

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 Sistemas (160 Horas Aulas)

Ementa: Atua na capacitação inicial dos alunos em programação de sistemas de computadores, desenvolvendo habilidades iniciais para programar sistemas e mantê-los. Formação de profissionais para atuar no desenvolvimento e manutenção de sistemas em geral, codificando programas, modelando banco de dados e desenvolvendo interfaces gráficas.

1. Programação de Sistemas

Introdução aos Sistemas de Computação

Introdução à Lógica de Programação

Linguagem de Programação Python

Porque Python?

IDE Spyder: Interface e Recursos Diversos

2. Estrutura do programa

Constantes

Declaração de Variáveis

Conversão de Variáveis

Tipos de Dados

Operadores de atribuição, aritméticos, relacionais e lógicos.

Combinação de Operadores.

3. Comandos

Comandos de decisão

Comandos de repetição

Tratamento de erros

Tipos de erros

4. Estruturas de dados

Listas

Tuplas

Set

Dicionário

5. Funções

Arquivo de dados: escrita e leitura

Criando funções

Variáveis locais e globais

Passagem de parâmetros

Retorno das funções

Módulos

6. Introdução a Orientação a Objetos

Orientação a Objetos

Classes

Objetos

Abstração

Encapsulamento

Herança

Polimorfismo

7. Introdução ao Banco de Dados

O que é um dado?

O que é um banco de dados?

Sistema de Banco de Dados – SBD

Sistema Gerenciador de Banco de Dados – SGBD

MySQL

Modelo Conceitual

Modelo Lógico

Modelo Físico

Banco de Dados Relacional

MySQL Workbench: Interface, modelagem de dados e esquema de dados.

8. Introdução à Linguagem Sql

Linguagem SQL

Agrupamentos da linguagem SQL

Comandos DDL: create, alter e drop

Comandos DML: insert, update, delete e select.

Linguagem SQL e Python

9. Interface Gráfica do Usuário (GUI)

Conceitos básicos

Biblioteca Tkinter: containers, widgets, posicionamento, event handler, event loop e binding.

Criação de uma interface gráfica (com operações CRUD), orientada a objetos e com manipulação de um banco de dados.