

Empreendedorismo (40 Horas Aulas)

EMENTA: Oferece aos alunos instrumentos para identificação de oportunidades de novos negócios, bem como apresenta os recursos e etapas necessárias para desenvolver a sua capacidade empreendedora a partir dos conhecimentos e ferramentas específicas a fim de estimular novos empreendimentos e/ou o intraempreendedorismo num contexto regional e global. Dissemina as boas práticas, gerando inovação pelo domínio de tecnologias/soluções colaborativas de problemas e acesso adquiridas através da aquisição de competências e habilidades construídas por meio dos cursos específicos de inovação tecnológica.

1. Empreendedorismo

Conceito de empreendedorismo
Síndrome do empregado
Os mandamentos do empreendedor de sucesso
E o que não é empreendedorismo?
Traçando o perfil e habilidades de um empreendedor
Níveis de relação do empreendedor o Empreendedor de sucesso

2. Intraempreendedorismo

O que é intraempreendedorismo

3. Ação - palavra-chave

Como alcançar objetivos
Vencendo os medos
Aprendendo a administrar o tempo
Ações do empreendedor

4. Desenvolvendo o seu próprio negócio

Empresa nascente X Grande empresa
Crescimento da empresa nascente
Projetando a estrutura da empresa

5. Departamentalização de empresas

Departamento administrativo – Departamento financeiro
Departamento RH – compras – vendas e marketing

6. Planejando o novo negócio

Planejamento o Plano de negócios
Estrutura legal o Localização
Manutenção de registros
Seguro o Segurança o Planejamento estratégico do negócio o Metas
Objetivos o Formulação da estratégia
Implementação do plano de negócios

Programador de dispositivos móveis (160 Horas Aulas)

Ementa: Conceituação de computadores e dispositivos móveis, seus hardwares e sistemas operacionais. O planejamento e as etapas de desenvolvimento de um aplicativo móvel. Conhecimento sobre Design, UX-Design, usabilidade e interfaces amigáveis. Introdução à lógica de programação e plataformas de aprendizado de programação. As diferentes plataformas para desenvolvimento de aplicativos móveis. Utilização de plataformas de desenvolvimento como Mobincube e App Inventor.

1. Introdução ao desenvolvimento para dispositivos móveis.

Características peculiares do desenvolvimento para dispositivos móveis.
Introdução à Lógica de programação – Algoritmos.
Mobincube – Visão geral.

2. Conhecendo os tipos de aplicativos para dispositivos móveis.

Aplicativos Nativos, Híbridos e Mobile.
Introdução à Lógica de programação - Pseudocódigo.
Mobincube – Exportando para o celular.

3. Os Principais Sistemas Operacionais para Dispositivos Móveis.

Conhecendo o Android, iOS e Windows Phone.
Introdução à Lógica de programação – Linguagens de Programação.

4. Integração entre a linguagem JavaScript e os aplicativos Híbridos.

Conta de desenvolvedor de aplicativos.
Introdução à linguagem de programação JavaScript - Saídas.
Mobincube – Programa JavaScript.

5. Etapas de desenvolvimento de um Aplicativo.

Planejamento de um Aplicativo.
JavaScript – Comentários, variáveis e operadores

6. Design de Aplicativos para dispositivos móveis.

A importância do componente gráfico nos aplicativos.
JavaScript – Tipos de dados, arrays e funções

7. Desenvolvimento de aplicativos com o foco na experiência do usuário.

UX Design: Design de Experiência do Usuário.

JavaScript – Métodos e propriedades strings.

8. Aplicativos com interfaces amigáveis (User-Friendly Interface).

Usabilidade de interfaces para dispositivos móveis.

JavaScript – Métodos numéricos e de arrays.

9. Plataformas automatizadas de desenvolvimento de aplicativos.

Plataformas automatizadas de desenvolvimento de aplicativos híbridos.

JavaScript – Estruturas de decisão e repetição.

Conhecendo o ambiente de aprendizado App Inventor.