

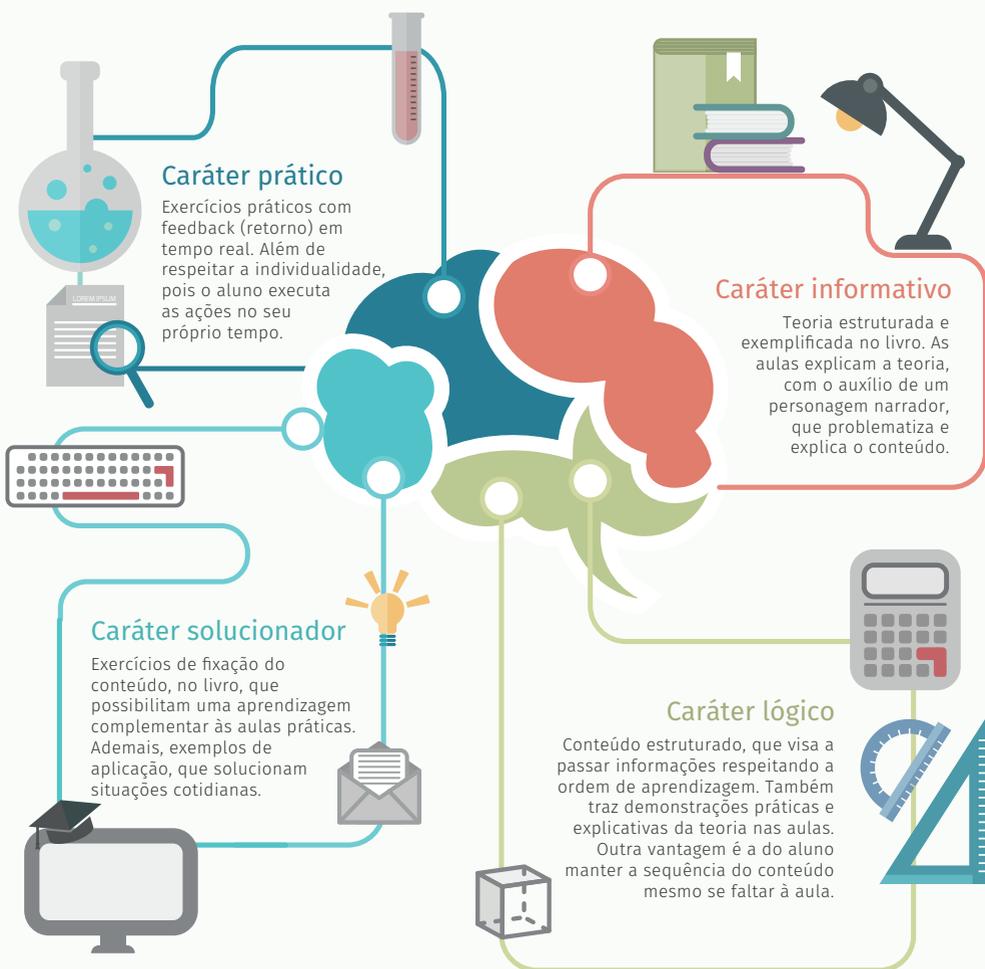
CATÁLOGO DE CURSOS

PREPARADO ESPECIALMENTE PARA VOCÊ



O método de ensino da R5 Ensino e Editora...

... atende a diversos estilos de aprendizagem.



Sumário



Curso livre

Açúcar e Álcool.....	7
Administração Financeira.....	8
Adobe After Effects CS6.....	9
Adobe Dreamweaver CS5.....	10
Adobe Fireworks CS5.....	11
Adobe Flash CS5 (Módulo I).....	12
Adobe Flash CS5 (Módulo II).....	13
Adobe Illustrator CS6.....	14
Adobe InDesign CS5.....	15
Adobe PhotoShop CS5.....	16
Adobe Premiere CS6.....	17
Agente de Turismo.....	18
Android.....	19
Assistente Administrativo.....	20
Assistente de Hotelaria.....	21
Assistente de Logística.....	22
Assistente de Recursos Humanos.....	23
Atendente de Farmácia.....	24
Atendimento ao Cliente.....	25
★ AutoCAD passo a passo: projetando em 2D.....	26
★ AutoCAD passo a passo: recursos avançado em 2D.....	27
AutoDesk 3D Studio Max 2011 (Módulo I).....	28
AutoDesk 3D Studio Max 2011 (Módulo II).....	29
AutoDesk AutoCad: noções básicas de 3D.....	30
Auxiliar de Contabilidade.....	31
Auxiliar de Farmácia (Módulo I).....	32
Auxiliar de Farmácia (Módulo II).....	33
Auxiliar de Dentista.....	34
Auxiliar Odontológico.....	35

Banco de Dados.....	36
Básico em Departamento Pessoal	37
Borland Delphi 2010	38
★ Cadista 2D	39
Contabilidade Básica	40
CorelDraw X5	41
CSS - Cascading Style Sheets.....	42
Desenho Técnico	43
Desenvolvedor de Games 2D	44
Designer Gráfico.....	45
Designer Multimídia	46
FireBird 2.5	47
Games 2D (Módulo I).....	48
Games 2D (Módulo II)	49
Gestão em Moda	50
Gestão em Vendas	51
Guia Prático de ABNT para trabalhos acadêmicos	52
Hotelaria	53
HTML - HyperText Markup Language.....	54
Informática Aplicada aos Estudos.....	55
Informática Básica.....	56
Informática na Melhor Idade.....	57
Informática para Concursos	58
Informática para o Mercado de Trabalho	59
Introdução à Moda	60
JAVA (Módulo I).....	61
JAVA (Módulo II).....	62
Lógica de Programação	63
Logística.....	64
Matemática Financeira	65
Microsoft Office Access 2010.....	66
Microsoft Office Excel (avançado) 2010	67
Microsoft Office Excel 2016.....	68
Microsoft Office PowerPoint 2016.....	69
Microsoft Office Word 2016	70
Microsoft Project 2010	71

Microsoft Windows 10	72
Noções de Meio Ambiente.....	73
Operações de Caixa	74
Operador de Caixa.....	75
Operador em Petróleo e Gás.....	76
Pacote Adobe.....	77
Pacote Office Essencial.....	78
Petróleo e Gás (Módulo I)	79
Petróleo e Gás (Módulo II).....	80
PHP – Hypertext Preprocessor	81
Produção Sucoalcooleira (Módulo I)	82
Produção Sucoalcooleira (Módulo II).....	83
Programador Desktop	84
Programador Mobile.....	85
Programador WEB.....	86
★ Projetista Digital.....	87
Propaganda e Marketing.....	88
Secretariado.....	89
Técnicas de Venda	90
Turismo.....	91
Web Designer	92

Enem

Enem	93
------------	----

Idioma

Inglês (Módulo I) - Initiate conversation.....	94
Inglês (Módulo II) - Let's study!.....	95
Inglês (Módulo III) - Let's travel!.....	96
Inglês (Módulo IV) - Free time.....	97
Inglês (Módulo V) - Improve knowledge.....	98
Inglês (Módulo VI) - Improve vocabulary.....	99
Speak-Up English.....	100



Açúcar e Álcool



Carga horária: 64



Faixa etária:

A partir de 16 anos

Objetivo

Preparar o profissional, jovem ou adulto, para atuar em todo processo (controle, supervisão e operação) da produção de açúcar e álcool. Fornecer subsídio para a atuação também no controle ambiental, tratando os rejeitos industriais derivados do cultivo e beneficiamento da cana-de-açúcar.

Aplicação/Área de atuação

Atuar em todo processo (controle, supervisão e operação) da produção de açúcar e álcool. Atuar também no controle ambiental, tratando rejeitos industriais derivados do cultivo e beneficiamento da cana-de-açúcar. Coordenar processos de controle ambiental, tratamento de efluentes e levantamentos meteorológicos. Realizar análises físico-químicas e microbiológicas dos efluentes.

Público-alvo

Jovens e adultos, profissionais ou não, interessados em desenvolver habilidades em produção sucroalcooleira e atuar em empresas vinculadas ao meio ambiente.

Perfil do aluno

Responsabilidade; Dinamismo; Concentração; Determinação; Organização; Paciência; Pró-atividade; Ética; Consciência ambiental.

Pré-requisito

Ler e escrever; Informática básica. Responsabilidade ética e ambiental.

Conteúdo

- Produção Sucroalcooleira (Módulo I)
- Produção Sucroalcooleira (Módulo II)
- Noções de Meio Ambiente
- Logística



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Administração Financeira

Objetivo

Atua nos processos administrativos de empresas urbanas e rurais, executando atividades de apoio nas áreas de recursos humanos, finanças, produção, logística e vendas, observando os procedimentos operacionais e a legislação.

Aplicação/Área de atuação

Empresas urbanas e rurais, nas áreas de Recursos Humanos, Finanças, Produção, Logística e Vendas.

Público-alvo

Jovens e adultos, profissionais ou não, interessados em conhecer ou trabalhar na área administrativa, executando atividades de apoio nas áreas de recursos humanos, finanças, produção, logística e vendas, observando os procedimentos operacionais e a legislação.

Perfil do aluno

Pró-ativo; Criativo; Empreendedor; Organizado.

Pré-requisito

Ler; Escrever; Domínio de informática básica; Organização; Capacidade de trabalhar em equipes com iniciativa, Criatividade e Sociabilidade.

Conteúdo

- Introdução a Administração
- Despesas eventuais
- Determinação algébrica do ponto de equilíbrio
- Contas a pagar
- Contas a Receber
- Segurança de Fornecimento
- Medidas para solucionar os problemas de Capital de Giro
- Redução de Custos - Visão Geral
- Inadimplência
- Recuperação de Créditos
- Os C's do Crédito
- Principais itens da Estrutura Patrimonial:



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Adobe After Effects CS6

Objetivo

Programa de criação, composição e edição de gráficos com movimento e efeitos visuais da empresa Adobe Systems. É extensamente usado em pós-produção de vídeos, filmes, DVDs e produções da plataforma Flash. Usado no trabalho com footages, dentre outros.

Aplicação/Área de atuação

Cinema; Televisão; Agências de publicidade; Estúdios de edição de vídeo, dentre outros.

Público-alvo

Jovens e adultos, profissionais ou não, interessados em conhecer ou trabalhar na área de criação, composição ou edição de gráficos com movimento e efeitos visuais para vídeos, filmes, multimídia ou Web.

Perfil do aluno

Dinâmico; Criativo; Senso estético.

Pré-requisito

Ler; Escrever; Domínio de informática básica.

Conteúdo

- After Effects
- Mudanças no software
- Templates
- Trabalhando com o After Effects
- Renderização
- Teclas de atalho e Keyframes
- Objetos
- Photoshop Text
- Exportar vídeos com transparência (Alpha)
- Criando animações
- Continuação - Criando animações
- Efeitos



Adobe Dreamweaver CS5



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Objetivo

Capacitar o aluno de desenvolvimento Web em diversas “línguas”, tais como: HTML, CSS, JavaScript, PHP. Configuração de sites, servidor Web e muito mais.

Aplicação/Área de atuação

Escritórios ou departamentos de design de pequenas, médias e grandes empresas em qualquer setor da atividade econômica.

Público-alvo

Desenhista de produtos gráficos Web, Programador Web, Web designer.

Perfil do aluno

Criativo; Dinâmico; Senso estético; Acuidade visual.

Pré-requisito

Ler e escrever; Informática básica.

Conteúdo

- Conceitos e ferramentas do Dreamweaver CS5
- Ferramentas
- Finalizando as ferramentas e iniciando uma página de web
- Salvar Modelo/Template
- Destinos de menus e Redes sociais
- Finalizando o Template/Modelo
- Utilizando o Template/Modelo para criação das páginas
- Ferramentas Spry - Validação
- Ferramentas dinâmicas e interativas
- Finalizando projeto da aula anterior
- Efeitos do Spry
- Criando uma galeria de fotos



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Adobe Fireworks CS5

Objetivo

Capacitar o aluno a trabalhar com “uma ferramenta leve e eficiente que possibilita a criação de gráficos para páginas da Web, eliminando a confusão de códigos e paletas de cores”, que também se integra perfeitamente com o Photoshop, o Illustrator e o Dreamweave.

Aplicação/Área de atuação

Web Designer ou programador Web, como autônomo ou contratado, em pequenas, médias ou grandes empresas, em qualquer setor da atividade econômica.

Público-alvo

Jovens e adultos interessados em conhecer/trabalhar na área de programação Web ou Web design.

Perfil do aluno

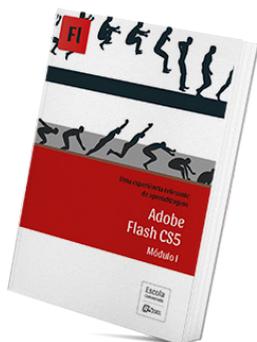
Dinâmico; Criativo; Senso estético; Acuidade visual.

Pré-requisito

Ler e escrever; Informática básica.

Conteúdo

- Introdução
- Construção de uma barra de menu
- Rounded Rectangle
- Efeito reflexivo
- Imagens animadas
- Criando cartão de visita
- Criação de um Banner utilizando o Adobe Fireworks CS5
- Criação de uma capa de Revista
- Criar papel de parede
- Criar um Background para Twitter
- Criar Currículo Virtual
- Layout de site



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Adobe Flash CS5 (Módulo I)

Objetivo

Preparar o aluno para o uso de um software essencialmente gráfico-vetorial, mas que também suporta imagens bitmap e vídeos, utilizado geralmente para a criação de animações interativas para os mais diversos dispositivos.

Aplicação/Área de atuação

Web Designer, programador Web ou ilustrador, como autônomo ou contratado, em pequenas, médias ou grandes empresas, em qualquer setor da atividade econômica.

Público-alvo

Jovens e adultos interessados em trabalhar como programador Web, Web designer, ilustrador ou animador.

Perfil do aluno

Dinâmico; Criativo; Senso estético; Acuidade visual.

Pré-requisito

Ler e escrever; Informática básica.

Conteúdo

- Introdução
- Símbolos
- Banner animado
- Efeito Reflexivo
- Banner com botões
- Banner Animado
- Efeito de Escrita com Camadas de Máscara
- Barra de progressão
- Criando Personagem
- Prédio com Luzes
- Criando Movimentação
- Criando Player para rádio online (Stream)



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Adobe Flash CS5 (Módulo II)

Objetivo

Preparar o aluno para o uso de um software essencialmente gráfico-vetorial, mas que também suporta imagens bitmap e vídeos, utilizado geralmente para a criação de animações interativas para os mais diversos dispositivos.

Aplicação/Área de atuação

Web designer, programador Web ou ilustrador, como autônomo ou contratado, em pequenas, médias ou grandes empresas, em qualquer setor da atividade econômica.

Público-alvo

Jovens e adultos interessados em trabalhar como programador Web, Web designer, ilustrador ou animador.

Perfil do aluno

Dinâmico; Criativo; Senso estético; Acuidade visual.

Pré-requisito

Ler e escrever; Informática básica.

Conteúdo

- Trabalhando com Action Script
- Tipos de Dados Number.
- Sobre variáveis
- Fundamentos da sintaxe e da linguagem.
- Sobre operadores.
- Sobre condições
- Repetindo ações através de loops.
- Sobre Arrays.
- Projeto



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Adobe Illustrator CS6

Objetivo

Programa de criação, composição e edição de elementos gráficos estáticos e efeitos visuais da empresa Adobe Systems. É extensamente usado em produção de ilustrações, desenhos, materiais gráficos para variados fins. Usado no trabalho com tabloides, banners, dentre outros.

Aplicação/Área de atuação

Agências de publicidade; Editoras; Autônomo; dentre outras.

Público-alvo

Jovens e adultos, profissionais ou não, interessados em conhecer ou trabalhar na área de criação, composição ou edição de elementos gráficos estáticos e efeitos visuais para cartazes, flyers, logotipos etc.

Perfil do aluno

Organizado; concentrado.

Pré-requisito

Ler; Escrever; Domínio de informática básica.

Conteúdo

- Introdução sobre o Illustrator CS6
- Configuração de documentos
- Criação de um Logotipo
- Texto Estilizado
- Criar Cartão de Visita
- Image Trace
- Criação de um tabloide de supermercado
- Criação de um tabloide de supermercado
- Criando Banner de Show
- Criando um logotipo (Agencia Aérea)
- Criando um logotipo para uma agência aérea
- Criação do Flyer



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Adobe InDesign CS5

Objetivo

Capacitar o aluno a operar o mais completo e utilizado software de editoração eletrônica. Preparação de layouts e/ou diagramação de materiais como: jornais, revistas, panfletos, e-Books, livros etc.

Aplicação/Área de atuação

Gráficas; Editoras; Agências/Estúdios de design; diagramação e/ou arte-finalização; jornais etc.

Público-alvo

Jovens e adultos interessados em atuar na área de editoração eletrônica, como autônomos ou contratados de pequenas, médias e grandes empresas de áreas como editorial, publicitária, jornalística, gráfica etc.

Perfil do aluno

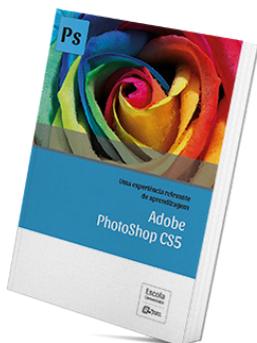
Organizado; concentrado; Senso estético, Acuidade visual.

Pré-requisito

Ler e escrever; Informática básica.

Conteúdo

- Introdução
- Criando Layout de Jornal
- Criando um Panfleto de Supermercado
- Camadas e tabelas
- Criando Folder
- Criando um Folder publicitário
- Criar Cartão de visita
- Mais funções das tabelas
- Criando um livro
- Criando uma capa de livro
- Criando projeto para estampa



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Adobe PhotoShop CS5

Objetivo

Programa de criação, composição e edição de elementos gráficos estáticos e efeitos visuais da empresa Adobe Systems. É extensamente usado em produção ilustrações, desenhos, materiais gráficos para variados fins. Usado no trabalho com tabloides, banners, dentre outros.

Aplicação/Área de atuação

Os profissionais desta área são capacitados para editar textos, imagens e figuras, além de gerar layout e arte final para revistas, folders, jornais e para o mercado gráfico em geral.

Público-alvo

Jovens e adultos, profissionais ou não, interessados em conhecer ou trabalhar na área de criação, composição ou edição de elementos gráficos estáticos e efeitos visuais para cartazes, flyers, logotipos etc.

Perfil do aluno

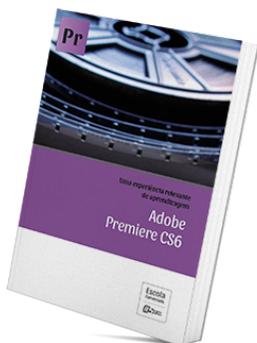
Organização; Concentração; Criatividade; Cultivar a capacidade de observação; Capacidade de improvisação.

Pré-requisito

Ler; Escrever; Domínio básico de informática.

Conteúdo

- Introdução
- Ferramentas utilizadas no tratamento de fotos e imagens
- Filtro Dissolver
- Edição de imagem
- Duplicar Camada
- Criando Layout de site
- Criar ilustração de imagem e inserir falsa tatuagem
- Sêpia
- Criação de texturas
- Clipping Mark/Máscara de Corte
- Mesclagem de Imagens
- Criando Papel de Parede



Carga horária: 16



Faixa etária:

A partir de 14 anos

Adobe Premiere CS6

Objetivo

Programa de criação, composição e edição de vídeos com movimento e efeitos visuais da empresa Adobe Systems. É extensamente usado em produção de vídeo, filmes, DVDs.

Aplicação/Área de atuação

Os profissionais desta área editam imagens e áudio; criam efeitos especiais. Assessoram pós-produção, determinando roteiro de dublagem, listando planos montados e indicando procedimentos para edição de som.

Público-alvo

Jovens e adultos, profissionais ou não, interessados em conhecer ou trabalhar na área de criação, composição ou edição de gráficos com movimento e efeitos visuais para vídeos, filmes, multimídia ou Web.

Perfil do aluno

Organizado; Concentrado; Criativo; Demonstrar acuidade visual; Administrar tempo; Otimizar recursos técnicos.

Pré-requisito

Ler; Escrever; Domínios de informática básica.

Conteúdo

- Adobe Premiere Pro
- Configuração do primeiro projeto
- Efeitos e Títulos
- Titles
- Renderização
- Vídeo sobre imagem
- Effects
- Mosaic
- Marker
- Formato suportado
- Imagens com transparência
- Marca D'agua



Carga horária: 96



Faixa etária:

A partir de 14 anos

Agente de Turismo

Objetivo

Informar e orientar turistas sobre roteiros, programações, serviços e produtos, bem como prestar informações históricas, culturais e artísticas locais em postos de atendimento ao turista.

Aplicação/Área de atuação

Atuar em empresas de turismo, agências de viagens, serviços de hospedagem, serviços culturais, organizadoras de eventos, dentre outras, como assalariados, com carteira assinada ou como trabalhadores autônomos e até mesmo como empregadores.

Público-alvo

Jovens e adultos, profissionais ou não, interessados em desenvolver habilidades para atuar no ramo de viagens e turismo.

Perfil do aluno

Paciente; Comunicativo; Organizado; Criatividade; Dinamismo; Boa comunicação, tanto oralmente quanto verbalmente; Gentileza; Pro atividade; Comprometimento; Responsabilidade; Ética.

Pré-requisito

Ler; Escrever; Conhecimento básico do funcionamento e organização de arquivos e pastas no computador e noções básicas do sistema operacional Windows. Noções de matemática básica.

Desejável: fluência comunicativa oral e verbal; Noção de Inglês.

Conteúdo

- Atendimento ao Cliente
- Secretariado
- Microsoft Office Excel (avançado) 2010
- Propaganda e Marketing
- Técnicas de Venda
- Turismo



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Android

Objetivo

Atuar na modelagem, desenvolvimento e distribuição de aplicações móveis usando a linguagem JAVA.

Aplicação/Área de atuação

Em empresas ou como autônomo, no desenvolvimento, manutenção ou criação de aplicativos mobile.

Público-alvo

Jovens e adultos interessados em conhecer ou trabalhar na área de desenvolvimento de aplicações para Web, tablets, smartphones e diversos outros aplicativos

Perfil do aluno

Dinâmico; Criativo; Raciocínio lógico.

Pré-requisito

Ler; Escrever; Domínio de informática básica; Domínio de Lógica de Programação.

Conteúdo

- Preparando o Computador e Criando primeiro Projeto
- Conhecendo os Widgets
- Criação de Layouts
- Programando a calculadora
- Finalizando a programação e criando uma restrição
- AlertDialog e Finish();
- Banco de dados
- Continuação
- Login com Banco de Dados
- Login com Banco de Dados
- Função Call



Carga horária: 96



Faixa etária:

A partir de 14 anos

Assistente Administrativo

Objetivo

Atuar nos processos administrativos de empresas urbanas e rurais, executando atividades de apoio nas áreas de recursos humanos, finanças, produção, logística e vendas, observando os procedimentos operacionais e a legislação.

Aplicação/Área de atuação

Gerenciar processos administrativos, de controle de qualidade, informações, equipes e comunicações internas e externas da sua área. Exercer atividades de liderança, facilitando o desenvolvimento do trabalho das equipes. Executar tarefas de assessoria e consultoria; participar nas decisões da rotina da empresa, atender clientes e fornecedores, organizar arquivos, redigir documentos.

Público-alvo

Jovens e adultos, profissionais ou não, interessados em conhecer ou trabalhar na área de assessoria empresarial e/ou executiva.

Perfil do aluno

Pró-ativo; Criativo; Empreendedor; Organizado; Ético; Habilidade de negociação e comunicação; Empático; Raciocínio lógico e analítico.

Pré-requisito

Ler; Escrever; Conhecimento básico do funcionamento e organização de arquivos e pastas no computador e noções básicas do sistema operacional Windows. Noções de matemática básica.
Desejável: Inglês; fluência comunicativa oral e verbal em língua portuguesa.

Conteúdo

- Secretariado
- Básico em Departamento Pessoal
- Microsoft Office Excel (avançado) 2010
- Matemática Financeira
- Administração Financeira
- Microsoft Project 2010



Carga horária: 96



Faixa etária:

A partir de 14 anos

Assistente de Hotelaria

Objetivo

Os profissionais de hotelaria gerenciam e promovem produtos e serviços em empresas de turismo, de hospedagem e de alimentação. Coordenam áreas operacionais de alojamento, alimentação, recreação e lazer em hotéis, pousadas, pensões, restaurantes e bares. Administram recursos humanos e financeiros, executam rotinas administrativas e prestam assessoria.

Aplicação/Área de atuação

Atuar em áreas ligadas a alimentação e alojamento, turismo, transportes e viagens, atividades recreativas, culturais e desportivas. Empresas do ramo de serviços de hospedagens, tais como: camping, hotel, motel, apart hotel, ecoresort, resort, estância, hotel fazenda, hotel residencial, termas, serviços de alojamento etc.

Público-alvo

Jovens e adultos interessados em conhecer ou atuar na área de meios de hospedagem ou serviço de hospedagem (hotelaria e afins).

Perfil do aluno

Empatia; Sociabilidade; Fluência verbal; Dinamismo; Liderança; Responsabilidade e Ética.

Pré-requisito

Ler e escrever; Conhecimento básico do funcionamento e organização de arquivos e pastas no computador e noções básicas do sistema operacional Windows. Noções de matemática básica.

Desejável: Inglês e/ou outros idiomas, Manipulação de alimentos.

Conteúdo

- Atendimento ao Cliente
- Secretariado
- Microsoft Office Excel (avançado) 2010
- Propaganda e Marketing
- Técnicas de Venda
- Hotelaria



Carga horária: 80



Faixa etária:

A partir de 14 anos

Assistente de Logística

Objetivo

Os profissionais de logística auxiliam no controle, programa e coordenação de operações de transportes em geral; acompanham as operações de embarque, transbordo e desembarque de carga. Auxiliam no controle de estoque.

Aplicação/Área de atuação

Auxiliar no controle, programa e coordenação de operações de transportes em geral; acompanhar as operações de embarque, transbordo e desembarque de carga. Auxiliar no controle de estoque. Trabalhar em empresas de transportes intermodais, predominantemente em empresas de transporte aéreo, aquaviário e terrestre.

Público-alvo

Jovens e adultos interessados em atuar na área de Gestão e Negócios, infraestrutura e outras, como auxiliares de processos logísticos.

Perfil do aluno

Dinâmico; Responsável; Organizado; Raciocínio lógico e analítico; Habilidade em cálculos; Matemática básica.

Pré-requisito

Ler; Escrever; Conhecimento básico do funcionamento e organização de arquivos e pastas no computador e noções básicas do sistema operacional Windows. Noções de matemática básica.

Conteúdo

- Microsoft Office Excel (avançado) 2010
- Administração Financeira
- Matemática Financeira
- Microsoft Project 2010
- Logística



Carga horária: 80



Faixa etária:

A partir de 14 anos

Assistente de Recursos Humanos

Objetivo

Os profissionais da área de Departamento Pessoal Preparar o aluno para atividades de departamentos ou serviços de pessoal, recrutamento e seleção, cargos e salários, benefícios, treinamento e desenvolvimento, liderando e facilitando o desenvolvimento do trabalho das equipes.

Aplicação/Área de atuação

Executar atividades de departamentos ou serviços de pessoal, recrutamento e seleção, cargos e salários, benefícios, treinamento e desenvolvimento, liderando e facilitando o desenvolvimento do trabalho das equipes. Trabalhar em escritórios ou departamentos específicos de pequenas, médias ou grandes empresas de qualquer setor da atividade econômica.

Público-alvo

Jovens e adultos interessados em atuar na área de Recursos Humanos de empresas de qualquer setor da atividade econômica.

Perfil do aluno

Pró-ativo; Empreendedor; Organizado; Ético; Responsável; Habilidade de negociação e comunicação; Empático.

Pré-requisito

Ler; Escrever; Conhecimento básico do funcionamento e organização de arquivos e pastas no computador e noções básicas do sistema operacional Windows. Noções de matemática básica.

Conteúdo

- Básico em Departamento Pessoal
- Microsoft Office Excel (avançado) 2010
- Administração Financeira
- Matemática Financeira
- Contabilidade Básica



Carga horária: 96



Faixa etária:

A partir de 16 anos

Atendente de Farmácia

Objetivo

O curso de Atendente de Farmácia prepara o aluno para atuar em hospitais ou em farmácias, no comércio, no controle e dispersão de medicamentos e correlatos. Interpreta receitas médicas. Esclarece pacientes no que se refere ao uso correto dos medicamentos. Trabalha sob supervisão do profissional farmacêutico.

Aplicação/Área de atuação

Atua na área farmacêutica, na comercialização, dispersão de medicamentos e correlatos, bem como na gestão de estoque farmacêutico. Interpreta receitas médicas. Esclarece pacientes no que se refere ao uso correto dos medicamentos. Trabalha sob supervisão do profissional farmacêutico.

Público-alvo

Jovens e adultos que queiram atuar na área farmacêutica.

Perfil do aluno

Ético; Responsável; Organizado; concentrado; Raciocínio lógico; Habilidade de efetuar cálculos.

Pré-requisito

Ler; Escrever; Informática Básica. Desejável: fluência comunicativa oral e verbal; Inglês.

Conteúdo

- Secretariado
- Atendimento ao Cliente
- Técnicas de Venda
- Operador de Caixa
- Auxiliar de Farmácia (Módulo I)
- Auxiliar de Farmácia (Módulo II)



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Atendimento ao Cliente

Objetivo

Capacitar o aluno para atuar no atendimento, captação ou retenção de clientes no comércio em geral, seja no balcão, setor de vendas ou caixa, dentre outros. Atuar no setor bancário. Atuar em Telemarketings ou Call Centers.

Aplicação/Área de atuação

Comércio em geral; Setor de vendas ou bancário; Telemarketing; Call center.

Público-alvo

Jovens e adultos que queiram atuar no setor no comércio nas mais diversas áreas que tenham aderência com atendimento do cliente e do público em geral.

Perfil do aluno

Dinâmico; Criativo; Paciente; Comunicativo.

Pré-requisito

Ler; Escrever; Informática básica.

Conteúdo

- O Profissional do atendimento
- O Olhar
- Agilidade
- Aspectos necessários para um bom atendimento:
- O Profissional do Atendimento
- Conhecendo o perfil do cliente
- Call Center
- O trabalho de Telemarketing
- Princípios básicos antes de um atendimento ao telefone
- Falar bem ao telefone
- Formas de Atendimento
- Satisfação do Cliente



Carga horária: 24



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

LANÇAMENTO ★

AutoCAD passo a passo: projetando em 2D

Objetivo

Garantir ao aluno, de maneira prática e eficiente, a utilização do software AutoCAD 2D – duas dimensões – que, por meio da tecnologia CAD (Computer Aided Design – Desenho Assistido por Computador) facilita a elaboração de projetos, desenhos técnicos e representações gráficas para auxiliar áreas como arquitetura, urbanismo, engenharia e design.

Aplicação/Área de atuação

Essencial para áreas como arquitetura, urbanismo, engenharia e design, para a elaboração de projetos, desenhos técnicos e representações gráficas de forma produtiva e eficiente tanto em setores privados (escritórios, empreiteiras, construtoras) quanto públicos (municipais, distritais, estaduais e federais), que exigem conhecimento no software para garantir o desenvolvimento de trabalhos técnicos.

Público-alvo

Pessoas que buscam qualificação profissional para entrada imediata no mercado de trabalho, visando auxiliar ou exercer atividades em engenharia, edificações, design gráfico, design de interiores, paisagismo, e também para estudantes das áreas citadas e demais interessados em conhecer o software.

Perfil do aluno

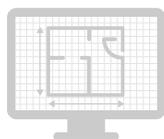
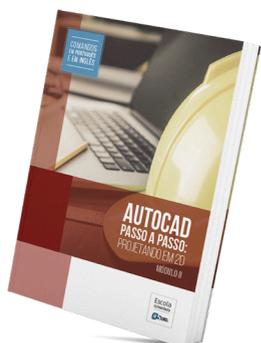
Atenção, paciência, criatividade, interpretação de informações, precisão manual, raciocínio lógico, raciocínio espacial, pensamento estratégico.

Pré-requisito

Familiaridade com projeto, desenho técnico elementar e informática básica (Windows). Desejável conhecimento de termos técnicos de áreas como arquitetura, urbanismo, engenharia e design.

Conteúdo

- Primeiro contato com o AutoCAD
- Configurações básicas
- Métodos de seleção de objetos
- Sistemas de coordenadas
- Comandos iniciais
- Ferramentas de precisão e modos de visualização
- Comandos de criação
- Comandos de edição
- Comandos de deslocamento
- Comandos de modificação
- Criação de projeto: placas de trânsito
- Propriedades de objetos
- Camadas e exportação
- Textos
- Comandos de medição e de dimensionamento
- Criação de projeto: planta baixa



Carga horária: 24h



Faixa etária:

A partir de 14 anos

LANÇAMENTO ★

AutoCAD passo a passo: recursos avançado em 2D

Objetivo

Garantir ao aluno, de maneira prática e eficiente, a utilização do software AutoCAD 2D – duas dimensões – que, por meio da tecnologia CAD (Computer Aided Design – Desenho Assistido por Computador) facilita a elaboração de projetos, desenhos técnicos e representações gráficas para auxiliar áreas como arquitetura, urbanismo, engenharia e design.

Aplicação/Área de atuação

Essencial para áreas como arquitetura, urbanismo, engenharia e design, para a elaboração de projetos, desenhos técnicos e representações gráficas de forma produtiva e eficiente tanto em setores privados (escritórios, empreiteiras, construtoras) quanto públicos (municipais, distritais, estaduais e federais), que exigem conhecimento no software para garantir o desenvolvimento de trabalhos técnicos.

Público-alvo

Pessoas que buscam qualificação profissional para entrada imediata no mercado de trabalho, visando auxiliar ou exercer atividades em engenharia, edificações, design gráfico, design de interiores, paisagismo, e também para estudantes das áreas citadas e demais interessados em conhecer o software.

Perfil do aluno

Atenção, paciência, criatividade, interpretação de informações, precisão manual, raciocínio lógico, raciocínio espacial, pensamento estratégico.

Pré-requisito

Ter realizado o curso AutoCAD passo a passo: projetando em 2D ou equivalente.

Conteúdo

- Inserção e criação de blocos
- Edição de blocos e parâmetros
- Criação de tabelas
- Extração de dados, hiperlink e máscaras
- Inserção de anexos
- Digitalização de desenhos
- Criação de projeto: planta baixa humanizada
- Criação de projeto: cortes
- Pranchas de apresentação
- *Viewports* e vistas de desenho
- Configuração de escala e plotagem
- Objetos agrupados
- Variáveis de sistema
- Personalização e informação
- Comandos utilitários
- Desenhos paramétricos



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

AutoDesk 3D Studio Max 2011 (Módulo I)

Objetivo

Software de modelagem e animação 3D. O software Autodesk® 3ds Max® oferece uma solução completa de modelagem, animação, simulação e renderização 3D para artistas de jogos, cinema e gráficos animados.

Aplicação/Área de atuação

Cinema; Televisão; Arquitetura; Engenharia; Urbanismo; Games Designer; Ilustração e Animação 3D.

Público-alvo

Jovens e adultos, profissionais ou não, interessados em conhecer ou trabalhar na área de modelagem 3D.

Perfil do aluno

Dinâmico; Criativo; Raciocínio lógico; Raciocínio estético.

Pré-requisito

Ler; Escrever; Domínio de informática básica.

Conteúdo

- Introdução
- Controle de acabamento
- Renderização
- Modelagem de um sofá
- Modelando uma cadeira
- Configuração de um Multi-Material
- Conhecendo Ferramentas e Recursos
- Conhecendo melhor o Editor de Materiais
- Mapeamento de objetos
- Trabalhando com Câmeras e Luzes
- Criação de Material Metálico Cromado realista
- Configurar Cena Interna



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

AutoDesk 3D Studio Max 2011 (Módulo II)

Objetivo

Software de modelagem e animação 3D. O software Autodesk® 3ds Max® oferece uma solução completa de modelagem, animação, simulação e renderização 3D para artistas de jogos, cinema e gráficos animados.

Aplicação/Área de atuação

Cinema; Televisão; Arquitetura; Engenharia; Urbanismo; Games Designer; Ilustração e Animação 3D.

Público-alvo

Jovens e adultos, profissionais ou não, interessados em conhecer ou trabalhar na área de modelagem 3D.

Perfil do aluno

Dinâmico; Criativo; Raciocínio lógico; Raciocínio estético.

Pré-requisito

Ler; Escrever; Domínio de informática básica.

Conteúdo

- Introdução
- Reator
- Pelos, Cabelos e Roupas
- Animação Simples com a biblioteca CAT
- Import
- Criação de uma Cena - Parte 1
- Transformadores e Modificadores
- Rigging
- Modelagem de uma cabeça - Parte 1
- Modelagem de uma cabeça - Parte 2
- Cena Interna
- Criação de Bolas de Bilhar
- Continuação da criação das Bolas de Bilhar



AutoDesk AutoCad: noções básicas de 3D



Carga horária: 8



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Objetivo

Garantir ao aluno de maneira prática e eficiente a utilização do software AutoCAD (2D – duas dimensões) que por meio da tecnologia CAD (Computer Aided Design) ou DAC (Desenho Assistido por Computador) facilita a elaboração de projetos, desenhos técnicos e representações gráficas para auxiliar áreas como Arquitetura, Urbanismo, Engenharia e Design.

Aplicação/Área de atuação

A aplicação do software se faz essencial para áreas como Arquitetura, Urbanismo, Engenharia e Design, para a elaboração de projetos, desenhos técnicos e representações gráficas de forma produtiva e eficiente, tanto em setores privados (escritórios, empreiteiras, construtoras etc.) quanto públicos (municipais, distritais, estaduais e federais). Ambos necessitam de pessoas com conhecimento neste software para garantir o desenvolvimento dos trabalhos técnicos.

Público-alvo

Pessoas que buscam a qualificação profissional para entrada imediata no mercado de trabalho, visando auxiliar ou

exercer profissões em áreas como Arquitetura, Urbanismo, Engenharia, Edificações, Design gráfico, Design de interiores, Paisagismo etc., assim como para estudantes e demais interessados em conhecer o software.

Perfil do aluno

Dinâmico e criativo.

Pré-requisito

Ter realizado os cursos AutoCAD passo a passo: projetando em 2D e AutoCAD passo a passo: recursos avançado em 2D Familiaridade com projetos, desenho técnico elementar e informática básica (Windows). Desejável: conhecimento de termos técnicos das áreas como Arquitetura, Urbanismo, Engenharia e Design.

Conteúdo

- Introdução ao 3D?
- Introdução ao software
- 3D Rotate
- Criando um ventilador
- Criação de objetos 3D
- Continuação do projeto
- Criação de uma planta 3D



Carga horária: 96



Faixa etária:

A partir de 14 anos

Auxiliar de Contabilidade

Objetivo

O curso de Auxiliar de Contabilidade prepara o aluno para organizar documentos e efetuar sua classificação contábil; gerar lançamentos contábeis, auxiliar na apuração dos impostos, conciliar contas e preenchimento de guias de recolhimento e de solicitações junto a órgãos do governo. Emitir notas de venda e de transferência, entre outras; realizar o arquivo de documentos.

Também prepara o aluno para atividades de departamentos ou serviços de pessoal, recrutamento e seleção, cargos e salários, benefícios, treinamento e desenvolvimento, liderando e facilitando o desenvolvimento do trabalho das equipes.

Aplicação/Área de atuação

Organizar documentos e efetuar sua classificação contábil; gerar lançamentos contábeis, auxiliar na apuração de impostos, conciliar contas e preenchimento de guias de recolhimento e solicitações junto a órgãos do governo. Emitir notas de venda e de transferência, entre outras. Trabalhar em pequenas ou médias empresas ou escritórios de contabilidade, sempre sob supervisão do contador.

Público-alvo

Jovens e adultos interessados em atuar na área contábil.

Perfil do aluno

Ético; Responsável; Organizado; Habilidade de negociação e comunicação; Empático; Raciocínio lógico; Habilidade em cálculos.

Pré-requisito

Conhecimento básico do funcionamento e organização de arquivos e pastas no computador e noções básicas do sistema operacional Windows. Noções de matemática básica.

Conteúdo

- Secretariado
- Básico em Departamento Pessoal
- Microsoft Office Excel (avançado) 2010
- Matemática Financeira
- Administração Financeira
- Contabilidade Básica



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 16 anos.

Auxiliar de Farmácia (Módulo I)

Objetivo

Prepara o aluno para atuar em farmácias no comércio, no controle e dispersão de medicamentos e correlatos. Interpreta receitas médicas. Esclarece pacientes no que se refere ao uso correto dos medicamentos. Trabalha sob supervisão do profissional farmacêutico.

Aplicação/Área de atuação

Área farmacêutica, atuando na comercialização, dispersão de medicamentos e correlatos, bem como na gestão de estoque farmacêutico.

Público-alvo

Jovens e adultos que queiram atuar na área farmacêutica.

Perfil do aluno

Responsável; Comunicativo; Paciente.

Pré-requisito

Ler e escrever; Informática básica.

Conteúdo

- Patologia e Doenças
- Continuação Doenças
- O que é farmacologia?
- Como reduzir o risco de interações medicamentosas
- Química, Estudando os Fenômenos Químicos.
- Distintos aspectos presentes na etapa de pré-formulação
- Revisão de conteúdo
- Farmacobotânica e farmacognosia
- Continuação do Capítulo 08
- Os segredos dos chás
- Farmacotécnica
- Primeiros Socorros
- Primeiros Socorros - Continuação



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 16 anos.

Auxiliar de Farmácia (Módulo II)

Objetivo

Prepara o aluno para atuar em hospitais ou em farmácias, no comércio, no controle e dispersão de medicamentos e correlatos. Interpreta receitas médicas. Esclarece pacientes no que se refere ao uso correto dos medicamentos. Trabalha sob supervisão do profissional farmacêutico.

Aplicação/Área de atuação

Área farmacêutica ou hospitalar, atuando comercialização, dispersão de medicamentos e correlatos, bem como na gestão de estoque farmacêutico.

Público-alvo

Jovens e adultos que queiram atuar na área farmacêutica ou hospitalar.

Perfil do aluno

Responsável; Comunicativo; Paciente.

Pré-requisito

Ler e escrever; Informática básica; Auxiliar de Farmácia (Módulo I).

Conteúdo

- Farmácia Hospitalar - Administração da Farmácia Hospitalar
- Sistema de Distribuição de Medicamentos
- Política de Medicamentos
- Projeto Farmácias Notificadoras e Medicamentos
- Ética Profissional e Noções de Legislação Farmacêutica
- Tarjas e Rótulos
- Técnicas de Vendas
- Noções de Organização da Farmácia
- Técnicas de Conservação e Esterilização de Medicamentos
- Biossegurança
- Preparo do Ferimento, Pele ou Mucosa do Paciente
- Revisão



Carga horária: 80



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Auxiliar de Dentista

Objetivo

Auxiliar o atendimento em consultórios e clínicas odontológicas, sob orientação do odontólogo. Participar de campanhas de prevenção a doenças bucais.

Aplicação/Área de atuação

Auxilia no atendimento em consultórios e clínicas odontológicas, sob orientação do odontólogo. Controla estoques e gerencia a manutenção do aparato tecnológico presente num consultório dentário. Ajuda em campanhas de prevenção a doenças bucais.

Público-alvo

Jovens e adultos que queiram atuar como auxiliar na área odontológica.

Perfil do aluno

Responsável e ético.

Pré-requisito

Ler e escrever

Conteúdo

- Atendimento ao Cliente
- Secretariado
- Microsoft Office Excel (avançado) 2010
- Administração Financeira
- Auxiliar Odontológico



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Auxiliar Odontológico

Objetivo

Preparar o aluno para o auxílio no atendimento em consultórios e clínicas odontológicas, sob orientação do odontólogo.

Aplicação/Área de atuação

Consultórios ou clínicas odontológicas, sob orientação do odontólogo. Campanhas de prevenção a doenças bucais.

Público-alvo

Jovens e adultos que queiram atuar como auxiliar na área odontológica.

Perfil do aluno

Responsável e paciente.

Pré-requisito

Ler e escrever; Informática básica.

Conteúdo

- Introdução
- Etiqueta Profissional: Introdução
- Tenha Calma
- Áreas ou zonas de trabalho
- Glândulas Salivares
- Medidas de Proteção
- Cuidados com os Instrumentos
- Radiologia
- Prótese Dentária
- Instrumentais odontológicos
- Cimentos odontológicos
- Métodos de esterilização



Banco de Dados



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Objetivo

O profissional desta área planeja, implementa, administra e realiza manutenção em servidores de banco de dados.

Aplicação/Área de atuação

Como autônomo ou contratados em pequenas, médias ou grandes empresas, em qualquer setor da atividade econômica.

Público-alvo

Jovens e adultos interessados em atuar na área computacional, com gerenciamento de servidores banco de dados.

Perfil do aluno

Ético; Lógico; Criativo;
Organizado; Concentrado.

Pré-requisito

Ler e escrever; Informática básica.

Conteúdo

- Definição
- Projeto de Banco de Dados
- Modelo Lógico
- Modelo Físico
- Structured Query Language (SQL)
- Operadores Lógicos do SQL
- Normalização de Banco de Dados
- Stored Procedure
- View (Visões)
- Sistema Gerenciador de Banco de Dados



Básico em Departamento Pessoal



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Objetivo

Preparar o aluno para atividades de departamentos ou serviços de pessoal, recrutamento e seleção, cargos e salários, benefícios, treinamento e desenvolvimento, liderando e facilitando o desenvolvimento do trabalho das equipes.

Aplicação/Área de atuação

Escritórios ou departamentos contábeis de pequenas, médias ou grandes empresas de qualquer setor da atividade econômica.

Público-alvo

Jovens e adultos interessados em conhecer ou atuar na área de Recursos humanos de pequenas, médias ou grandes empresas de qualquer setor da atividade econômica.

Perfil do aluno

Ético; Responsável; Organizado; Habilidade de negociação e comunicação; Empático.

Pré-requisito

Ler e escrever; Informática básica.

Conteúdo

- Introdução
- Departamento Pessoal e Recursos Humanos
- Contrato de Trabalho
- Jornada de Trabalho
- Folha de Pagamento
- Adicionais
- Horas in Intinere
- Descontos e Obrigações
- Contribuição Sindical dos Empregados (CS)
- Recibo de Pagamento
- Gratificação de Natal – 13º Salário
- Rescisão de Contrato



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Borland Delphi 2010

Objetivo

Desenvolver sistemas e aplicações, determinando interface gráfica, critérios ergonômicos de navegação, montagem da estrutura de banco de dados e codificação de programas.

Aplicação/Área de atuação

Trabalhar em atividades de informática e conexas, presentes em todas as atividades econômicas.

Público-alvo

Jovens e adultos interessados em conhecer/trabalhar com programação em Delphi 2010.

Perfil do aluno

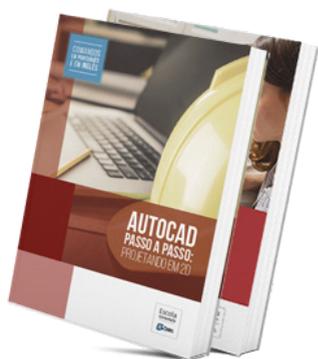
Raciocínio lógico; Criatividade; Ético; Trabalho em equipe.

Pré-requisito

Ler; Escrever; Domínio de informática; Lógica de programação.

Conteúdo

- Aprendendo e instalando Delphi
- Apresentação
- Projeto de Login
- Instalação do GExperts e aperfeiçoando o projeto da aula passada.
- Arquivo Ini e Criação de arquivo de texto
- Iniciando uma CALCULADORA
- Programando a calculadora
- Design de uma Play List
- Contiação dos comandos da Play List
- CRIANDO UM DESPERTADOR
- Design para Jogo da Velha
- Programando o Jogo da Velha



LANÇAMENTO ★

Cadista 2D


AUTODESK

Carga horária: 48

Faixa etária:

A partir de 14 anos

Objetivo

Garantir ao aluno, de maneira prática e eficiente, a utilização do software AutoCAD 2D – duas dimensões – que, por meio da tecnologia CAD (Computer Aided Design – Desenho Assistido por Computador) facilita a elaboração de projetos, desenhos técnicos e representações gráficas para auxiliar áreas como arquitetura, urbanismo, engenharia e design.

Aplicação/Área de atuação

Essencial para áreas como arquitetura, urbanismo, engenharia e design, para a elaboração de projetos, desenhos técnicos e representações gráficas de forma produtiva e eficiente tanto em setores privados (escritórios, empreiteiras, construtoras) quanto públicos (municipais, distritais, estaduais e federais), que exigem conhecimento no software para garantir o desenvolvimento de trabalhos técnicos.

Público-alvo

Pessoas que buscam qualificação profissional para entrada imediata no mercado de trabalho, visando auxiliar ou exercer atividades em engenharia, edificações, design gráfico, design de interiores, paisagismo, e também para estudantes das áreas citadas e demais interessados em conhecer o software.

Perfil do aluno

Atenção, paciência, criatividade, interpretação de informações, precisão manual, raciocínio lógico, raciocínio espacial, pensamento estratégico.

Pré-requisito

Familiaridade com projeto, desenho técnico elementar e informática básica (Windows). Desejável conhecimento de termos técnicos de áreas como arquitetura, urbanismo, engenharia e design.

Conteúdo

- AutoCAD passo a passo: projetando em 2D
- AutoCAD passo a passo: recursos avançado em 2D



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Contabilidade Básica

Objetivo

Organizar documentos e efetuar sua classificação contábil; gerar lançamentos contábeis, auxiliar na apuração dos impostos, conciliar contas e preenchimento de guias de recolhimento e de solicitações junto a órgãos do governo. Emitir notas de venda e de transferência, entre outras; realizar o arquivo de documentos.

Aplicação/Área de atuação

Pequenas ou médias empresas ou escritórios de contabilidade, sempre sob supervisão do contador.

Público-alvo

Jovens e adultos interessados em atuar na área contábil.

Perfil do aluno

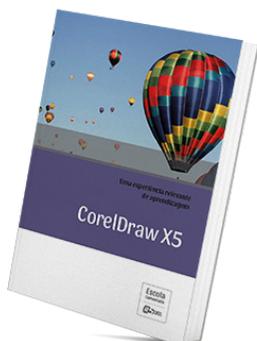
Raciocínio lógico; Hâbil em cálculos; Ético.

Pré-requisito

Ler e escrever; Informática básica.

Conteúdo

- História da Contabilidade
- As Técnicas Contábeis
- Patrimônio
- Balanço Patrimonial
- Escrita Contábil
- Balancete
- Demonstrações Financeiras
- Despesas Financeiras
- Duplicatas Descontadas
- Conceitos e objetivos da demonstração das Origens e Aplicações de Recursos
- Incorporação, Fusão e Cisão
- Custo, despesa, gasto e investimento



CorelDraw X5



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Objetivo

Capacitar o aluno a operar o software de computação gráfica, permitindo a edição, criação e preparação para impressão de arquivos vetoriais.

Aplicação/Área de atuação

Vários ramos de atividade, tais como: artes gráficas, indústria têxtil, fabricação de produtos de madeira, empresas de correio e telecomunicações, entre outras.

Público-alvo

Jovens e adultos, profissionais ou não, interessados em conhecer ou atuar como designers, arte-finalistas, desenhistas técnicos ou ilustradores.

Perfil do aluno

Dinâmico e Criativo.

Pré-requisito

Ler e escrever; Informática básica.

Conteúdo

- Introdução
- Continuação a construção de um Logotipo
- Introdução
- Criando a ilustração de um pinguim
- Power Clip
- Ferramenta Mistura
- Função Importar
- Criação de uma logomarca
- Converter em curva
- Espelhar Verticalmente
- Ferramenta Gerenciador de objetos
- Efeito meio-tom



CSS - Cascading Style Sheets



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Objetivo

Cascading Style Sheets (CSS) é uma “folha de estilo” composta por “camadas” e utilizada para definir a apresentação (aparência) em páginas da internet que adotam para o seu desenvolvimento linguagens de marcação (como XML, HTML e XHTML).

Aplicação/Área de atuação

Escritórios ou departamentos de design de pequenas, médias e grandes empresas em qualquer setor da atividade econômica.

Público-alvo

Desenhistas de produtos gráficos Web, Programadores Web, Web Designers.

Perfil do aluno

Criativo; Dinâmico; Senso estético; Acuidade visual.

Pré-requisito

Ler e escrever; Informática básica.

Conteúdo

- O que são folhas de Estilo?
- Como Incluir Estilos em uma Página
- Fontes
- Atributos de Texto
- Cores e Backgrounds
- Z-Index
- Propriedades de Classificação
- Controle de Bloco



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Desenho Técnico

Objetivo

Apresentar ao alunos conceitos básicos necessários à realização de cursos de área de Engenharia, Arquitetura, Urbanismo, etc.

Aplicação/Área de atuação

Áreas como Arquitetura, Urbanismo, Engenharia e Design, para a elaboração de projetos, desenhos técnicos e representações gráficas de forma produtiva e eficiente, tanto em setores privados (escritórios, empreiteiras, construtoras etc.) quanto públicos (municipais, distritais, estaduais e federais).

Público-alvo

Pessoas que buscam a qualificação profissional para entrada imediata no mercado de trabalho, visando auxiliar ou exercer profissões em áreas como Arquitetura, Urbanismo, Engenharia, Edificações, Design gráfico, Design de interiores, Paisagismo etc., assim como para estudantes e demais interessados.

Perfil do aluno

Dinâmico; Criativo; Atencioso; Acuidade visual.

Pré-requisito

Ler e escrever; Informática básica; Criatividade.

Conteúdo

- Introdução
- Criando folha de desenho
- Camadas e atributos
- Representações e perspectivas
- Dimensões
- Isometria
- Perspectiva Cavaleira
- Polias
- Cotas
- Converter em Mesh/Malha
- Utilizando folha de desenho
- Forma isométrica complexa
- Revisão



Carga horária: 96



Faixa etária:

A partir de 14 anos

Desenvolvedor de Games 2D

Objetivo

O curso de Desenvolvedor de Games 2D tem como objetivo capacitar o aluno a desenvolver e dar manutenção em jogos eletrônicos, codificando programas e modelando banco de dados, segundo procedimentos técnicos de qualidade e atento às normas e políticas de segurança da informação e de respeito à propriedade intelectual. Também objetiva capacitar o aluno em outras linguagens de programação.

Aplicação/Área de atuação

Desenvolver e dar manutenção em jogos eletrônicos, codificando programas e modelando bancos de dados, segundo procedimentos técnicos de qualidade e atenção às normas e políticas de segurança da informação e de respeito à propriedade intelectual. Trabalha como autônomo ou contratado de pequenas, médias e grandes empresas que atuam no setor de jogos eletrônicos.

Público-alvo

Jovens e adultos interessados em conhecer/trabalhar na área de desenvolvimento e manutenção de jogos eletrônicos 2D.

Perfil do aluno

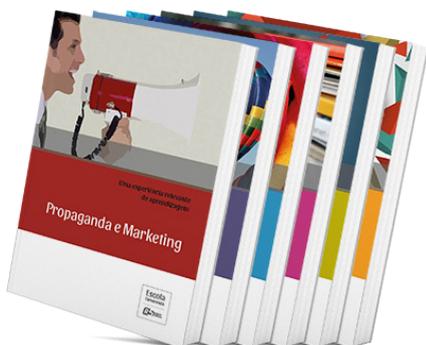
Bom Raciocínio Lógico; Criativo.

Pré-requisito

Ler; Escrever; Informática Básica

Conteúdo

- Lógica de Programação
- Adobe Flash CS5 (Módulo I)
- Adobe Flash CS5 (Módulo II)
- Games 2D (Módulo I)
- Games 2D (Módulo II)
- Microsoft Project 2010



Carga horária: 96



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Designer Gráfico

Objetivo

Preparar o aluno, jovem ou adulto, para editar textos, imagens e figuras, gerar layouts e arte final para livros, revistas, folders e jornais para o mercado gráfico em geral, utilizando programas de computação, de acordo com as normas e procedimentos técnicos de qualidade, segurança, higiene e saúde.

Aplicação/Área de atuação

Operar softwares de computação gráfica, permitindo a edição, criação e preparação para impressão de arquivos vetoriais. Preparar layouts e/ou diagramação de materiais como: jornais, revistas, panfletos, e-Books, livros, etc. Atua em vários ramos de atividade, tais como: artes gráficas, indústria têxtil, fabricação madeireira, empresas de telecomunicações, entre outras.

Público-alvo

Jovens e adultos interessados nas áreas de Web, editoração, publicitária, jornalística, gráfica, criação ou edição de elementos e efeitos visuais para diversos fins.

Perfil do aluno

Criativo e organizado.

Pré-requisito

Ler, escrever e informática básica.

Conteúdo

- CorelDraw X5
- Adobe Illustrator CS6
- Adobe PhotoShop CS5
- Adobe InDesign CS5
- Adobe Fireworks CS5
- Propaganda e Marketing



Carga horária: 64



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Designer Multimídia

Objetivo

Prepara o aluno, jovem ou adulto, para desenvolver, executar, finalizar e atualizar aplicativos gráficos, incluindo páginas na rede internacional de computadores, trabalhando sob a supervisão técnica, de acordo com as normas e procedimentos técnicos de qualidade, segurança, higiene e saúde.

Aplicação/Área de atuação

Os profissionais desta área editam imagens e áudio; criam efeitos especiais. Assessoram pós-produção, determinam roteiro de dublagem, listam planos montados e indicam procedimentos para edição de som. Atuam em cinema; televisão; agências de publicidade; estúdios de edição de vídeo, em produção de ilustrações, desenhos, materiais gráficos para variados fins, dentre outros.

Público-alvo

Jovens e adultos, profissionais ou não, interessados na área de criação, composição ou edição de gráficos com movimento e efeitos visuais.

Perfil do aluno

Criativo e organizado.

Pré-requisito

Ler, escrever e informática básica

Conteúdo

- Adobe PhotoShop CS5
- Adobe Illustrator CS6
- Adobe After Effects CS6
- Adobe Premiere CS6



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

FireBird 2.5

Objetivo

Capacitar o aluno a trabalhar com um sistema gerenciador de banco de dados (Open Source) que “roda” em Linux, Windows, Mac OS , e em grande parte dos sistemas operacionais e uma variedade de plataformas Unix.

Aplicação/Área de atuação

Trabalhar em atividades de informática e conexas, presentes em todas as atividades econômicas.

Público-alvo

Jovens e adultos interessados em conhecer/trabalhar com um sistema gerenciador de banco de dados (Open Source) que “roda” em Linux, Windows, Mac OS , e em grande parte dos sistemas operacionais e uma variedade de plataformas Unix.

Perfil do aluno

Raciocínio lógico; Criatividade;
Ética; Trabalho em equipe.

Pré-requisito

Ler; Escrever; Domínio de informática; Lógica de programação.

Conteúdo

- Características Principais
- Iniciando um banco de dados
- Integridade Referencial e Backup/Restore
- Criando e utilizando domínios
- Criando um banco de dados
- Alto preenchimento, automatismo/ exceção e automatismo para atualização da tabela estoque
- Inserindo Registros
- Criação e utilização de procedimento
- Procedure para INSERIR e ATUALIZAR registros
- Procedimento para vendas
- UDF\’S E VIEW\’S
- Vista para vendas e comandos básicos



Games 2D (Módulo I)



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Objetivo

Capacitar o aluno a desenvolver e dar manutenção em jogos eletrônicos, codificando programas e modelando bancos de dados, segundo procedimentos técnicos de qualidade e atenção às normas e políticas de segurança da informação e de respeito à propriedade intelectual.

Aplicação/Área de atuação

Como autônomo ou contratado de pequenas, médias e grandes empresas que atuam no setor de jogos eletrônicos.

Público-alvo

Jovens e adultos interessados em conhecer/trabalhar na área de desenvolvimento e manutenção de jogos eletrônicos 2D.

Perfil do aluno

Dinâmico; Criativo; Organizado;
Concentrado; Raciocínio lógico.

Pré-requisito

Ler e escrever; Informática básica.

Conteúdo

- Criação dos objetos
- Criação dos objetos
- Continuando a estética do projeto
- Finalização da estética do cenário
- Iniciando a programação
- Funções e botões
- Produção da Parte Gráfica - Parte 1
- Produção da Parte Gráfica - Parte 2
- Iniciando a programação do jogo Perguntas e Respostas
- Programação por Objeto
- Revisão



Games 2D (Módulo II)



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Objetivo

Capacitar o aluno a desenvolver e dar manutenção em jogos eletrônicos, codificando programas e modelando banco de dados, segundo procedimentos técnicos de qualidade e atento às normas e políticas de segurança da informação e de respeito à propriedade intelectual.

Aplicação/Área de atuação

Como autônomo ou contratado de pequenas, médias e grandes empresas que atuam no setor de jogos eletrônicos.

Público-alvo

Jovens e adultos interessados em conhecer/trabalhar na área de desenvolvimento e manutenção de jogos eletrônicos 2D.

Perfil do aluno

Dinâmico; Criativo; Organizado;
Concentrado; Raciocínio lógico.

Pré-requisito

Ler e escrever; Informática básica.

Conteúdo

- Introdução
- Continuação
- Programação do personagem e VCam
- Continuação
- Composição do cenário
- Interatividade do cenário
- Sorteios
- Sistemas
- Efeitos sonoros
- Finalizando o jogo



Gestão em Moda



Carga horária: 58



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Objetivo

Realizar o planejamento e gerenciamento de compras de produtos de moda baseado em análises mercadológicas, com a finalidade de compor um mix de produtos com maior potencial comercial adequado a públicos pré-estabelecidos, com vistas ao atendimento às necessidades dos pontos de venda.

Aplicação/Área de atuação

Apresentar ao aluno os conceitos básicos de moda, história e tendências. Na área da indústria ou do comércio, no setor de vestuário e afins.

Público-alvo

Jovens e adultos, profissionais ou não, interessados em conhecer e/ou atuar no setor de vestuário.

Perfil do aluno

Criativo, organizado e atualizado em relação às tendências da moda.

Pré-requisito

Ler e escrever.

Conteúdo

- Secretariado
- Administração Financeira
- Atendimento ao Cliente
- Introdução à Moda



Gestão em Vendas



Carga horária: 80



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Objetivo

Prepara o aluno, jovem ou adulto, para atuar no apoio ao planejamento de vendas especializadas. Demonstra produtos e serviços e concretiza vendas. Acompanha clientes no pós-venda. Contata áreas internas da empresa. Sugere políticas de vendas e participa de eventos.

Aplicação/Área de atuação

Promover a venda de mercadorias, demonstrando seu funcionamento, oferecendo-as para degustação ou distribuindo amostras das mesmas. Informar qualidades e vantagens de aquisição. Expor mercadorias de forma atrativa, em pontos estratégicos de venda, com etiqueta de preço. Inventariar mercadorias para reposição. Elaborar relatórios de vendas, promoções e pesquisa de preços.

Público-alvo

Jovens e adultos que queiram atuar no setor comercial e interessados em desenvolver técnicas de vendas, visando qualificação para atuar na área.

Perfil do aluno

Ética e responsabilidade.

Pré-requisito

Ler, escrever e matemática básica.

Conteúdo

- Atendimento ao Cliente
- Microsoft Office Excel (avançado) 2010
- Administração Financeira
- Propaganda e Marketing
- Técnicas de Venda



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 16 anos.

Objetivo

Capacitar jovens e adultos para o trabalho de formatação e normalização de trabalhos acadêmicos de acordo com as diretrizes da Associação Brasileira de Normas Técnicas.

Aplicação/Área de atuação

Ambientes escolares, acadêmicos e editoriais, agências de comunicação e assessoria em geral, entre outros.

Público-alvo

Universitários, jovens e adultos que desejem trabalhar com normalização de textos acadêmicos ou aplicá-las em seus próprios Trabalhos de Conclusão de Curso, monografias, dissertações, teses, artigos etc.

Guia Prático de ABNT para trabalhos acadêmicos

Perfil do aluno

Profissionais de todos os níveis.

Pré-requisito

Ler, escrever e ter conhecimentos básicos de informática.

Conteúdo

- ABNT e trabalhos acadêmicos
- Elementos textuais
- Elementos pré-textuais obrigatórios
- Elementos pré-textuais opcionais
- Regras gerais de apresentação
- Citações
- Referências
- Espaçamento
- Elementos pós-textuais
- Projeto de normalização



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Hotelaria

Objetivo

Gerenciam e promovem produtos e serviços em empresas de turismo, de hospedagem e de alimentação. Coordenam áreas operacionais de alojamento, alimentação, recreação e lazer em hotéis, pousadas, pensões, restaurantes e bares. Administram recursos humanos e financeiros, executam rotinas administrativas e prestam assessoria.

Aplicação/Área de atuação

Áreas ligadas a alimentação e alojamento, turismo, transportes e viagens, atividades recreativas, culturais e desportivas. Empresas do ramo de serviços de hospedagens, tais como: camping, hotel, motel, apart hotel, ecoresort, resort, estância, hotel fazenda, hotel residencial, termas, serviços de alojamento etc.

Público-alvo

Jovens e adultos interessados em conhecer ou atuar na área de meios de hospedagem ou serviço de hospedagem (hotelaria e afins).

Perfil do aluno

Empatia; Sociabilidade; Fluência verbal; Dinamismo; Liderança; Responsabilidade e Ética.

Pré-requisito

Ler e escrever; Informática básica. Desejável: Inglês e outros idiomas, Manipulação de alimentos.

Conteúdo

- O que é Hotelaria?
- A empresa hoteleira
- Divisão estrutural (o edifício)
- Departamento de Contabilidade, Estatística e Finanças do Hotel
- Categorias profissionais da hoteleira (linhas gerais)
- Noções de marketing de serviços
- Relações internas da recepção
- O pessoal da recepção
- Termos técnicos (resumo)
- Pré-chegada do hóspede
- Discriminação dos Quartos
- Responsabilidade Civil



HTML - HyperText Markup Language



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Objetivo

Capacitar o aluno a trabalhar com uma linguagem de marcação utilizada para produzir páginas na Web.

Aplicação/Área de atuação

Escritórios ou departamentos de design de pequenas, médias e grandes empresas em qualquer setor da atividade econômica.

Público-alvo

Jovens e adultos interessados em atuar como Desenhistas de produtos gráficos Web, Programadores Web ou Web designers.

Perfil do aluno

Criativo; Dinâmico; Senso estético; Acuidade visual.

Pré-requisito

Ler e escrever; Informática básica.

Conteúdo

- A história da internet
- World Wide Web (WWW)
- Hipertexto
- Notepad++
- As tags de formatação
- Caracteres especiais
- Listas
- Imagens
- Link
- Tabelas
- Frames



Carga horária: 96



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Informática Aplicada aos Estudos

Objetivo

Preparar o aluno para utilizar as ferramentas de Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs) para a solução dos problemas comuns da sua rotina estudantil. Promover a aprendizagem por meio das diversas ferramentas, que são apresentadas a partir de dinâmicas aderentes à realidade do discente. Fomentar a capacitação profissional e, por consequência, o primeiro emprego.

Aplicação/Área de atuação

Utilizado em escolas, cursos, faculdades ou qualquer outro ambiente educacional que utilize as Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) como forma de promoção do conhecimento.

Público-alvo

Jovens e adolescentes, especialmente em idade escolar.

Perfil do aluno

Estudantes de todos os níveis.

Pré-requisito

Ler e escrever.

Conteúdo

- Microsoft Windows 10
- Microsoft Office Word 2016
- Microsoft Office Excel 2016
- Microsoft Office PowerPoint 2016



Informática Básica



Carga horária: 96



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Objetivo

Preparar o aluno, criança, jovem ou adulto para operar sistemas operacionais, aplicativos e periféricos.

Aplicação/Área de atuação

Utilizar a rede mundial de computadores e seus principais softwares, que são amplamente utilizados em escritórios de todos os ramos profissionais; grandes e pequenas empresas; trabalhos escolares e acadêmicos; produção de textos para WEB; criação e envio de Mala Direta; desenvolvimento de modelos/documentos oficiais.

Público-alvo

Jovens e adultos, profissionais ou não, interessados em desenvolver habilidades para uso de ferramentas fundamentais na informática.

Perfil do aluno

Indicado para todos os perfis de alunos.

Pré-requisito

Ler e escrever.

Conteúdo

- Microsoft Windows 10
- Microsoft Office Word 2016
- Microsoft Office Excel 2016
- Microsoft Office PowerPoint 2016



Informática na Melhor Idade



Carga horária: 72



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Objetivo

Preparar o aluno, especialmente os da melhor idade ou alunos adultos com pouca ou nenhuma familiaridade com informática, para operar sistemas operacionais, aplicativos e periféricos.

Aplicação/Área de atuação

Utilizar a rede mundial de computadores e seus principais softwares, que são amplamente utilizados para todo tipo de tarefa, tais como produção de textos para WEB; criação e envio de Mala Direta; desenvolvimento de modelos/documentos oficiais.

Público-alvo

Adultos com pouca ou nenhuma familiaridade com informática, senhores e senhoras,

profissionais ou não, interessados em desenvolver habilidades para uso de ferramentas fundamentais na informática.

Perfil do aluno

Especialmente adultos e melhor idade, que estejam imbuídos na vontade de aprender informática.

Pré-requisito

Ler e escrever.

Conteúdo

- Microsoft Windows 10
- Microsoft Office Word 2016
- Microsoft Office PowerPoint 2016



Carga horária: 96



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Informática para Concursos

Objetivo

Preparar o aluno, em especial candidatos concorrentes em concursos públicos das mais variadas áreas, de todos os níveis, que exijam em seus editais os conteúdos de informática.

Aplicação/Área de atuação

Os alunos poderão aplicar os conhecimentos adquiridos neste curso em qualquer área, seja educacional, seja profissional. Entretanto, o caráter didático das aulas, rico em terminologias oficiais, com suporte de interatividade prática, material didático e exercícios resolvidos, torna o curso especialmente adequado para concurreseiros.

Público-alvo

Candidatos de concursos públicos que exijam, em editais, a disciplina de Informática.

Perfil do aluno

Indicado para os mais variados perfis de alunos.

Pré-requisito

Ler e escrever.

Conteúdo

- Microsoft Windows 10
- Microsoft Office Word 2016
- Microsoft Office Excel 2016
- Microsoft Office PowerPoint 2016



Carga horária: 96



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Informática para o Mercado de Trabalho

Objetivo

Fornecer ferramentas e conhecimentos aos profissionais de todos os níveis e das mais variadas áreas. Fornecer conhecimentos e ferramentas que servirão como pré-requisito aos estudantes de cursos de softwares diversos, em qualquer área profissional.

Aplicação/Área de atuação

Utilizado em empresas de diversos segmentos, escritórios, faculdades e muito mais. Tido como pré-requisito de variados cursos, tanto de softwares quanto nas diversas profissões.

Público-alvo

Adolescentes, jovens e adultos que desejam capacitar-se para entrar ou permanecer no mercado de trabalho.

Perfil do aluno

Profissionais de todos os níveis.

Pré-requisito

Ler e escrever.

Conteúdo

- Microsoft Windows 10
- Microsoft Office Word 2016
- Microsoft Office Excel 2016
- Microsoft Office PowerPoint 2016



Carga horária: 10



Faixa etária:

A partir de 14 anos

Introdução à Moda

Objetivo

Fornecer ao aluno, jovem ou adulto, os fundamentos básicos para desenhar croquis, utilizando técnicas de desenho e pintura, aplicando referências iconográficas de moda no desenvolvimento de peças ou coleções. Desenvolver desenhos de moda, dando forma e funcionalidade, e pesquisar moda.

Aplicação/Área de atuação

Indústria têxtil e de calçados. Lojas de departamentos. Consultoria autônoma. Possibilidade de atuação como estilista de moda ou design de moda.

Público-alvo

Jovens e adultos, interessados em atuar na indústria têxtil ou de calçados, no comércio ou como autônomo da área de moda.

Perfil do aluno

Criativo, Dinâmico, senso estético

Pré-requisito

Ler e escrever

Conteúdo

- O que é moda - Origens
- Renascimento - Revolução Francesa
- Século XIX - Século XX
- De 1914 à 1950
- Segunda metade do século XX - Década de 90
- Anos 2000
- Marcas Internacionais
- Estilistas famosos
- O uso das roupas
- Trajes
- Cores primárias
- Tecidos inteligentes - Segmentos de moda e mercado



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

JAVA (Módulo I)

Objetivo

Desenvolver sistemas e aplicações, determinando interface gráfica, critérios ergonômicos de navegação, montagem da estrutura de banco de dados e codificação de programas para dispositivos móveis baseados na Web.

Aplicação/Área de atuação

Trabalhar em atividades de informática e conexas, presentes em todas as atividades econômicas.

Público-alvo

Jovens e adultos interessados em conhecer/trabalhar com programação orientada objeto para os mais diversos dispositivos.

Perfil do aluno

Raciocínio lógico; Criatividade; Ética; Trabalho em equipe.

Pré-requisito

Ler; Escrever; Domínio de informática; Lógica de programação.

Conteúdo

- Instalando a JDK e IDE
- Definições
- Palavras reservadas
- Arrays
- Captura de dados pelo teclado
- O pacote java.lang
- Linguagem de Orientação a Objetos
- Conceitos e Implementações Orientadas a Objeto
- Introdução
- Variáveis de instância, métodos set e get
- Números de ponto flutuante
- Introdução



JAVA (Módulo II)



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Objetivo

Desenvolver sistemas e aplicações, determinando interface gráfica, critérios ergonômicos de navegação, montagem da estrutura de banco de dados e codificação de programas para dispositivos móveis baseados na Web.

Aplicação/Área de atuação

Trabalhar em atividades de informática e conexas, presentes em todas as atividades econômicas.

Público-alvo

Jovens e adultos interessados em conhecer/trabalhar com programação orientada, objeto para os mais diversos dispositivos.

Perfil do aluno

Raciocínio lógico; Criatividade;
Ética; Trabalho em equipe.

Pré-requisito

Ler; Escrever; Domínio de informática;
Lógica de programação.

Conteúdo

- Introdução e Instalação do FireBird no Java
- Iniciando Conexão com o Banco de Dados
- Criando classe de conexão
- Conhecendo sobre java.swing
- Componentes
- Manipulando Eventos
- Get e Set
- Generator e Triggers
- Criando base de dados
- Frames (Login e Menu)
- Try e Catch em Exceções
- Criando Listagens



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Lógica de Programação

Objetivo

Desenvolvem sistemas e aplicações, determinando interfaces gráficas, critérios ergonômicos de navegação, montagem da estrutura de banco de dados e codificação de programas; projetam, implantam e realizam manutenção de sistemas e aplicações; selecionam recursos de trabalho, tais como metodologias de desenvolvimento de sistemas, linguagem de programação e ferramentas de desenvolvimento. Planejam etapas e ações de trabalho.

Aplicação/Área de atuação

Trabalham em atividades de informática e conexas, presentes em todas as atividades econômicas.

Público-alvo

Jovens e adultos que queiram atuar na área de programação de sistemas, atividades de informática e conexas, presentes em todas as atividades econômicas.

Perfil do aluno

Organização; Concentração; Raciocínio lógico; Criatividade; Iniciativa; Sigilo.

Pré-requisito

Ler e escrever; informática básica.

Conteúdo

- Introdução
- Comentários
- Tipo String (cadeia de caracteres).
- Estrutura Condicional Composta (If then Else).
- Estrutura de Repetição
- Variáveis Composta Homogêneas(Array).
- Portugol
- For - Do
- Variáveis Composta Homogênea (Array)
- Variáveis Composta Heterogênea



Logística



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Objetivo

Esses profissionais auxiliam no controle, programação e coordenação de operações de transportes em geral; acompanham as operações de embarque, transbordo e desembarque de carga; auxiliam no controle de estoque.

Aplicação/Área de atuação

Trabalhar em empresas de transportes intermodais, predominantemente em empresas de transporte aéreo, aquaviário e terrestre.

Público-alvo

Jovens e adultos interessados em atuar na área de Gestão e Negócios, infraestrutura e outras, como auxiliares de processos logísticos.

Perfil do aluno

Dinâmico; Responsável; Organizado.

Pré-requisito

Ler e escrever; Informática básica.

Conteúdo

- Supply Chain Management (SCM)
- Compreendendo a SCM - Gestão da Cadeia de Suprimentos
- Logística Empresarial
- Gestão de Estoques
- Modelo de Cálculo de Estoque
- A Importância da armazenagem no Gerenciamento Logístico
- Principais vantagens da verticalização logística
- Armazenagem
- Logística Reversa
- A logística reversa como estratégia competitiva
- A Logística e a Fidelização de Clientes
- Logística no Brasil - Situação Atual e Economia Verde



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Matemática Financeira

Objetivo

Preparar o aluno, jovem ou adulto, para efetuar análises e cálculos financeiros utilizando ferramentas como a Calculadora financeira HP12c.

Aplicação/Área de atuação

Área financeira de pequenas, médias e grandes empresas. Setor de Gestão e negócios em geral.

Público-alvo

Jovens e adultos interessados em conhecer ou atuar na área financeira ou de negócios, desenvolvendo análises e cálculos financeiros.

Perfil do aluno

Raciocínio lógico e analítico; Habilidade em cálculos; Matemática básica.

Pré-requisito

Ler e escrever; Informática básica.

Conteúdo

- Capitalização Simples
- Tipos de juros
- Capitalização Simples
- Calculadora HP12C
- Capitalização Composta.
- Capitalização Composta
- Séries de pagamentos
- Séries de Pagamento
- Séries de pagamentos II
- Desconto
- Sistema de amortização
- Sistema de amortização - SAC



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Microsoft Office Access 2010

Objetivo

Sistema de gerenciamento de banco de dados da Microsoft que permite o desenvolvimento rápido de aplicações (RAD - Rapid Application Development) que envolvem tanto os dados como também a interface a ser utilizada pelos usuários. Tem como diferencial o desenvolvimento da estrutura de dados de forma muito intuitiva.

Aplicação/Área de atuação

Planejamento, implementação, manutenção e administração de banco de dados de pequenas, médias e grandes empresas.

Público-alvo

Jovens e adultos, profissionais ou não, interessados em conhecer ou trabalhar na área de banco de dados ou programação.

Perfil do aluno

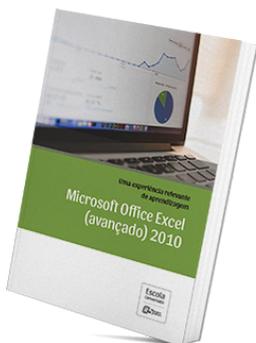
Responsável, Ético, Concentrado;
Bom raciocínio lógico.

Pré-requisito

Ler; Escrever; Domínio de informática básica; Conhecimentos básicos de lógica de programação.

Conteúdo

- O Microsoft Access
- Princípios de uma boa modelagem
- Propriedades de Pesquisa
- Impondo Integridade referencial
- Importando dados do arquivo texto
- Consultas
- Menu de Navegação
- Relação Entre Tabelas
- Criação e Importação de dados no Microsoft Excel
- Criação de Formulários (Individual e Coletivo)
- Criação (consulta simples para cada tabela)
- Criar Relatório
- Revisão



Microsoft Office Excel (avançado) 2010



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Objetivo

Ao final do curso, o aluno deverá ser capaz de: criar planilhas avançadas, realizar cálculos, fazer formatação de planilhas e criar gráficos, além de saber utilizar recursos adicionais.

Aplicação/Área de atuação

A área de aplicação de planilhas eletrônicas é bastante ampla, desde o uso na área acadêmica, em casa, em escritórios, hospitais, indústrias, comércio em geral, área contábil, etc.

Público-alvo

Estudantes de nível médio e/ou superior, profissionais de diversas áreas do conhecimento que utilizam planilhas em sua profissão.

Perfil do aluno

Organizado; Concentrado; Raciocínio Lógico.

Pré-requisito

Conhecimento básico do funcionamento e organização de arquivos e pastas no computador e noções básicas do sistema operacional Windows. Noções de matemática básica.

Conteúdo

- Manuseando opções de níveis avançados
- aplicação de Formatações de tipo Condicional
- Introdução de suplementos para Excel e introdução básica para Visual Basic
- Ferramenta Filtro
- Modo de classificação de dados
- Aplicação de funções de datas
- Funções de pesquisa PROCH e PROCV
- Introdução para tabelas dinâmicas
- Filtragens e retornos sobre gráficos através de condições em tabelas dinâmicas
- Ferramenta validação de dados
- Access diretamente no Excel
- Aplicações de macros / visual basic referente a parte de macros
- Revisão



Carga horária: 24



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Microsoft Office Excel 2016

Objetivo

Ao final do curso, o aluno deverá ser capaz de: criar planilhas e fórmulas, realizar cálculos, fazer formatação de planilhas e criar gráficos, além de saber utilizar recursos adicionais (básicos, intermediários e avançados).

Aplicação/Área de atuação

A área de aplicação de planilhas eletrônicas é bastante ampla, desde o uso na área acadêmica, doméstica, corporativa, hospitais, indústrias, comércio em geral, área contábil, etc.

Público-alvo

Jovens e adultos. Estudantes de nível médio e/ou superior, profissionais de diversas áreas do conhecimento que utilizam planilhas e/ou cálculos em sua profissão.

Perfil do aluno

Organizado; Concentrado; Raciocínio Lógico.

Pré-requisito

É desejável um conhecimento básico do funcionamento e organização de arquivos e pastas no computador e noções básicas do sistema operacional Windows e noções de matemática básica.

Conteúdo

- Introdução ao Microsoft Excel 2016
- Primeiros passos
- Trabalho com dados
- Formatação de planilhas
- Criação de fórmulas
- Trabalho com funções
- Trabalho com referências
- Criação de condições
- Trabalho com fórmulas
- Trabalho com diversas planilhas
- Trabalho com gráficos
- Configuração e impressão
- Exibição e proteção
- Inserir objetos
- Filtros, validação de dados e revisão
- Outros recursos



Microsoft Office PowerPoint 2016



Carga horária: 24



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Objetivo

Ao final do curso o aluno deverá ser capaz de criar, em nível profissional, slides e apresentações, incluindo animações, transição de slides, apresentações personalizadas, entre outras apresentações.

Aplicação/Área de atuação

O Microsoft Office PowerPoint 2016 pode ser utilizado em apresentações profissionais, para apresentar resultados em uma empresa, novos produtos, resultados de vendas etc. Também pode ser utilizado para apresentações de trabalhos escolares ou acadêmicos, em todos os níveis de ensino.

Público-alvo

Estudantes de nível médio e/ou superior, profissionais de diversas áreas do conhecimento que utilizam apresentações no seu dia a dia.

Perfil do aluno

Organização; Criatividade.

Pré-requisito

Conhecimento básico do funcionamento e organização de arquivos e pastas no computador e noções básicas do sistema operacional Windows.

Conteúdo

- Introdução ao Microsoft Office PowerPoint 2016
- Primeiros passos
- Criação de apresentações
- Layouts
- Criação de tabelas
- Trabalho com gráficos
- Trabalho com SmartArt
- Trabalho com imagens e vídeos
- Trabalho com formas e WordArt
- Design e transições de slides
- Trabalho com animações
- Apresentação de slides
- Modos de Exibição e Álbum de Fotografias
- Impressão e revisão
- Personalização de apresentação
- Ferramenta Tinta e modos de exportação



Carga horária: 24



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Microsoft Office Word 2016

Objetivo

O Microsoft Office Word 2016 é um programa de processamento de texto, projetado para ajudá-lo a criar documentos com qualidade profissional. Com as melhores ferramentas de formatação de documento, o Word o ajuda a organizar e escrever seus documentos com mais eficiência. Ele também inclui ferramentas avançadas de edição e revisão para que você possa colaborar facilmente com outros usuários.

Aplicação/Área de atuação

Escritórios de todos os ramos profissionais; Grandes e pequenas empresas; Trabalhos escolares e acadêmicos; Acesso à WEB; Comunicação via internet.

Público-alvo

Crianças, jovens e adultos, profissionais ou não, interessados em desenvolver habilidades para produção de documentos em um editor de textos.

Perfil do aluno

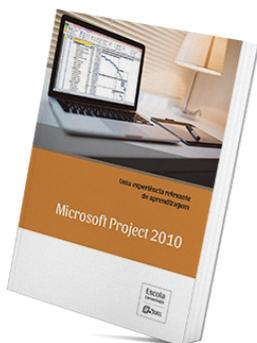
Pró-ativo; Criativo; Atento; Dinâmico.

Pré-requisito

Ler; Escrever; Domínio de informática básica.

Conteúdo

- Introdução ao Microsoft Word 2016
- Primeiros passos
- Criação de documentos
- Edição de texto
- Formatação
- Configuração e impressão
- Revisão de texto
- Mala direta
- Criação de tabelas
- Trabalho com imagens
- Trabalho com outros objetos
- Paginação e modos de exibição
- Ferramentas de texto
- Legendas e notas de rodapé
- Estilos
- Tradução e equações



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 16 anos.

Microsoft Project 2010

Objetivo

Capacitar o aluno a operar umas das melhores e mais utilizadas ferramentas de gestão de projetos.

Aplicação/Área de atuação

Os profissionais desta área executam serviços de apoio nas áreas de recursos humanos, administração, finanças e logística; tratam de documentos variados, cumprindo todo o procedimento necessário referente aos mesmos.

Público-alvo

Jovens e adultos interessados em conhecer ou atuar na área de Gestão e Negócios, Infraestrutura e outras, como gerentes de projetos, líderes de equipes, gestores e gerentes em geral, controladores de produção e muitas outras.

Perfil do aluno

Organização; Concentração.

Pré-requisito

Ler; Escrever; Noções básicas de informática.

Conteúdo

- Conhecendo o aplicativo
- Conceitos sobre gerenciamento de projetos
- Definir propriedades de arquivo para seu projeto
- Salvar e Publicar
- Conceitos básicos - Proteção e segurança de projetos
- Vinculação entre tarefas e cronogramas
- Interações de tarefas dentro a um diagrama de rede
- Alternativas para importações de projetos no MSProject 2010
- Criar e manusear relatórios
- Ferramentas disponíveis para filtragem e visualização de projetos
- Regras e métodos para organização de tarefas e datas
- Ferramenta de comparação de projetos



Carga horária: 24



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Microsoft Windows 10

Objetivo

Possibilitar que o aluno utilize plenamente o sistema operacional Windows 10, sabendo personalizá-lo e configurá-lo; que trabalhe com diversos aplicativos nativos do sistema; que acesse a internet para navegar, enviar e receber e-mails e realizar pesquisas com sucesso.

Aplicação/Área de atuação

Aplicado na área pessoal e profissional para usuário de computadores e de dispositivos móveis com o sistema operacional Windows possam utilizá-los de maneira adequada.

Público-alvo

Jovens e adultos. Estudantes de nível médio e superior, profissionais de diversas áreas do conhecimento que utilizam computadores pessoais no dia a dia, bem como dispositivos móveis que funcionem com o sistema operacional Windows.

Perfil do aluno

Atenção, dinâmica, proatividade, curiosidade, paciência, criatividade, profissionalização.

Pré-requisito

Saber ler e escrever.

Conteúdo

- Introdução ao Windows
- Gerenciamento de arquivos
- Pastas
- Configuração da Área de Trabalho
- Gerenciamento da Área de trabalho
- Assistente pessoal, diversão e organização
- Acessórios de assistência remota e captura
- Acessórios de texto e de desenho
- Aplicativos de entretenimento
- Configurações de sistema e gerenciador de tarefa
- Contas e facilidade de acesso
- Configurações de segurança, privacidade e atualizações
- Internet
- Navegação e busca
- Aplicativos e ferramentas da internet
- Outlook



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Noções de Meio Ambiente

Objetivo

Auxiliar profissionais de nível superior na implementação de projetos, gestão ambiental e coordenação de equipes de trabalho; operar máquinas, equipamentos e instrumentos. Coordenar processos de controle ambiental, utilidades, tratamento de efluentes e levantamentos meteorológicos. Realizar análises físico-químicas e microbiológicas dos efluentes. Monitorar a segurança no trabalho.

Aplicação/Área de atuação

Em pequenas, médias e grandes empresas que tenham alguma de suas operações vinculadas ao meio ambiente, sempre sob supervisão de profissionais de nível superior.

Público-alvo

Jovens e adultos interessados em conhecer/atuar em pequenas, médias e grandes empresas que tenham alguma de suas operações vinculadas ao meio ambiente.

Perfil do aluno

Responsabilidade; Ética; Consciência ambiental; Dinâmica.

Pré-requisito

Ler e escrever; Informática básica.

Conteúdo

- Meio ambiente: compreensão do termo
- Desenvolvimento Sustentável
- Estudo de impacto ambiental
- Protocolo de quioto
- Sistema nacional de unidades de conservação
- Efeito Estufa e Aquecimento Global
- Poluição Do Solo
- Características dos principais materiais recicláveis
- Sistema de gestão ambiental (sga)
- Rotulagem ambiental
- Política nacional de educação ambiental
- Fontes de energia



Carga horária: 96



Faixa etária:

A partir dos 14 anos

Operações de Caixa

Objetivo

Desenvolver o profissional, independente da faixa etária, a registrar mercadorias vendidas. Operacionalizar valores monetários. Dominar os equipamentos eletrônicos de pagamento e os terminais de caixa. Conferir o fundo de caixa. Abrir e encerrar o caixa. Manusear mercadorias e apoiar o setor de entregas. Efetuar estorno.

Aplicação/Área de atuação

Especialmente nas áreas do comércio em que estejam previstos pagamentos em dinheiro, cartões etc. por mercadorias. Tais como: mercados, padarias, lanchonetes, transporte público (cobrador/trocador), pedágios, lojas de vestuário, etc.

Público-alvo

Jovens e adultos, interessados em ingressar no mercado de trabalho, em supermercados, farmácias, postos de combustível ou outras áreas com terminais de pagamento.

Perfil do aluno

Ético; Responsável; Organizado; concentrado; Raciocínio lógico; Habilidade de efetuar cálculos.

Pré-requisito

Ler, escrever e matemática básica

Conteúdo

- Microsoft Office Word 2010
- Atendimento ao Cliente
- Técnicas de Venda
- Microsoft Office Excel (avançado) 2010
- Administração Financeira
- Operador de Caixa



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Operador de Caixa

Objetivo

Registra mercadorias vendidas. Operacionaliza valores monetários. Domina os equipamentos eletrônicos de pagamento e os terminais de caixa. Confere o fundo de caixa. Abre e encerra o caixa. Manuseia mercadorias e apoia o setor de entregas. Efetua estorno.

Aplicação/Área de atuação

Especialmente nas áreas do comércio em que estejam previstos pagamentos em dinheiro, cartões etc. por mercadorias. Tais como: mercados, padarias, lanchonetes, transporte público (cobrador/trocador), pedágios, lojas de vestuário, etc.

Público-alvo

Jovens e adultos, interessados em ingressar no mercado de trabalho, em supermercados, farmácias, postos de combustível ou em qualquer área em que existam terminais de pagamento.

Perfil do aluno

Ético; Responsável; Organizado; concentrado; Raciocínio lógico; Habilidade de efetuar cálculos.

Pré-requisito

Ler e escrever; Matemática básica.

Conteúdo

- Introdução ao Curso de Operador de Caixa
- Ocupação de um operador de caixa
- Abertura de Caixa e Fechamento
- Seu diferencial na empresa
- Recebendo pagamentos
- Finalizando uma venda e Emitindo Cupom Fiscal
- Fiscal ou Supervisor de Caixa
- Estoques
- Cheques
- Cédulas Inadequadas à Circulação
- Como Reconhecer notas Falsas
- Cartões de crédito
- Revisão



Carga horária: 64



Faixa etária:

A partir de 14 anos

Operador em Petróleo e Gás

Objetivo

Operam processos de produção e refino de petróleo e gás e suas interfaces de controle, tais como sistemas digitais de controle distribuído (sdcd), painéis e instrumentos, de acordo com normas de segurança, meio ambiente e de saúde ocupacional. Utilizam ferramentas de qualidade para controlar produtos e efluentes. Preparam equipamentos para serviços de manutenção. Elaboram relatórios de ocorrência e participam de reuniões técnicas.

Aplicação/Área de atuação

O trabalho é exercido em indústrias de extração, produção e refino de petróleo e gás. O trabalhador é assalariado com carteira assinada, atuando em equipe, em horário variável "rodízio de turno, sob supervisão permanente de supervisores de primeira linha, técnicos e engenheiros. A execução de algumas atividades ocorre em ambientes de risco, com exposição a materiais tóxicos, altas temperaturas e vibrações. Atua em processos de produção e refino de petróleo e gás. Realiza manutenção autônoma, leitura

de desenhos técnicos e medições lineares. Monta e desmonta conjuntos mecânicos, atentando à qualidade e meio ambiente. Ajuda a implementar projetos, gestão ambiental e coordenar equipes de trabalho. Coordenar processos de controle ambiental, utilidades e tratamento de efluentes.

Público-alvo

Jovens e adultos interessados em atuar em empresas do setor petrolífero e petroquímico, em empresas que tenham alguma de suas operações vinculadas ao meio ambiente.

Perfil do aluno

Trabalho de equipe. Responsabilidade social e ambiental.

Pré-requisito

Ler e escrever.

Conteúdo

- Logística
- Noções de Meio Ambiente
- Petróleo e Gás (Módulo I)
- Petróleo e Gás (Módulo II)



Carga horária: 144



Faixa etária:

A partir de 14 anos

Pacote Adobe

Objetivo

Desenvolve, executa, finaliza e atualiza aplicativos gráficos, incluindo páginas na rede internacional de computadores, trabalhando sob a supervisão técnica, de acordo com as normas e procedimentos técnicos de qualidade, segurança, higiene e saúde. Edita textos, imagens e figuras, gera layout e arte final para livros, revistas, folders e jornais para o mercado gráfico em geral, utilizando programas de computação, de acordo com as normas e procedimentos técnicos de qualidade, segurança, higiene e saúde.

Aplicação/Área de atuação

Trabalhar com gráficos estáticos ou com movimentos, utilizando para criação e edição os seguintes softwares da empresa Adobe: After Effects, Dreamweaver, Fireworks, Flash, InDesign, Photoshop, Premiere, Illustrator.

Público-alvo

Jovens e adultos, profissionais ou não, interessados na área de criação, composição ou edição de gráficos com ou sem movimento e efeitos visuais.

Perfil do aluno

Dinâmico e criativo.

Pré-requisito

Ler, escrever e informática básica.

Conteúdo

- Adobe PhotoShop CS5
- Adobe Illustrator CS6
- Adobe Flash CS5 (Módulo I)
- Adobe After Effects CS6
- Adobe Fireworks CS5
- Adobe InDesign CS5
- Adobe Premiere CS6
- Adobe Flash CS5 (Módulo II)
- Adobe Dreamweaver CS5



Carga horária: 72



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Pacote Office Essencial

Objetivo

Capacitar o aluno a sistematizar, padronizar, automatizar, enfim, resolver situações ou problemas do seu cotidiano, seja pessoal ou profissional, de forma rápida, prática e dinâmica, a partir da utilização dos principais softwares do pacote Office.

Aplicação/Área de atuação

Aplicação direta no cotidiano pessoal ou profissional. Utilizado em empresas dos mais diversos segmentos, escritórios, faculdades e muito mais. Essencial no planejamento, na gestão e até mesmo no entretenimento pessoal.

Público-alvo

Jovens e adultos, profissionais ou não, com algum conhecimento em informática, interessados em aproveitar todos os recursos proporcionados pelo domínio do pacote Office, da Microsoft, tanto para a vida pessoal quanto para a vida profissional.

Perfil do aluno

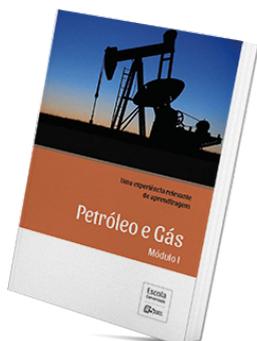
Organizado e responsável.

Pré-requisito

Ler, escrever e ter noções básicas de informática.

Conteúdo

- Microsoft Office Word 2016
- Microsoft Office Excel 2016
- Microsoft Office PowerPoint 2016



Petróleo e Gás (Módulo I)



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Objetivo

Atua nos processos de produção e refino de petróleo e gás. Realiza manutenção autônoma, leitura de desenhos técnicos e medições lineares. Monta e desmonta conjuntos mecânicos, observando procedimentos de qualidade, meio ambiente e segurança no trabalho.

Aplicação/Área de atuação

Empresas do setor petrolífero e petroquímico.

Público-alvo

Jovens e adultos interessados em atuar em empresas do setor petrolífero e petroquímico.

Perfil do aluno

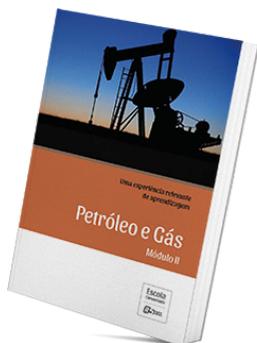
Responsabilidade; Criatividade; Organização.

Pré-requisito

Ler e Escrever; Informática básica.

Conteúdo

- Histórico da Mineração no Brasil
- Questões Ambientais
- Estrutura da Terra
- Descontinuidade de Gutenberg e Formação das montanhas
- Teoria dos Continentes
- Bandas Alternadas
- Minerais
- Cristalquímica
- As Rochas
- Ambientes geológicos de metamorfismo
- Vulcanismo
- Erupções e Vulcões pelo mundo



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Petróleo e Gás (Módulo II)

Objetivo

Atua nos processos de produção e refino de petróleo e gás. Realiza manutenção autônoma, leitura de desenhos técnicos e medições lineares. Monta e desmonta conjuntos mecânicos, observando procedimentos de qualidade, meio ambiente e segurança no trabalho.

Aplicação/Área de atuação

Empresas do setor petrolífero e petroquímico.

Público-alvo

Jovens e adultos interessados em atuar em empresas do setor petrolífero e petroquímico.

Perfil do aluno

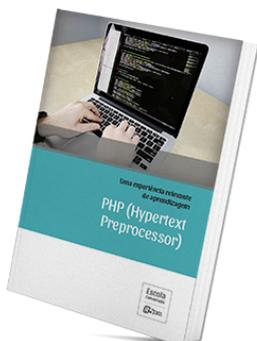
Responsabilidade; Criatividade; Organização.

Pré-requisito

Ler e Escrever; Informática básica.

Conteúdo

- Geofísica e Geologia
- Tipos de Plataforma
- Trajetórias
- Componentes Utilizados na Mineração
- Segurança do Poço e Acessórios
- Completação de poço/Produção de petróleo/Petróleo bruto - Química Orgânica/Logística do petróleo
- Petróleo - Caracterização
- Brocas tricônicas
- Tipos de revestimentos
- Desasfaltação à Propano / Desaromatização à Furfural
- Desparafinação à solvente / Desoleificação à solvente - MIBC
- Processos de Conversão: Craqueamento, Alquilação e Reforma Catalítica
- Processos de tratamento
- Coque/Processos auxiliares



PHP – Hypertext Preprocessor



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Objetivo

Capacitar o aluno a trabalhar com uma linguagem de programação utilizada para produzir páginas na Web.

Aplicação/Área de atuação

Escritórios ou departamentos de design de pequenas, médias e grandes empresas em qualquer setor da atividade econômica.

Público-alvo

Jovens e adultos interessados em atuar como desenhistas de produtos gráficos Web, programadores Web ou Web Designers.

Perfil do aluno

Criativo; Dinâmico; Senso estético; Acuidade visual.

Pré-requisito

Ler e escrever; Informática básica.

Conteúdo

- Introdução
- Comentários e Variáveis
- Array
- Operadores de Comparação
- Operadores Lógicos
- Laço de repetição
- Contagem de elementos no array
- Upload de Arquivos
- Operador de incremento/ decremento no PHP
- File_put_contents
- Unlink
- Break nos laços de repetição



Produção Sucroalcooleira (Módulo I)



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 16 anos.

Objetivo

Atua em todo processo (controle, supervisão e operação) da produção de açúcar e álcool. Atua também no controle ambiental, tratando os rejeitos industriais derivados do cultivo e beneficiamento da cana-de-açúcar.

Aplicação/Área de atuação

Usinas de açúcar e álcool; Destilarias; Distribuidoras de combustível; Fazendas e cooperativas de cana-de-açúcar.

Público-alvo

Jovens e adultos, profissionais ou não, interessados em desenvolver habilidades em produção sucroalcooleira, visando atuação no mercado de trabalho.

Perfil do aluno

Concentração; Determinado; Organização; Atenção; Paciência; Pró-atividade.

Pré-requisito

Ler; Escrever; Responsabilidade ética e ambiental.

Conteúdo

- Cana-de-açúcar
- Correção so Solo
- Nutrientes e adubação da cana-de-açúcar
- Pragas e doenças da Cana de açúcar
- CCT, Logística e Corte Manual da Cana-de-açúcar
- Colheita Mecanizada - Introdução
- Espaçamento Ideal de Plantio e Sulcação; Classificação das Colhedoras; Pisoteio das Soqueiras
- Colhedoras - Cana Picada/ Perdas e Impurezas
- Carregamento e o Transporte da Matéria-prima; Desafios do CCT
- Controle de qualidade da Cana-de-açúcar/Pré-colheita
- Amostragem, Preparo e Homogeneização da Cana Pós-colheita
- Aplicando as fórmulas do PCTS



Produção Sucroalcooleira (Módulo II)



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 16 anos.

Objetivo

Atua em todo processo (controle, supervisão e operação) da produção de açúcar e álcool. Atua também no controle ambiental, tratando os rejeitos industriais derivados do cultivo e beneficiamento da cana-de-açúcar.

Aplicação/Área de atuação

Usinas de açúcar e álcool; Destilarias; Distribuidoras de combustível; Fazendas e cooperativas de cana-de-açúcar.

Público-alvo

Jovens e adultos, profissionais ou não, interessados em desenvolver habilidades em produção sucroalcooleira, visando atuação no mercado de trabalho.

Perfil do aluno

Concentração; Determinação; Organização; Atenção; Paciência; Pró-atividade.

Pré-requisito

Ler; Escrever; Responsabilidade ética e ambiental.

Conteúdo

- Geração de vapor
- Equipamentos secundários da caldeira
- Geração de energia elétrica e aplicações no processo industrial
- Tratamento de caldo - Açúcar



Carga horária: 128



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Programador Desktop

Objetivo

Prepara o aluno, jovem ou adulto, para desenvolver e realizar a manutenção de sistemas, codificando programas e modelando banco de dados, segundo procedimentos técnicos de qualidade e atento às normas e políticas de segurança da informação e de respeito à propriedade intelectual. Faz consultas, segundo as especificações do projeto e documenta todas as etapas do processo.

Aplicação/Área de atuação

Desenvolver sistemas e aplicações, determinando interface gráfica, critérios ergonômicos de navegação, montagem da estrutura de banco de dados e codificação de programas; selecionar recursos de trabalho, tais como metodologias de desenvolvimento de sistemas, linguagem de programação e ferramentas de desenvolvimento.

Público-alvo

Jovens e adultos que queiram atuar na área de programação de sistemas, atividades de informática e conexas, presentes em todas as atividades econômicas.

Perfil do aluno

Raciocínio lógico, organização, ética e responsabilidade.

Pré-requisito

Ler, escrever e informática básica.

Conteúdo

- Lógica de Programação
- Banco de Dados
- Microsoft Office Access 2010
- FireBird 2.5
- JAVA (Módulo I)
- JAVA (Módulo II)
- Borland Delphi 2010
- Microsoft Project 2010

**Carga horária:** 80**Faixa etária:**
A partir de 14 anos.

Programador Mobile

Objetivo

Preparar o aluno, jovem ou adulto, para codificar, desenvolver e realizar manutenção de programas para dispositivos móveis. Implementar rotinas especificadas em projetos e documentar as etapas do processo. Trabalha sob supervisão técnica, seguindo normas e políticas de segurança, qualidade e de respeito à propriedade intelectual.

Aplicação/Área de atuação

Atuar na modelagem, desenvolvimento e distribuição de aplicações móveis usando a linguagem JAVA. Desenvolver sistemas e aplicações, determinando interface gráfica, critérios ergonômicos de navegação, montagem da estrutura de banco de dados e codificação de programas para dispositivos móveis baseados na Web.

Público-alvo

Jovens e adultos interessados na área de desenvolvimento de aplicações para Web, tablets, smartphones e diversos outros aplicativos.

Perfil do aluno

Criativo, organizado e responsável.

Pré-requisito

Ler, escrever e informática básica.

Conteúdo

- Lógica de Programação
- JAVA (Módulo I)
- Banco de Dados
- Android
- Microsoft Project 2010



Carga horária: 80



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Programador WEB

Objetivo

Desenvolve Web Sites usando técnica de elaboração de sites. Elabora layouts complexos em tableless. Testa e realiza manutenção em sistemas, respeitando os padrões técnicos de qualidade e atento às normas e políticas de segurança da informação e de respeito à propriedade intelectual. Faz consultas ao sistema, segundo as especificações do projeto, documentando todas as etapas do processo.

Aplicação/Área de atuação

Trabalhar com linguagens de programação utilizadas para produzir páginas na Web, bem como com Cascading Style Sheets (CSS), que é uma “folha de estilo” composta por “camadas” e utilizada para definir a apresentação (aparência) em páginas da internet que adotam para o seu desenvolvimento linguagens de marcação (como XML, HTML e XHTML).

Público-alvo

Jovens e adultos interessados em atuar como Desenhistas de produtos gráficos Web, Programadores Web ou Web designers.

Perfil do aluno

Raciocínio lógico e criatividade.

Pré-requisito

Ler, escrever e informática básica.

Conteúdo

- HTML – HyperText Markup Language
- CSS – Cascading Style Sheets
- Adobe Dreamweaver CS5
- PHP (Hypertext Preprocessor)
- Microsoft Project 2010



Carga horária: 88



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

LANÇAMENTO ★

Projetista Digital

Objetivo

Elaborar projetos, desenhos técnicos e representações gráficas de forma produtiva e eficiente, tanto em setores privados (escritórios, empreiteiras, construtoras etc.) quanto públicos (municipais, distritais, estaduais e federais). Ambos necessitam de pessoas com conhecimento afins para garantir o desenvolvimento dos trabalhos técnicos.

Aplicação/Área de atuação

Trabalham na construção civil, em departamentos obras de empresas e instituições públicas e privadas, em escritórios de engenharia e arquitetura, em empresas de engenharia consultiva, dentre outras.

Público-alvo

Pessoas que buscam a qualificação profissional e exercer profissões em áreas como Arquitetura, Urbanismo, Engenharia, Edificações, Design, Paisagismo, etc.

Perfil do aluno

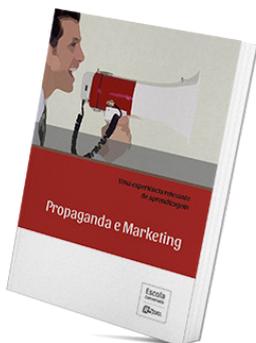
Criatividade, organização, responsabilidade social e ambiental.

Pré-requisito

Familiaridade com projeto, desenho técnico elementar e informática básica (Windows). Desejável conhecimento de termos técnicos de áreas como arquitetura, urbanismo, engenharia e design.

Conteúdo

- Desenho Técnico
- AutoCAD passo a passo: projetando em 2D
- AutoCAD passo a passo: recursos avançado em 2D
- AutoDesk AutoCad: noções básicas de 3D
- Microsoft Project 2010



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Propaganda e Marketing

Objetivo

Capacitar o aluno para que desenvolva propagandas e promoções, estruturando estratégia de projetos, planejamento estratégico e venda de serviços publicitários.

Aplicação/Área de atuação

Esses profissionais exercem suas atividades em empresas de publicidade ou de forma autônoma, no caso dos agenciadores de propaganda.

Público-alvo

Jovens e adultos interessados em atuar na área publicitária.

Perfil do aluno

Criatividade; Dinamismo; Boa comunicação, tanto oralmente quanto verbalmente.

Pré-requisito

Ler e escrever; Informática básica.

Conteúdo

- Introdução ao Marketing
- Produto
- Mercado
- Promoção
- Principais "atores" do Macroambiente da empresa
- Plano de Comunicação
- Outdoor
- Telemarketing nas Vendas
- Brinde
- Banner
- CD-ROM
- Ciclo de Vida do Produto



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Secretariado

Objetivo

Transformar a linguagem oral em escrita; Registrar falas em sinais, decodificando-os em texto; Revisar textos e documentos; Organizar as atividades gerais da área e assessorar o seu desenvolvimento; Coordenar a execução de tarefas; Redigir textos e comunicar-se, oralmente e por escrito, entre outros.

Aplicação/Área de atuação

Assessoria e consultoria; Arquivamento; Atendimento ao público e telefônico; Organização de agendas; Participação nas decisões da rotina da empresa, atendendo clientes e fornecedores, organizando arquivos, redigindo documentos. Gerenciar processos administrativos, de controle de qualidade, informações, equipes e comunicações internas e externas da sua área.

Público-alvo

Jovens e adultos, profissionais ou não, interessados em conhecer ou trabalhar na área de assessoria empresarial e/ou executiva.

Perfil do aluno

Proatividade; Organização; Comprometimento; Responsabilidade; Determinação, Ética; Comunicação.

Pré-requisito

Ler; Escrever; Domínio de informática básica. Desejável: fluência comunicativa oral e verbal; Inglês.

Conteúdo

- O Secretário no Mundo Moderno
- Formação Educacional, Regulamentação da Profissão e Código de Ética
- Ética Moral
- Organização do Trabalho do Secretário / Secretária
- Eventos
- Cerimonial
- O Secretário e a Importância da Organização de Eventos
- Cerimonial e Reuniões
- Documentação e Arquivo
- Armadilhas - Como Evitá-las
- Ferramentas de Pesquisa e Serviços dos Correios
- Empreendedorismo Conceitos e Princípios



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Técnicas de Venda

Objetivo

Técnicas de vendas; Planejamento estratégico; Métodos e conceitos básicos para o bom desempenho da função e da equipe envolvida na atividade.

Aplicação/Área de atuação

Vender mercadorias em estabelecimentos do comércio varejista ou atacadista, auxiliando os clientes na escolha. Controlar entrada e saída de mercadorias. Promover a venda de mercadorias, demonstrando seu funcionamento, oferecendo-as para degustação ou distribuindo amostras das mesmas. Informar sobre suas qualidades e vantagens de aquisição. Expor mercadorias de forma atrativa, em pontos estratégicos de vendas, com etiquetas de preço. Abastecer pontos de venda, gôndolas e balcões e atender clientes em lojas e mercados. Fazer inventário de mercadorias para reposição. Elaborar relatórios de vendas, promoções, demonstrações e de pesquisa de preços.

Público-alvo

Jovens e adultos, profissionais ou não, interessados em desenvolver habilidades

em técnicas de vendas, visando qualificação para atuar na área.

Perfil do aluno

Capacidade retórica; Paciência; Atencioso; Extrovertido; Criativo; Flexível; Facilidade no relacionamento interpessoal.

Pré-requisito

Ler; Escrever; Domínio de informática básica.

Conteúdo

- Vendas e cobrança
- As características gerais de um bom negociador
- Marketing composto dos 4 p's
- Filosofias as quais as empresas conduzem suas atividades de marketing
- Regras de Conduta de sucesso
- Vendas
- Tipos de Abordagem
- Características e benefícios
- Superando as objeções
- Controle de recompra
- Tabela básica de conhecimento de venda com antidoto
- Cobrança - Principais personalidades



Carga horária: 16



Faixa etária:

A partir de 14 anos

Turismo

Objetivo

Montam e vendem pacotes de produtos e serviços turísticos e organizam eventos sociais, culturais e técnico científicos, dentre outros. Contratam serviços, planejam eventos, promovem e reservam produtos e serviços turísticos e coordenam a realização de eventos. Participam de eventos, cerimônias e solenidades diversos promovidos por órgãos públicos (prefeituras, governos, autarquias e órgãos públicos), organizações privadas e empresas. Preparam, elaboram roteiros dos eventos, acompanham as autoridades e/ou personalidades.

Aplicação/Área de atuação

Atuam em empresas de turismo, agências de viagens, serviços de hospedagem, serviços culturais, agências organizadoras de eventos, dentre outras, como assalariados, com carteira assinada ou como trabalhadores autônomos e até mesmo como empregadores.

Público-alvo

Jovens e adultos, profissionais ou não, interessados em desenvolver habilidades para atuar no ramo de viagens e turismo.

Perfil do aluno

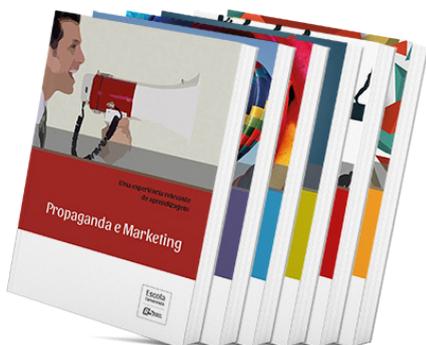
Organizado; Atencioso; Pró-ativo; Cauteloso; Gentil

Pré-requisito

Ler; Escrever; Domínio de informática básica

Conteúdo

- Introdução ao Turismo
- Viagens Turísticas
- A importância e os impactos do Turismo
- Agências de Viagens e Turismo
 - Elementos Essenciais
- Guia Turístico
- Planejando sua viagem
- Atração Turística
- Aeroportos - Definição
- O Turismo no Brasil
- Principais Destinos Turísticos Internacionais



Carga horária: 96



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Web Designer

Objetivo

Preparar o aluno, jovem ou adulto, para desenvolver, executar, finalizar e atualizar aplicativos gráficos, incluindo páginas na rede internacional de computadores, trabalhando sob a supervisão técnica, de acordo com as normas e procedimentos técnicos de qualidade, segurança, higiene e saúde.

Aplicação/Área de atuação

Trabalhar com criação, composição e edição de elementos gráficos estáticos e efeitos visuais para WEB. Os profissionais desta área são capacitados para editar textos, imagens e figuras, além de gerar layout e arte final para revistas, folders e jornais para o mercado gráfico em geral.

Público-alvo

Jovens e adultos, profissionais ou não, interessados em conhecer ou trabalhar na área de criação, composição ou edição de elementos gráficos e efeitos visuais para WEB.

Perfil do aluno

Criativo.

Pré-requisito

Ler, escrever e informática básica.

Conteúdo

- CorelDraw X5
- Adobe Illustrator CS6
- Adobe PhotoShop CS5
- Adobe Fireworks CS5
- Adobe Flash CS5 (Módulo I)
- Propaganda e Marketing



Carga horária: 60



Faixa etária:

A partir dos 14 anos.

Enem

Objetivo

Preparar os alunos, por meio de vídeos, exercícios e exercícios resolvidos, para a realização do Exame Nacional do Ensino Médio (Enem).

Aplicação/Área de atuação

Curso preparatório para a realização do Exame Nacional do Ensino Médio (Enem).

Público-alvo

Pessoas que estão fora da escola, maiores de 18 anos, interessados em obter a certificação de conclusão do ensino médio, por meio da realização do Enem.

Alunos concluintes ou egressos do ensino médio interessados em:

- Ingressar em uma das diversas Instituições de Ensino Superior utilizam a nota do Enem como critério de seleção ou como complemento de seus vestibulares.
- Disputar uma vaga nas muitas instituições públicas de educação superior, por meio do Sistema de Seleção Unificada (Sisu).
- Ter acesso às vagas de diversas instituições privadas de educação superior por meio do Programa Universidade para Todos (ProUni).
- Solicitar o benefício do Fundo de Financiamento Estudantil (FIES),

que financia os estudos dos alunos durante o curso de ensino superior.

- Participar do programa “Ciência sem Fronteiras” do Governo Federal que concede bolsas de estudo no exterior e que também utiliza a nota do Enem como critério de seleção.
- Ingressar em vagas gratuitas dos cursos técnicos oferecidos pelo Sistema de Seleção Unificada da Educação Profissional e Tecnológica (Sisutec).

Perfil do aluno

São 2 os perfis de pessoas que podem cursar o Enem:

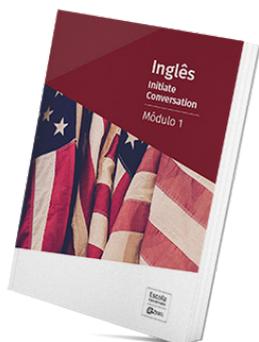
- Alunos concluintes ou egressos do ensino médio.
- Pessoas que estão fora da escola, maiores de 18 anos, sem certificação do Ensino Médio.

Pré-requisito

Ler e escrever.

Conteúdo

- Enem (Módulo 1)
- Enem (Módulo 2)
- Enem (Módulo 3)
- Enem (Módulo 4)
- Enem (Módulo 5)



Inglês (Módulo I) - Initiate conversation

Hi!



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Objetivo

Propiciar ao aluno o primeiro contato com uma língua estrangeira.

Aplicação/Área de atuação

Geral: Aplica-se nas mais diversas áreas do conhecimento e praticamente todas as áreas de trabalho.

Público-alvo

Crianças, jovens e adultos interessados em aprender uma língua estrangeira.

Perfil do aluno

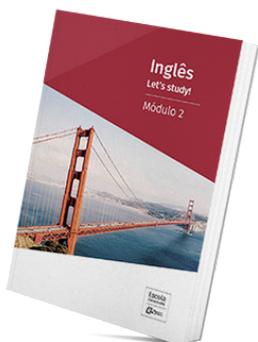
Dinâmico e automotivado.

Pré-requisito

Ler e escrever

Conteúdo

- Conversação se apresentando para uma pessoa
- Expressões, the alphabet, Pronomes
- Conjugação do verbo to be e adjetivos
- Vocabulário - materiais escolares
- Personal objects; Prepositions; Where + to be; Demonstratives
- What, where | Positions: right of, left of, besides, over | Articles: The
- Countries, nationalities, languages/Definite article
- Question words - where,who / Plural
- Relationship (vocabulary/how to ask) - Possesives adjectives (Its, your and their)
- Adjective related to personality/ Present continuous
- Colors/Place of adjectives/Conjunctions
- Seasons of the year/QW- whose/Structure - Adjective and pronoun possessives



Hi!



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Inglês (Módulo II) - Let's study!

Objetivo

Propiciar ao aluno o primeiro contato com uma língua estrangeira.

Aplicação/Área de atuação

Geral: Aplica-se nas mais diversas áreas do conhecimento e praticamente todas as áreas de trabalho.

Público-alvo

Crianças, jovens e adultos interessados em aprender uma língua estrangeira.

Perfil do aluno

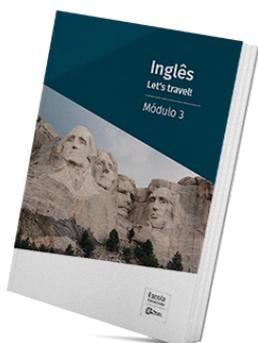
Dinâmico e automotivado.

Pré-requisito

Ler e escrever

Conteúdo

- Expressões
- Choosing a New Course
- Knowing the new school
- Talk about Movies and TV
- Talk about Music
- Talk about Computer
- In a Coffee
- Having a meeting
- Going to the Farm
- Going to the mall (shopping)
- What were you doing on the weekend
- Whose is this?



Inglês (Módulo III) - Let's travel!

Hi!



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Objetivo

Propiciar ao aluno o primeiro contato com uma língua estrangeira.

Aplicação/Área de atuação

Geral: Aplica-se nas mais diversas áreas do conhecimento e praticamente todas as áreas de trabalho.

Público-alvo

Crianças, jovens e adultos interessados em aprender uma língua estrangeira.

Perfil do aluno

Dinâmico e automotivado.

Pré-requisito

Ler e escrever

Conteúdo

- Getting to the hotel
- Enjoying the vacation
- Buying souvenirs
- Receiving an invitation
- Having dinner with friends
- Coming back to school
- Talking about Profession
- Having a job interview
- What's your favorite hobby
- Chill out on weekend
- How are you doing
- A surprising invitation



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Inglês (Módulo IV) - Free time

Objetivo

Propiciar ao aluno o primeiro contato com uma língua estrangeira.

Aplicação/Área de atuação

Geral: Aplica-se nas mais diversas áreas do conhecimento e praticamente todas as áreas de trabalho.

Público-alvo

Crianças, jovens e adultos interessados em aprender uma língua estrangeira.

Perfil do aluno

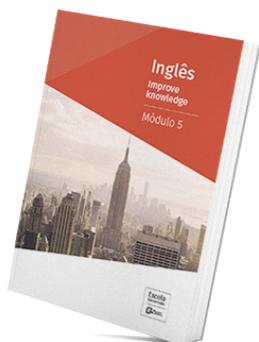
Dinâmico e automotivado.

Pré-requisito

Ler e escrever

Conteúdo

- It's thanksgiving
- Family reunion
- How's the weather
- A terrible cold
- How about a date
- A Movie Review
- Getting driver's license
- Having a great time in the afternoon
- Will you be my Valentine?
- Making plans to the weekend
- How about studying abroad
- The Prom



Inglês (Módulo V) - Improve knowledge

Hi!



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Objetivo

Propiciar ao aluno o primeiro contato com uma língua estrangeira.

Aplicação/Área de atuação

Geral: Aplica-se nas mais diversas áreas do conhecimento e praticamente todas as áreas de trabalho.

Público-alvo

Crianças, jovens e adultos interessados em aprender uma língua estrangeira.

Perfil do aluno

Dinâmico e automotivado.

Pré-requisito

Ler e escrever

Conteúdo

- Verb To Be
- Simple Verbal Tenses
- Articles
- Nouns
- Pronouns
- Indefinite Pronouns
- Adjectives
- Descriptions
- Question Words
- Positions
- Numerals
- The Time
- Comparisons
- The Continuous Form



Inglês (Módulo VI) - Improve vocabulary



Carga horária: 16



Faixa etária:
A partir de 14 anos.

Objetivo

Propiciar ao aluno o primeiro contato com uma língua estrangeira.

Aplicação/Área de atuação

Geral: Aplica-se nas mais diversas áreas do conhecimento e praticamente todas as áreas de trabalho.

Público-alvo

Crianças, jovens e adultos interessados em aprender uma língua estrangeira.

Perfil do aluno

Dinâmico e automotivado.

Pré-requisito

Ler e escrever

Conteúdo

- Modal Verbs
- There Be Form
- Verb Times
- Verb Tenses
- If Clauses
- Food
- Similar Usage Verbs
- Conjunctions and Adverbs
- Possessions
- Preferences
- Agreements, Advices and Permissions
- Invitations
- Health Problems
- Going Abroad



Carga horária: 96



Faixa etária:
a partir de 14 anos

Objetivo

Propiciar ao aluno o primeiro contato com uma língua estrangeira.

Aplicação/Área de atuação

Geral: Aplica-se nas mais diversas áreas do conhecimento e praticamente todas as áreas de trabalho.

Público-alvo

Crianças, jovens e adultos interessados em aprender uma língua estrangeira.

Perfil do aluno

Dinâmico e automotivado.

Pré-requisito

Ler e escrever

Conteúdo

- Inglês (Módulo I) – Initiate conversation
- Inglês (Módulo II) – Let's study
- Inglês (Módulo III) – Let's travel
- Inglês (Módulo IV) – Free time
- Inglês (Módulo V) – Improve knowledge
- Inglês (Módulo VI) – Improve vocabulary



Escola
Conveniada

