

Histórico Escolar

Escola: ETE PROFESSOR ANTÔNIO CARLOS GOMES DA COSTA	Polo: ETE MIGUEL BATISTA
Curso: Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas - Entrada antes de 2023.2	Turno: Semipresencial Noite
Aluno: Everton Andrade Do Prado	Matrícula: 2022.2.0173.279064

CURSO AUTORIZADO PELA PORTARIA-SE Nº 6914 DE 04 DE OUTUBRO DE 2011.

Módulo de Desenvolvimento para Web 2023.1 - Cumprido

	Nota	Situação
Lógica de Programação		
Conhecer os princípios de lógica de programação algorítmica	10.00	Desenvolvida
Desenvolver um algoritmo para a realização de operações matemáticas	10.00	Desenvolvida
Desenvolver um algoritmo para resolução de um problema utilizando estrutura de decisão	10.00	Desenvolvida
Desenvolver um algoritmo para resolução de um problema utilizando estrutura de repetição	10.00	Desenvolvida
Banco de Dados		
Conhecer os princípios de banco de dados	10.00	Desenvolvida
Elaborar um modelo de entidade-relacionamento	10.00	Desenvolvida
Construir tabelas e dicionário de dados de um banco de dados	10.00	Desenvolvida
Linguagem de Programação para WEB		
Conhecer a estrutura básica para início do desenvolvimento de uma aplicação, tais como declaração de variáveis, projeto, ambiente, entre outros	10.00	Desenvolvida
Desenvolver uma aplicação para realizar operações matemáticas simples	10.00	Desenvolvida
Desenvolver uma aplicação para realizar inclusão de registro em banco de dados	10.00	Desenvolvida
Desenvolver uma aplicação de consulta, alteração e exclusão de um registro em um banco de dados	10.00	Desenvolvida
Desenvolver uma aplicação para emissão de um relatório a partir de um banco de dados	10.00	Desenvolvida
Programação WEB Orientada a Objetos		
Conhecer os princípios e a importância da orientação a objeto	10.00	Desenvolvida
Conhecer os conceitos de classe, herança, objeto, atributo e método	10.00	Desenvolvida
Conhecer os conceitos de associação, encapsulamento, abstração, polimorfismo e interface	10.00	Desenvolvida
Implementar uma aplicação utilizando técnicas de orientação a objetos	10.00	Desenvolvida
Projeto de desenvolvimento de software		
Nome descritivo Nome reduzido Ordem da competência na disciplina Elaborar um projeto de desenvolvimento de sistema para resolver problemas corporativos de mundo real	10.00	Desenvolvida
Conhecer e aplicar a NBR ISO 29100	10.00	Desenvolvida

Módulo de Desenvolvimento para Dispositivos Móveis 2023.2 - Cumprido

	Nota	Situação
Interação humano-computador		
Conhecer a fundamentação teórica de interação humano-computador para dispositivos móveis	10.00	Desenvolvida
Conhecer o processo de desenvolvimento de software com modelos de componentes	9.00	Desenvolvida
Conhecer e analisar os diferentes estilos de interfaces para dispositivos móveis	10.00	Desenvolvida
Introdução a Programação para dispositivos móveis		
Conhecer os conceitos básicos de um sistema operacional móvel	10.00	Desenvolvida
Configurar o ambiente de desenvolvimento e conhecer arquivos básicos de XML	10.00	Desenvolvida
Formatar uma Activity para o desenvolvimento utilizando operadores matemáticos	10.00	Desenvolvida
Formatar uma Activity para o desenvolvimento de estruturas de controle condicional	10.00	Desenvolvida
Formatar uma Activity para o desenvolvimento de estruturas de repetição	10.00	Desenvolvida
Formatar uma Activity para a utilização de listas e arrays	10.00	Desenvolvida
Programação para dispositivos móveis		
Conhecer o Activity em detalhes	10.00	Desenvolvida
Manipular Action bar e temas	10.00	Desenvolvida
Conhecer os conceitos de interface gráfica - gerenciadores de layout	10.00	Desenvolvida
Utilizar recursos avançados de gerenciadores de layout	10.00	Desenvolvida
Conhecer os conceitos de interface gráfica - view	10.00	Desenvolvida
Utilizar recursos avançados de view	10.00	Desenvolvida
Planejar e executar o compartilhamento do APK	10.00	Desenvolvida
Gestão de Carreira		
Elaborar um curriculum vitae de acordo com os padrões recomendados pelas empresas de recrutamento e seleção	10.00	Desenvolvida
Conhecer as boas práticas para participação em entrevistas de recrutamento e seleção	10.00	Desenvolvida

Módulo de Web Design 2022.2 - Cumprido

	Nota	Situação
Edição e processamento de imagens		
Conhecer os principais formatos de armazenamento de imagens para Web.	10.00	Desenvolvida
Formatar Imagens para utilização na Web ou em aplicativos de editoração de textos ou apresentações.	10.00	Desenvolvida
Conhecer as técnicas de edição e montagem de layouts para web com base em imagens dos prazos.	10.00	Desenvolvida
Ilustração vetorial para web		
Conhecer os principais formatos de representação vetorial para Web.	10.00	Desenvolvida
Planejar layouts e peças gráficas com base em vetores para Web.	10.00	Desenvolvida
Introdução a Web Design		
Conhecer os fundamentos de Web Design e HTML5	10.00	Desenvolvida
Formatar um site usando técnicas avançadas em HTML 5	10.00	Desenvolvida
Formatar um site com recursos multimídia	10.00	Desenvolvida
Conhecer os fundamentos do CSS 3	10.00	Desenvolvida
Planejar layouts com CSS 3	10.00	Desenvolvida
Web design Avançado		
Conhecer os fundamentos do JavaScript	10.00	Desenvolvida
Conhecer as técnicas de programação procedural com o JavaScript	10.00	Desenvolvida
Conhecer as técnicas de programação Orientado a Objetos com o JavaScript	10.00	Desenvolvida
Conhecer os fundamentos de jQuery	10.00	Desenvolvida
Utilizar os Efeitos do jQuery	10.00	Desenvolvida
Utilizar o bootstrap framework	10.00	Desenvolvida
Empreendedorismo		
Conhecer as características e a importância de desenvolver um comportamento empreendedor	10.00	Desenvolvida
Conhecer as instituições governamentais e não governamentais de apoio ao pequeno empresário	10.00	Desenvolvida

Este Histórico Escolar é um mero instrumento de consulta.