

# 1- PROJETOS DO ENSINO MÉDIO E EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

## 1.1. TÉCNICO EM INFORMÁTICA

IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO					
Área do Conhecimento <sup>1</sup>	Exatas e da Terra			Área de Atuação <sup>2</sup>	Software
Situação	Não Iniciado	Finalizado	Em andamento	Período	36 meses
	( )	( )	(x )		
DESCRIÇÃO					
Objetivo	<p><b>Geral:</b> Formar recursos humanos de nível técnico capaz de contribuir com o contínuo avanço tecnológico na área de informática, habilitado em Informática, buscando sua integração no mercado de trabalho com competência e criatividade.</p>				
Atividades	<p><b>Etapa 1: Lógica e Algoritmos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compreender e organizar arquivos, bem como estruturas de armazenamento de dados.</li> <li>• Desenvolver algoritmos estruturados.</li> <li>• Codificar algoritmos em linguagem de programação.</li> <li>• Conhecer sistemas de numeração e codificação.</li> <li>• Utilizar a estrutura de dados mais adequada para a aplicação e estruturas de controle para algoritmos.</li> <li>• Construir aplicações utilizando a linguagem de programação.</li> <li>• Representar e desenvolver conversões e operações com sistema de numeração.</li> <li>• Estudo dos arquivos e das estruturas de dados mais simples.</li> <li>• Lógica de Programação e Linguagem Pascal.</li> <li>• Sistema de numeração e codificação.</li> </ul> <p><b>Etapa 2: Programação e Linguagem para Banco de Dados</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecer o funcionamento de sistema operacional e seus componentes, os modelos de dados e, a partir dos modelos, construir banco de dados para aplicações, a estrutura de linguagem de programação visual, as metodologias de análise de sistemas e a arquitetura de redes de computadores.</li> <li>• Utilizar os recursos de um sistema operacional, com conhecimentos internos.</li> <li>• Desenvolver e implantar projetos de Banco de Dados.</li> <li>• Codificar algoritmos em linguagem de programação visual.</li> <li>• Projetar e desenvolver aplicações de análises de sistemas.</li> <li>• Identificar as topologias de acordo com a aplicação.</li> <li>• Princípios do funcionamento dos componentes de um sistema operacional.</li> <li>• Modelagem conceitual de um Banco de Dados.</li> <li>• Linguagem C.Builder.</li> <li>• Alocação Dinâmica de memória.</li> </ul>				

<sup>1</sup> Informar se o projeto está dentro das Ciências: Exatas e da Terra; Biológicas; Engenharias; Saúde; Agrárias; Sociais Aplicadas; Humanas; Linguística, Letras e Artes; ou Outros, especificando-o.

<sup>2</sup> Informar se o projeto está dentro das seguintes áreas: biotecnologia; software; microeletrônica; processo produtivo; serviços científicos e tecnológicos; formação de RH (Ensino); capacitação de RH; desenvolvimento energético; televisão digital; ou Outros, especificando-o.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Programação orientada a objeto</li> <li>• Análise estruturada de sistemas</li> <li>• Topologia de redes</li> <li>• Meios físicos de transmissão</li> </ul> <p><b>Etapa 3:</b> <b>Análise e Projeto de Sistemas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecer o funcionamento de linguagens bastante utilizadas no mercado.</li> <li>• Adquirir conhecimentos gerais de recursos computacionais</li> <li>• Definir ferramentas de modelagem de sistemas.</li> <li>• Identificar os componentes dos computadores e periféricos.</li> <li>• Construir aplicações utilizando as linguagens estudadas e páginas para internet.</li> <li>• Utilizar o Excel para construção de planilhas</li> <li>• Desenvolver sistemas comerciais</li> <li>• Conhecer a estrutura e o funcionamento do computador.</li> </ul>	
<b>EQUIPE</b>		
<b>Líder</b>	Edirley Medeiros Castro	
	(92) 2129-2997	ecastro@fundacaonokia.org
<b>Parcerias Institucionais<sup>3</sup></b>	Nokia do Brasil Tecnologia Ltda.	

<sup>3</sup>Devem ser informadas, também, como parceiras, aquelas unidades pertencentes a mesma instituição, em caso de terem sido credenciadas individualmente.