Ingresso: 02/03/2020

# Sumário

1. Introdução .....	3
2. Certificados.....	3
2.1. Certificado 1 .....	4
2.1.1 Docker: Criando e Gerenciando Containers .....	4
2.2. Certificado 2 .....	5
2.2.1 Consulta com Oracle Database.....	5
2.3. Certificado 3 .....	6
2.3.1 Java .....	6
2.4. Certificado 4 .....	7
2.4.1 Java Com Orientação a Objetos.....	7
2.5. Certificado 5 .....	8
2.5.1 Javascript I – Lógica de Programação .....	8
2.6. Certificado 6 .....	9
2.6.1 Javascript IV – POO.....	9
2.7. Certificado 7 .....	10
2.7.1 Fundamentos do React.....	10
2.8. Certificado 8 .....	11
2.8.1 Ruby.....	11
2.9. Certificado 9 .....	12
2.9.1Bootstrap.....	12
3. Resumo das atividades .....	13
3.1. Tabela 1 .....	13
4. Conclusão .....	13
Referencias Bibliográficas.....	14

## **1. INTRODUÇÃO**

O conhecimento é um patrimônio imutável que acompanha o indivíduo ao longo da vida. Investir em aperfeiçoamento é, portanto, uma forma de promover o desenvolvimento pessoal, ampliar o autoconhecimento e garantir uma evolução contínua.

No contexto atual, marcado pela velocidade das mudanças impulsionadas pela globalização, os métodos e ferramentas se tornam obsoletos rapidamente, especialmente na área tecnológica. Por isso, o estudo e a formação deixaram de ser apenas etapas pontuais da vida e passaram a ser elementos constantes para o crescimento pessoal e profissional.

A transformação digital está gerando um impacto cada vez maior em todos os setores da economia, o que torna essencial a constante atualização e aprimoramento para atender às demandas do mercado de trabalho e às necessidades gerais.

## **2. CERTIFICADOS**

Este relatório apresenta as certificações extracurriculares obtidas durante a graduação, destacando os conhecimentos adquiridos e suas aplicações práticas. Cada curso complementou a formação acadêmica, contribuindo para o desenvolvimento de projetos e a ampliação de competências na área de Tecnologia da Informação.

## 2.1. Certificado 1



### 2.1.1 Docker: Criando e Gerenciando Containers

Tópicos relacionados ao curso Docker: conceitos gerais sobre Docker, comandos principais, criação de imagens, comunicação entre containers através de redes e gerenciamento de containers.

O conhecimento em Docker possibilitou a distribuição e atualização de software de forma padronizada, atuando como uma ferramenta para gerenciar containers, que virtualizam o sistema operacional de um servidor. Através desse curso foi possível complementar os conteúdos estudados durante a graduação de forma a contribuir para o aperfeiçoamento das habilidades adquirida e no desenvolvimento dos projetos integradores.

## 2.2. Certificado 2

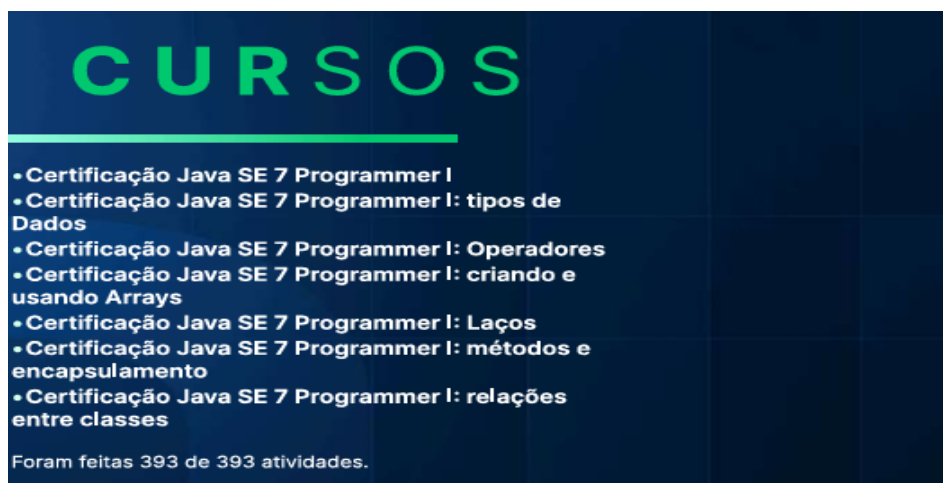


### 2.2.1 Consulta com Oracle Database

O curso Consulta com Oracle Database referiu-se como manipular e consultar dados utilizando comandos DML, domínio de packages, projeções, além da seleção e aplicação de JOINS. Essas técnicas permitiram a execução de operações essenciais, como recuperação, inclusão, remoção e modificação de informações em bancos de dados.

Essa experiência contribuiu significativamente para o aprofundamento dos conhecimentos adquiridos durante a graduação, aprimorando habilidades fundamentais para a formação em Tecnologia da Informação.

## 2.3. Certificado 3



### 2.3.1 Java

Nesse curso foram abordados os seguintes temas: Tipos de dados, uso de operadores, criando e usando arrays, laços, métodos, encapsulamentos e relações entre classes.

Java é uma linguagem de programação amplamente utilizada no desenvolvimento de aplicações web. Há mais de 20 anos, ela tem sido a escolha preferida dos desenvolvedores devido à sua rapidez, segurança e confiabilidade, sendo ideal para criar desde aplicativos móveis e software corporativo até soluções de big data e tecnologias de servidores. Por essas características, Java foi fundamental para o aprimoramento dos conhecimentos e habilidades adquiridos durante a graduação.

## 2.4. Certificado 4



### 2.4.1 Java Com Orientação a Objetos

Outro Curso muito importante foi o Java com Orientação ao Objeto, onde foi ensinado a trabalhar com listas e coleções de dados, criar aplicações com orientação a objetos, consumindo API, gravar arquivos e lidar com erros.

Java foi uma das primeiras linguagens de programação a adotar o paradigma orientado a objetos. Nesse modelo, o código é estruturado em torno de classes e objetos, ao invés de funções e comandos. Atualmente, muitas linguagens de programação modernas, como JavaScript, C#, Python e Ruby, seguem esse mesmo paradigma. Isso é fácil de associar aos conteúdos, já que se trata de um paradigma que pode ser usado tanto em java quanto em outras linguagens de programação.

## 2.5. Certificado 5



**Aluno(a):** Paulo Martins Coelho

Certificado emitido em: 8 de junho, 2023

**Curso ministrado por:** One Bit Code Tecnologia e E-commerce Ltda

**Carga horária:** 10h

**Conteúdo Programático:**

- |   |   |   |
|---|---|---|
| 1.1 Apresentação e introdução ao módulo   | 1.22 Exercício 3: Conversor de Medidas                                  | 1.43 Resolução do Exercício 8: Cadastro de imóveis    |
| 1.2 Material de Apoio: Mapa Mental  | 1.23 Resolução do Exercício 3: Conversor de Medidas                     | 1.44 Funções  |
| 1.3 Dicas e Ferramentas   | 1.24 Estruturas de Repetição: While                                     | 1.45 Parâmetros de uma função                         |
| 1.4 O que é uma Linguagem de Programação  | 1.25 Exercício 4: Visitando novas cidades                               | 1.46 Retorno de uma função                            |
| 1.5 O que é JavaScript  | 1.26 Resolução do Exercício 4: Visitando novas cidades                  | 1.47 Escopo   |
| 1.6 Tipos de dados  | 1.27 Estruturas de Repetição: Do While                                  | 1.48 Exercício 9: Calculadora geométrica              |
| 1.7 Variáveis   | 1.28 Exercício 5: Menu interativo e controle financeiro                 | 1.49 Resolução do Exercício 9: Calculadora geométrica |
| 1.8 Operadores e expressões   | 1.29 Resolução do Exercício 5: Menu interativo e controle financeiro    | 1.50 Métodos  |
| 1.9 Comentários   | 1.30 Estruturas de Repetição: For                                       | 1.51 Funções recursivas                               |
| 1.10 Quiz 1 - Conceitos Básicos   | 1.31 Exercício 6: Robô da tabuada - Procurando palíndromos              | 1.52 Funções anônimas                                 |
| 1.11 Usando JavaScript no HTML  | 1.32 Resolução do Exercício 6: Robô da tabuada - Procurando palíndromos | 1.53 High-Order Functions                             |
| 1.12 Recursos nativos do navegador  | 1.33 Estruturas de dados  | 1.54 High-Order Functions e Arrays - Parte 1          |
| 1.13 Exercício 1: Cadastro de usuário - Calculadora de 4 operações              | 1.34 Arrays   | 1.55 High-Order Functions e Arrays - Parte 2          |
| 1.14 Resolução do Exercício 1: Cadastro de usuário - Calculadora de 4 operações | 1.35 Trabalhando com Arrays - Parte 1                                   | 1.56 Quiz 4 - Revisando Funções                       |
| 1.15 Comparação de dados  | 1.36 Trabalhando com Arrays - Parte 2                                   | 1.57 Objetos globais                                  |
| 1.16 Operadores lógicos   | 1.37 Exercício 7: Fila de espera - Pilha de cartas                      | 1.58 Exercício 10: Desafio final                      |
| 1.17 Quiz 2 - Operações Lógicas   | 1.38 Resolução do Exercício 7: Fila de espera - Pilha de cartas         | 1.59 #1 Resolução do Exercício 10: Desafio final      |
| 1.18 Estruturas Condicionais: If e Else   | 1.39 Arrays bidimensionais  | 1.60 #2 Resolução do Exercício 10: Desafio final      |
| 1.19 Exercício 2: Teste de velocidade e cálculo de dano                         | 1.40 Objetos  | 1.61 Recapitulando o que aprendemos                   |
| 1.20 Resolução do Exercício 2: Teste de velocidade e cálculo de dano            | 1.41 Quiz 3 - Arrays e Objetos  | 1.62 Prova final com certificado                      |
| 1.21 Estruturas Condicionais: Switch  | 1.42 Exercício 8: Cadastro de imóveis                                   |   |

### 2.5.1 Javascript I – Lógica de Programação

Foi explicado o conceito de Javascript, mapas e ferramentas, tipos de dados, variáveis, operadores, estruturas condicionais, além do uso de arrays e objetos.

JavaScript é uma linguagem de programação que possibilita a implementação de funcionalidades complexas em páginas web, como atualização dinâmica de conteúdo, criação de mapas interativos e gráficos animados em 2D ou 3D. Sua versatilidade permite a integração com outras linguagens no desenvolvimento web, reforçando e complementando os conhecimentos adquiridos durante a graduação.



## 2.6. Certificado 6



**Aluno(a):** Paulo Martins Coelho

Certificado emitido em: 8 de junho, 2023

**Curso ministrado por:** One Bit Code Tecnologia e E-commerce Ltda

**Carga horária:** 4h30m

**Conteúdo Programático:**

- |  |  |
|--|--|
| 1.1 Introdução ao módulo                                       | 1.16 Polimorfismo  |
| 1.2 Revisando Objetos no Javascript                            | 1.17 Exercício 21 - Personagens para Jogo                                |
| 1.3 O que é Programação Orientada a Objetos                    | 1.18 Resolução do Exercício 21 - Personagens para Jogo                   |
| 1.4 Classes e Instâncias                                       | 1.19 Acessadores: get e set  |
| 1.5 Exercício 18 - Treinando a Criação de Classes              | 1.20 Atributos e Métodos Estáticos                                       |
| 1.6 Resolução do Exercício 18 - Treinando a Criação de Classes | 1.21 Quiz 2 - Conceitos Fundamentais da POO                              |
| 1.7 Quiz 1 - Primeiros Passos na POO                           | 1.22 Projeto prático guiado: JS Bookstore (parte 1)                      |
| 1.8 Associação   | 1.23 Projeto prático guiado: JS Bookstore (parte 2)                      |
| 1.9 Exercício 19 - Simulando um Blog com Classes               | 1.24 Projeto prático guiado: JS Bookstore (parte 3)                      |
| 1.10 Resolução do Exercício 19 - Simulando um Blog com Classes | 1.25 Exercício 22 - Classes para um Banco Digital                        |
| 1.11 Encapsulamento  | 1.26 Resolução do Exercício 22 - Parte 1 - Classes para um Banco Digital |
| 1.12 Herança   | 1.27 Resolução do Exercício 22 - Parte 2 - Classes para um Banco Digital |
| 1.13 Exercício 20 - Classes para o DOM                         | 1.28 Recapitulando o que aprendemos                                      |
| 1.14 Resolução do Exercício 20 - Parte 1 - Classes para o DOM  | 1.29 Prova final com certificado   |
| 1.15 Resolução do Exercício 20 - Parte 2 - Classes para o DOM  |  |

### 2.6.1 Javascript IV – POO

O curso introduziu conceitos de programação orientada a objetos, com foco em herança, polimorfismo, métodos de acesso (get e set), atributos e métodos estáticos.

A programação orientada a objetos (POO) destacou-se como um dos conteúdos mais relevantes para a graduação, dado seu amplo uso na programação atual. Navegadores, APIs e estruturas como arrays frequentemente adotam esse paradigma, permitindo criar objetos personalizados que encapsulam funções e variáveis de forma eficiente. Esses objetos atuam como contêineres úteis para organização e manipulação de dados, trazendo mais modularidade e eficiência ao desenvolvimento de software.

## 2.7. Certificado 7



**Aluno(a):** Paulo Martins Coelho

Certificado emitido em: 16 de Agosto, 2024

**Curso ministrado por:** One Bit Code Tecnologia e E-commerce Ltda

**Carga horária:** 11h

**Conteúdo Programático:**

- |  |   |
|--|---|
| 1.1 Introdução ao módulo                         | 1.27 Exercício 4 - Gerador de Senhas                |
| 1.2 O que é React                                | 1.28 Resolução do Exercício 4                       |
| 1.3 Conhecendo o Virtual DOM                     | 1.29 Controlando inputs usando state                |
| 1.4 Sua primeira página com React                | 1.30 Compartilhando estado entre componentes        |
| 1.5 Conhecendo o JSX                             | 1.31 Renderização condicional                       |
| 1.6 Conhecendo os componentes do React           | 1.32 Renderizando listas de dados                   |
| 1.7 Conhecendo o Vite                            | 1.33 Projeto prático: Biblioteca de jogos - Parte 1 |
| 1.8 Criando um projeto React com Vite            | 1.34 Projeto prático: Biblioteca de jogos - Parte 2 |
| 1.9 Exercício 1                                  | 1.35 Exercício 5 - Feed de comentários              |
| 1.10 Resolução do Exercício 1                    | 1.36 Resolução do exercício 5                       |
| 1.11 Dados Dinâmicos no JSX                      | 1.37 Persistindo valores com o useRef               |
| 1.12 Criando Novos Componentes                   | 1.38 Ciclo de vida: conhecendo o useEffect          |
| 1.13 Estilizando Componentes                     | 1.39 Requisições HTTP com useEffect                 |
| 1.14 Exercício 2 - Criando um componente Card    | 1.40 Você pode não precisar de um useEffect()       |
| 1.15 Resolução do Exercício 2                    | 1.41 Compartilhamento de estado com useContext      |
| 1.16 Conhecendo o Fragment                       | 1.42 O que são Single Page Applications (SPAs)      |
| 1.17 Reutilizando componentes                    | 1.43 Usando o react-router-dom para criar SPAs      |
| 1.18 O que são e como usar as "props"            | 1.44 Usando parâmetros da URL                       |
| 1.19 Exercício 3 - Criando um componente Profile | 1.45 Lidando com Data Fetching e Erros              |
| 1.20 Resolução do Exercício 3                    | 1.46 Exercício Final - Gestor de Estoque            |
| 1.21 Composição de componentes com "children"    | 1.47 Resolução do Exercício Final - Parte 1         |
| 1.22 Props com Rest Param                        | 1.48 Resolução do Exercício Final - Parte 2         |
| 1.23 Usando Eventos do JavaScript no React       | 1.49 Resolução do Exercício Final - Parte 3         |
| 1.24 O que é e para que serve o "state"          | 1.50 Encerramento                                   |
| 1.25 Conhecendo melhor os hooks                  | 1.51 Domine o Mobile com 20%OFF!!!                  |
| 1.26 Conhecendo melhor o useState                | 1.52 Prova com certificado Final                    |

### 2.7.1 Fundamentos do React

O curso abordou conceitos básicos e fundamentais do React, como o Virtual DOM, manipulação de dados dinâmicos, desenvolvimento de Single Page Applications (SPAs) e criação de projetos utilizando React com Vite.

React é um framework JavaScript amplamente utilizado para o desenvolvimento de interfaces de usuário em páginas web. Sua facilidade de uso, flexibilidade e escalabilidade o tornam ideal para a criação de aplicações complexas que exigem atualizações em tempo real. Essas características destacam a relevância do curso para a graduação, contribuindo significativamente para o desenvolvimento de projetos integradores e a consolidação dos conhecimentos adquiridos.

## 2.8. Certificado 8



**Aluno(a):** Paulo Martins Coelho

Certificado emitido em: 15 de Agosto, 2024

**Curso ministrado por:** One Bit Code Tecnologia e E-commerce Ltda

**Carga horária:** 30 horas

**Conteúdo Programático:**

- 1.1 Introdução ao Ruby - Aula 1
- 1.2 Conceitos Básicos - Aula 2
- 1.3 Estruturas de Controle - Aula 3
- 1.4 Collections - Aula 4
- 1.5 Métodos e Gems - Aula 5
- 1.6 Programação Orientada a Objetos I - Aula 6
- 1.7 Programação Orientada a Objetos II - Aula 7
- 1.8 Ruby Avançado I - Aula 8
- 1.9 Ruby Avançado II - Aula 9
- 1.10 Projeto Final - Aula 10

### 2.8.1 Ruby

Esse curso abordou os seguintes conteúdos: conceitos de Ruby, estrutura de controle, collections e desenvolvimento de projeto orientado a objeto com Ruby.

Ruby é uma linguagem de script versátil, projetada para o desenvolvimento web tanto no front-end quanto no back-end, além de outros tipos de aplicações. Caracteriza-se por sua robustez, tipagem dinâmica e abordagem orientada a objetos, com uma sintaxe de alto nível que torna a programação intuitiva, assemelhando-se à escrita em inglês. Esses atributos complementaram de forma significativa os conhecimentos adquiridos ao longo da graduação, fortalecendo as habilidades na área de desenvolvimento.

## 2.9. Certificado 9



**Aluno(a):** Paulo Martins Coelho

Certificado emitido em: 16 de Agosto, 2024

**Curso ministrado por:** One Bit Code Tecnologia e E-commerce Ltda

**Carga horária:** 7h

**Conteúdo Programático:**

- 1.1 O que você vai aprender nesse módulo
- 1.2 O que é e como funciona o Bootstrap
- 1.3 Instalação e utilização dos primeiros elementos
- 1.4 Tipografia
- 1.5 Botões
- 1.6 Cards
- 1.7 Explicando a teoria sobre Grid
- 1.8 Praticando com Grid
- 1.9 Imagens e Utilidades
- 1.10 Formulários
- 1.11 Manipulando Bootstrap com Sass
- 1.12 Exercício Prático: Criando uma Landing Page com Bootstrap
- 1.13 Resolução do Exercício: Criando uma Landing Page com Bootstrap
- 1.14 Ícones
- 1.15 Avisos e Alerts
- 1.16 Carrossel
- 1.17 Scroll Spy
- 1.18 Navbar
- 1.19 Offcanvas
- 1.20 Ferramentas extras
- 1.21 Apresentação do Projeto Final
- 1.22 Lib animação de texto
- 1.23 Projeto Final - Organização de arquivos e página home
- 1.24 Projeto Final - Falcon 9 - Apenas o HTML
- 1.25 Projeto Final - Falcon 9 - Scss e Media Query
- 1.26 Projeto Final - Human Flight
- 1.27 O que aprendemos neste módulo

### 2.9.1 Bootstrap

O curso abordou o uso do Bootstrap como framework para simplificar o desenvolvimento de front-end, ensinando a criação de elementos como tipografia, botões, cards, scroll spy, navbar e formulários, além da personalização com Sass.

Bootstrap é um framework web de código aberto voltado para o desenvolvimento de componentes de interface e front-end de sites e aplicações web. Utilizando HTML, CSS e JavaScript, ele se baseia em modelos de design que aprimoram a tipografia e tornam as interfaces mais amigáveis e responsivas, melhorando a experiência do usuário. Esse conhecimento contribuiu de forma significativa para os projetos integradores, otimizando o desenvolvimento de interfaces modernas e funcionais.

### 3. RESUMO DAS ATIVIDADES

Nesta tabela, são apresentadas as cargas horárias correspondentes aos cursos realizados, de forma clara e transparente.

#### 3.1. Tabela 1

Certificados	Carga horária (h)	Carga horária considerada (h)
Certificado 1	10	10
Certificado 2	85	50
Certificado 3	76	50
Certificado 4	39	39
Certificado 5	10	10
Certificado 6	4	4
Certificado 7	11	11
Certificado 8	30	30
Certificado 9	7	7
<b>Total</b>	<b>272</b>	<b>211</b>

### 4. CONCLUSÃO

As certificações evidenciaram os conhecimentos adquiridos e suas aplicações, complementando de maneira significativa a formação acadêmica. Além disso, contribuíram diretamente para o desenvolvimento de projetos integradores e para a ampliação das competências técnicas, fundamentais para a atuação na área de Tecnologia da Informação.

Os cursos abordaram uma ampla variedade de tecnologias e linguagens de programação, com foco no desenvolvimento de habilidades práticas e no aprofundamento do conhecimento adquirido ao longo da graduação. A realização de projetos ao longo dos cursos consolidou o aprendizado e com isso, ampliando as oportunidades no mercado de trabalho.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

**ABNT** – Associação brasileira de normas técnicas. NBR 14724: informação e documentação. trabalhos acadêmicos - apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, 2002

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. 22. ed. rev. e ampl. São Paulo: Cortez, 2002.

KRUG, Steve. **Don't make me think, revisited**: a common sense approach to web usability. Pearson Education, 2014.

LAUDON, Kenneth C.; TRAVER, Carol Guercio. **E-commerce 2017**: business, technology, society. Pearson, 2017

FRAIN, Ben. **Responsive web design with html5 and css**: build future-proof responsive websites using the latest html5 and css techniques. 4. ed. Packt Publishing, 2022.