

EDITAL N.º 01/2020 – DETED/DTI/SEED

PROCESSO DE SELEÇÃO, POR MEIO DE CREDENCIAMENTO PARA ESTUDANTES MATRICULADOS NO ENSINO MÉDIO E/OU EDUCAÇÃO PROFISSIONAL, PROFESSORES, GESTORES ESCOLARES E TÉCNICOS PEDAGÓGICOS DA REDE PÚBLICA ESTADUAL DE ENSINO, DE OFERTA DE VAGAS EM CURSOS DE PROGRAMAÇÃO, NA MODALIDADE NÃO PRESENCIAL.

A **Secretaria de Estado da Educação e do Esporte**, por intermédio da **Diretoria de Tecnologia e Inovação**, no uso das suas atribuições legais, considerando:

- I. as finalidades do Ensino Médio, dispostas no art. 35 da Lei nº 9394/96, em especial quanto a consolidação e aprofundamento dos conhecimentos, preparação para o trabalho e cidadania, e aprofundamento dos conhecimentos científico-tecnológicos;
 - II. a necessidade de garantir o acesso, permanência e sucesso dos estudantes da rede pública estadual de ensino, por meio da seleção de metodologias que possibilitem sua efetiva aprendizagem;
 - III. o caráter formativo da oferta de cursos na área de programação, possibilitando aos estudantes, professores, gestores e técnicos pedagógicos a apropriação de conhecimentos que atendam as demandas atuais;
 - IV. o contido no Protocolo nº 16.686.419-4 e o quantitativo de vagas para a formação na área de programação, sendo 10.000 (dez mil) para estudantes e 1.000 (hum mil) para servidores vinculados a Rede Pública estadual de ensino;
- e

- V. a impessoalidade e isonomia, necessárias para a seleção de estudantes e servidores vinculados a SEED.

DESTA FORMA, PRETENDE:

Tornar público o processo de credenciamento de estudantes, professores, gestores escolares e técnicos pedagógicos para os cursos na área de programação de que trata esse edital, conforme detalhamento Anexo I.

1. Das Disposições preliminares

1.1. O Processo de Credenciamento de que trata o presente Edital é destinado a classificar, por ordem de inscrição e no limite do quantitativo de vagas, alunos, técnicos pedagógicos e professores, conforme requisitos descritos no item 2;

1.2. Os selecionados, neste processo, estarão aptos a participar dos cursos, conforme trilhas de aprendizagem em programação, apresentadas no Anexo I, desse edital.

1.3. Cada curso terá duração média de 180 (cento e oitenta) dias, podendo o cursista ser desligado a qualquer tempo, caso haja abandono das atividades descritas nas trilhas de cursos apresentadas neste Edital.

1.4. Poderão se inscrever neste Processo de Credenciamento os alunos do Ensino Médio, em todas as suas modalidades e Educação Profissional, técnicos pedagógicos e professores, conforme requisitos descritos no item 2, deste Edital.

2. Dos requisitos e especificações

2.1. Para a inscrição neste Processo de Credenciamento, serão considerados como requisitos:

I. Aos estudantes:

- a. matrícula no Ensino Médio em qualquer modalidade ou na Educação Profissional, em Instituição da rede pública estadual de ensino;
- b. ter disponibilidade de 10 (dez) horas semanais para esta atividade, no período de duração do curso, em turno diverso ao seu turno de matrícula;

II. Aos professores e técnicos pedagógicos:

- a. ter vínculo com a Secretaria de Estado da Educação e do Esporte, pertencendo ao Quadro Próprio do Magistério – QPM ou Regime Especial do Professor – REPR;

- b. ter disponibilidade de 10 (dez) horas semanais para participação na formação, no período de duração do curso, em turno diverso ao se seu suprimento.

2.2. A inscrição, neste processo de credenciamento ou no curso é opcional, sem custo para os inscritos;

2.3. Não haverá nenhum pagamento de bolsa para cursistas, sejam alunos ou servidores vinculados a Secretaria de Estado da Educação e do Esporte;

2.4. Os cursos, objeto do presente Processo de Credenciamento, não serão computados para progressão na carreira, tampouco garantirão adicional financeiro ao servidor cursista ou qualquer adicional pecuniário aos interessados em participar da formação;

2.4.1. a oferta dos cursos, objeto deste Processo de Credenciamento, não faz parte da proposta de formação continuada da SEED, sendo de livre adesão aos interessados em adquirir conhecimento e prática, em programação de computadores e dispositivos móveis, em caráter de aprimoramento profissional.

3. Do processo de credenciamento

3.1 A SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO E DO ESPORTE DO PARANÁ, por intermédio da DIRETORIA DE TECNOLOGIA E INOVAÇÃO, torna pública a abertura de inscrições para o credenciamento de estudantes matriculados no Ensino Médio e na Educação Profissional da rede pública estadual de ensino do Paraná, para a participação em cursos de tecnologias e inovações, nomeadamente Cursos de Programação, bem como a professores e técnicos pedagógicos vinculados à rede pública estadual de ensino.

3.2. Os cursos, objeto do presente processo de credenciamento, serão doados à SEED pela PLATAFORMA ALURA, na modalidade de ensino a distância.

4. Das vagas e cursos

4.1. Serão disponibilizadas 11.000 (onze mil) vagas na Plataforma Alura para a realização de trilhas de cursos de programação nas formações de Mobile, Programação Back-end, Programação Front-end, Design & UX e Data Science.

4.2. O cursista poderá escolher, dentre as trilhas de cursos, uma das formações, conforme seu interesse;

4.3. Serão ofertadas:

- I. 10.0000 vagas aos estudantes matriculados no Ensino Médio e Educação Profissional nas Instituições da rede pública estadual de ensino;
- II. 1.000 vagas para técnicos pedagógicos e professores.

4.4. Para que o cursista possa participar de forma efetiva do curso e absorver ao máximo todo conhecimento é necessário que o mesmo disponha de computador ou notebook com acesso à internet banda larga.

4.4.1. O computador deve ser compatível com navegador Google Chrome, possuir no mínimo 2GB de memória e processador de no mínimo 1,6Ghz.

4.5. A SEED não se responsabilizará em disponibilizar equipamentos aos cursistas para execução do curso e não tem obrigação de facultá-los, portanto o cursista deverá atender aos requisitos mínimos descritos no item 4.4.

4.6 Os cursistas devem realizar o curso na modalidade não presencial.

5. Dos prazos

5.1 Para se candidatar a uma das vagas, o estudante ou servidor deverá preencher o formulário *on-line* disponível em <http://www.educacao.pr.gov.br/programacao>, no período de 18 de setembro de 2020 a 23 de setembro de 2020 à partir das 18:00h.

5.2 O interessado deverá acessar o formulário por meio da conta @escola, não sendo possível tal acesso por qualquer outro meio, ou a interessados que não possuam tal conta;

5.3 O período de inscrição descrito no item 5.1. se encerrará às 23h e 59 minutos do dia 23 de setembro de 2020.

6. Dos critérios de seleção

6.1. Caso o número de inscritos exceda o número de vagas disponíveis para a realização dos cursos, serão abertas listas de espera.

6.2. As vagas serão distribuídas conforme ordem crescente de inscrição nas trilhas escolhidas pelos alunos.

6.3. No momento da inscrição, o estudante deverá indicar no formulário próprio de inscrição a trilha de curso disponível que desejará realizar, conforme descrição presente no Anexo I.

6.4 A SEED não se responsabilizará por inscrição não realizada por motivos de ordem técnica, falhas de sistemas de comunicação, bem como outros fatores que impossibilitem a transferência de dados do equipamento utilizado pelo interessado na inscrição.

7. Da duração

7.1. Os cursos estarão disponíveis e poderão ser iniciados, a partir de 01 de Outubro de 2020.

7.2. Para a realização das trilhas disponíveis para estudos o cursista deverá ter disponibilidade de 10h semanais, no turno diverso a sua matrícula ou de seu suprimento, para estudantes e servidores, respectivamente.

7.3. Os cursistas que não acessarem e não avançarem nos cursos em um período de 15 dias consecutivos serão eliminados da plataforma, dando lugar a quem ficou na lista de espera.

7.4 Durante esse período, o cursista poderá acessar livremente a plataforma. Salienta-se que é necessário possuir conexão com a internet banda larga ou 3g (mínimo 4Mbps).

7.5. Os cursistas serão orientados para a realização de um projeto.

7.6. No final do período, os cursistas participarão de evento virtual para compartilhamento dos trabalhos desenvolvidos, cujas informações estarão disponíveis no Anexo I.

8. Do Resultado Final do Processo de Credenciamento

8.1. Os candidatos inscritos e selecionados para iniciarem os cursos serão avisados em seus respectivos e-mails de inscrição, do @escola. A lista dos inscritos estará disponível também para consulta no site SECRETARIA DA EDUCAÇÃO E DO ESPORTE, em <http://www.educacao.pr.gov.br/programacao> (só acessível com o usuário @escola) a partir do dia 28 de Setembro de 2020.

8.2. Somente após a apuração de todos os inscritos e seleção dos 10.000 primeiros alunos e 1.000 servidores inscritos dentro dos critérios (descritos no item **2. Dos requisitos e especificações**), estes irão receber em seu e-mail a confirmação de que foi selecionado, bem como todas as informações necessárias para ingressar e iniciar os cursos. Os alunos selecionados irão acessar a plataforma de ensino de programação Alura no endereço <https://www.alura.com.br/> com o E-mail e senha do @escola.pr.gov.br dos alunos e servidores selecionados, os mesmos utilizados para ingresso no Google Classroom.

9. Do Projeto Final

9.1 O Projeto Ada Lovelace¹ é uma iniciativa da Secretaria de Estado da Educação e do Esporte, em parceria com a Plataforma Alura, que visa a formação de estudantes na área de tecnologia e inovação para o desenvolvimento de projetos significativos à comunidade. Ao final da formação, os estudantes terão a oportunidade de participar de evento virtual em que cada um compartilhará os trabalhos desenvolvidos durante esse projeto.

Curitiba, 17 de setembro de 2020.

Augusto Martins

Departamento de Tecnologias Educacionais

André Gustavo de Souza Garbosa

Diretor de Tecnologia e Inovação

¹ Ada Lovelace (1815 - 1852) é reconhecida internacionalmente como a primeira programadora da história ao criar o primeiro algoritmo que se tem registro.

Anexo I - Edital N.º 01/2020 – DETED/DTI/SEED

Trilhas disponíveis para estudos no Projeto Ada Lovelace:

(No momento da inscrição, o estudante deverá selecionar uma formação e a respectiva trilha que desejará cursar)

Formação MOBILE

Desenvolvimento de MOBILE baseado em JavaScript	Nível	Carga horária
Lógica de programação I: Os primeiros programas com Javascript e HTML	Básico	16
Lógica de programação II: pratique com desenhos, animações e um jogo	Básico	10
HTML5 e CSS3 parte 1: A primeira página da Web	Básico	8
HTML5 e CSS3 parte 2: Posicionamento, listas e navegação	Básico	8
HTML5 e CSS3 parte 3: Trabalhando com formulários e tabelas	Básico	8
HTML5 e CSS3 parte 4: Avançando no CSS	Básico	8
Web Design Responsivo: Páginas que se adaptam do mobile ao desk	Básico	10
Layouts Responsivos: Trabalhando com layouts mobile	Intermediário	7
JavaScript: primeiros passos com a linguagem	Básico	10
JavaScript: introdução a Orientação a Objetos	Básico	10
JavaScript: Interfaces e Herança em Orientação a Objetos	Básico	12
React parte 1: Componentes reutilizáveis para sua webapp	Intermediário	6
React parte 2: Validação, Rotas e Integração com API	Intermediário	8
React: boas práticas e refatoração	Intermediário	10
React Native: Trabalhando com Function components	Básico	10
React Native: AsyncStorage e Navegação	Básico	12
	TOTAL	153
Desenvolvimento de MOBILE baseado em Flutter	Nível	Carga horária

Lógica de programação I: Os primeiros programas com Javascript e HTML	Básico	16
Lógica de programação II: pratique com desenhos, animações e um jogo	Básico	10
HTML5 e CSS3 parte 1: A primeira página da Web	Básico	8
HTML5 e CSS3 parte 2: Posicionamento, listas e navegação	Básico	8
HTML5 e CSS3 parte 3: Trabalhando com formulários e tabelas	Básico	8
HTML5 e CSS3 parte 4: Avançando no CSS	Básico	8
Web Design Responsivo: Páginas que se adaptam do mobile ao desk	Básico	10
Bootstrap 4: Criando uma landing page responsiva	Básico	8
Layouts Responsivos: Trabalhando com layouts mobile	Intermediário	7
Dart: primeiros passos com a linguagem	Básico	8
Dart: Dominando a Orientação a Objetos	Básico	10
HTTP: Entendendo a web por baixo dos panos	Básico	14
Performance Web I: otimizando o front-end	Intermediário	20
Performance Web II: Critical Path, HTTP/2 e Resource Hints	Intermediário	20
Criando widgets, páginas e navegação com Flutter	Básico	7
Fundamentos de Flutter: Crie o seu primeiro App	Básico	15
Persistência com Flutter: Crie um app com armazenamento interno	Básico	8
Flutter com web API: integrando sua app mobile	Intermediário	8
Comunicação HTTP: Flutter com web API	Intermediário	10
Testes de unidade e Widget com mocks: Boas práticas no Flutter	Intermediário	10
	TOTAL	213
Desenvolvimento de MOBILE baseado em Xamarim	Nível	Carga horária
Lógica de programação I: Os primeiros programas com Javascript e HTML	Básico	16
Lógica de programação II: pratique com desenhos, animações e um jogo	Básico	10
C# parte 1: Primeiros passos	Básico	8
C# parte 2: Introdução à Orientação a Objetos	Básico	8

C# parte 3: Entendendo herança e interface	Básico	8
C# parte 4: Entendendo exceções	Básico	8
C# parte 5: Bibliotecas DLLs, documentação e usando o NuGet	Básico	8
C# parte 6: Strings, expressões regulares e a classe Object	Básico	8
C# parte 7: Array e tipos genéricos	Básico	8
C# parte 8: List, lambda, linq	Básico	8
C# Parte 9: Entrada e saída (I/O) com streams	Básico	8
C#: Paralelismo no mundo real	Básico	8
Introdução ao Windows Forms com C#: Formulários, componentes e eventos	Básico	14
Xamarin parte 1: crie aplicativos mobile com Visual Studio	Intermediário	7
Xamarin parte 2: crie aplicativos mobile com Visual Studio	Intermediário	8
Xamarin parte 3: crie aplicativos mobile com Visual Studio	Intermediário	8
Xamarin parte 4: crie aplicativos mobile com Visual Studio	Básico	8
	TOTAL	151

Curso de Programação em JAVA	Nível	Carga horária
Lógica de programação I: Os primeiros programas com Javascript e HTML	Básico	16
Lógica de programação II: pratique com desenhos, animações e um jogo	Básico	10
Java parte 1: Primeiros passos	Básico	8
Java parte 2: Introdução à Orientação a Objetos	Básico	8
Java parte 3: Entendendo herança e interface	Básico	16
Java parte 4: Entendendo exceções	Básico	12
Java parte 5: Pacotes e java.lang	Básico	12
Java parte 6: Conhecendo o java.util	Básico	12
Java parte 7: Trabalhando com java.io	Básico	12
Java e JDBC: Trabalhando com um banco de dados	Intermediário	12
Eclipse: Produtividade Extrema na IDE com Java	Básico	12
Threads em Java 1: Programação paralela	Intermediário	16
Java e JPA: Otimizações com JPA2 e Hibernate	Avançado	12
Spring MVC I: Criando aplicações web	Básico	20

Spring MVC: É hora de criar uma webapp com Spring MVC4	Intermediário	16
	TOTAL	194
Curso de Programação em C#	Nível	Carga horária
Lógica de programação I: Os primeiros programas com Javascript e HTML	Básico	16
Lógica de programação II: pratique com desenhos, animações e um jogo	Básico	10
C# parte 1: Primeiros passos	Básico	8
C# parte 2: Introdução à Orientação a Objetos	Básico	8
C# parte 3: Entendendo herança e interface	Básico	8
C# parte 4: Entendendo exceções	Básico	8
C# parte 5: Bibliotecas DLLs, documentação e usando o NuGet	Básico	8
C# parte 6: Strings, expressões regulares e a classe Object	Básico	8
C# parte 7: Array e tipos genéricos	Básico	8
C# parte 8: List, lambda, linq	Básico	8
C# Parte 9: Entrada e saída (I/O) com streams	Básico	8
C#: Paralelismo no mundo real	Básico	8
C# Collections parte 1: Listas, arrays, listas ligadas, dicionários e conjuntos	Básico	14
C# 6: Melhorias em Coleções, Propriedades, Exceções e Strings	Básico	8
C# 7: Tuplas, parâmetros, condicionais, e estilo de código	Intermediário	8
Asp.NET Core: Uma webapp usando o padrão MVC	Básico	12
ASP.NET Core parte 1: Um e-Commerce com MVC e EF Core	Intermediário	12
ASP.NET Core parte 2: Um e-Commerce com MVC e EF Core	Básico	6
ASP.NET Core Parte 3: Identity	Intermediário	8
ASP.NET Core Parte 4: IdentityServer	Intermediário	6
ASP.NET Core Parte 5: Modularização e Componentização	Intermediário	10
	TOTAL	190

Curso de Programação em Python	Nível	Carga horária
Lógica de programação I: Os primeiros programas com Javascript e HTML	Básico	16
Lógica de programação II: pratique com desenhos, animações e um jogo	Básico	10
Python 3 parte 1: Introdução à nova versão da linguagem	Básico	12
Python 3 parte 2: Avançando na linguagem	Básico	12
Python 3: Introdução a Orientação a objetos	Básico	12
Python 3: Avançando na orientação a objetos	Básico	10
Python 3: Trabalhando com I/O	Básico	6
Python: Manipulação de Strings	Básico	7
Python 3: Entendendo o Tratamento de Erros	Básico	12
Python Brasil: Validação de dados no padrão nacional	Básico	7
Design Patterns Python I: Boas práticas de programação	Intermediário	16
Design Patterns Python II: Boas práticas de programação	Intermediário	16
Python Collections parte 1: Listas e tuplas	Básico	8
Python Collections parte 2: Conjuntos e dicionários	Básico	9
Pacman com Python e Pygame: Cenário e ator	Básico	12
Pacman com Python e Pygame: Colisão e pontuação	Básico	8
	TOTAL	173
Criação de GAMES com Cocos Creator	Nível	Carga horária
Lógica de programação I: Os primeiros programas com Javascript e HTML	Básico	16
Lógica de programação II: pratique com desenhos, animações e um jogo	Básico	10
Lua parte 1: Crie um jogo de RPG em 2D	Básico	6
Lua parte 2: Mapas, ataques e inimigos mais complexos	Básico	13
Lua: do zero ao jogo	Básico	12
Cocos Creator parte 1: Simplificando o desenvolvimento de jogos para Web	Básico	8
Cocos Creator parte 2: Aprimore os conhecimentos com a engine	Básico	8

Cocos Creator parte 3: Trabalhando com imagens, sons e eventos	Básico	8
Cocos Creator parte 4: Atlas, cenário dinâmico, otimização e eventos	Básico	8
Cocos Creator parte 5: Finalizando seu jogo para publicação	Básico	10
Game Design: Fundamentos e criação do GDD	Básico	4
	TOTAL	103
Desenvolvimento de GAMES com Unity	Nível	Carga horária
Lógica de programação I: Os primeiros programas com Javascript e HTML	Básico	16
Lógica de programação II: pratique com desenhos, animações e um jogo	Básico	10
C# parte 1: Primeiros passos	Básico	8
C# parte 2: Introdução à Orientação a Objetos	Básico	8
C# parte 3: Entendendo herança e interface	Básico	8
C# parte 4: Entendendo exceções	Básico	8
C# parte 5: Bibliotecas DLLs, documentação e usando o NuGet	Básico	8
C# parte 6: Strings, expressões regulares e a classe Object	Básico	8
C# parte 7: Array e tipos genéricos	Básico	8
C# parte 8: List, lambda, linq	Básico	8
Unity 2D parte 1: Criando seu primeiro jogo 2D	Básico	8
Unity 2D parte 2: Adicionando efeitos visuais ao seu jogo	Básico	8
Unity 2D parte 3: Criando um jogo multiplayer	Intermediário	8
Unity parte 1: Criação de um jogo de sobrevivência à zumbis para Web	Básico	8
Unity parte 2 : Iluminação, interface e boas práticas	Básico	8
Unity parte 3: Criando um chefão e refinando o jogo	Básico	8
Unity parte 4: Chefão, partículas e menu	Básico	8
Unity RPG parte 1: Implementando sua arte no jogo	Básico	8
Unity Mobile parte 1: Jogos para celular com persistência de dados	Intermediário	10
Unity Mobile Parte 2: Interface responsiva e desempenho	Intermediário	8

Unity Mobile Parte 3: Aprofundando em jogos Mobile	Intermediário	10
Jogos mobile com Unity: Diversão com a Game Engine	Intermediário	8
	TOTAL	190

FRONT-END com HTML e CSS	Nível	Carga horária
Lógica de programação I: Os primeiros programas com Javascript e HTML	Básico	16
Lógica de programação II: pratique com desenhos, animações e um jogo	Básico	10
HTML5 e CSS3 parte 1: A primeira página da Web	Básico	8
HTML5 e CSS3 parte 2: Posicionamento, listas e navegação	Básico	8
HTML5 e CSS3 parte 3: Trabalhando com formulários e tabelas	Básico	8
HTML5 e CSS3 parte 4: Avançando no CSS	Básico	8
Web Design Responsivo: Páginas que se adaptam do mobile ao desk	Básico	10
CSS Grid: Simplificando layouts	Intermediário	8
Flexbox: Posicione elementos na tela	Intermediário	9
Bootstrap: criação de uma single-page responsiva	Intermediário	12
Bootstrap 4: Criando uma landing page responsiva	Básico	8
Arquitetura CSS: Descomplicando os problemas	Intermediário	8
Acessibilidade web parte 1: tornando seu front-end inclusivo	Básico	6
Acessibilidade web parte 2: Componentes acessíveis com um pouco de JavaScript	Intermediário	4
HTTP: Entendendo a web por baixo dos panos	Básico	14
Vetores e Animação com SVG: Trabalhando com CSS e JavaScript	Básico	6
Layouts Responsivos: Trabalhando com layouts mobile	Intermediário	7
Front-end: Projeto de conclusão	Básico	6
	TOTAL	156
FRONT-END com JavaScript	Nível	Carga horária

Lógica de programação I: Os primeiros programas com Javascript e HTML	Básico	16
Lógica de programação II: pratique com desenhos, animações e um jogo	Básico	10
JavaScript: introdução a Orientação a Objetos	Básico	10
JavaScript: primeiros passos com a linguagem	Básico	10
JavaScript: Interfaces e Herança em Orientação a Objetos	Básico	12
Expressões regulares: Capturando textos de forma mágica	Intermediário	12
Validação com JavaScript e HTML5: boas práticas de UX	Básico	12
JavaScript: Conhecendo o Browser e padrões de projeto	Avançado	12
JavaScript: Aprofundando em MVC, padrão Proxy e Factory	Avançado	12
JavaScript: Salvando dados localmente com IndexedDB	Avançado	12
JS na Web: Criando uma SPA com JavaScript puro	Intermediário	8
TypeScript parte 1: Evoluindo seu Javascript	Intermediário	8
TypeScript parte 2: Mais técnicas e boas práticas	Intermediário	10
Progressive Web Apps: crie apps offline	Avançado	8
Gráficos na web parte 1: Criando e customizando gráficos	Básico	10
Gráficos na web parte 2: Colunas e barras	Intermediário	8
JavaScript: Projeto de conclusão	Intermediário	5
	TOTAL	175
FRONT-END com WordPress	Nível	Carga horária
Lógica de programação I: Os primeiros programas com Javascript e HTML	Básico	16
Lógica de programação II: pratique com desenhos, animações e um jogo	Básico	10
HTML5 e CSS3 parte 1: A primeira página da Web	Básico	8
HTML5 e CSS3 parte 2: Posicionamento, listas e navegação	Básico	8
HTML5 e CSS3 parte 3: Trabalhando com formulários e tabelas	Básico	8
HTML5 e CSS3 parte 4: Avançando no CSS	Básico	8

Web Design Responsivo: Páginas que se adaptam do mobile ao desk	Básico	10
Introdução ao PHP: Primeiros passos com a linguagem	Básico	6
Avançando com PHP: Arrays, Strings, Função e Web	Básico	8
Orientação a Objetos com PHP: Classes, métodos e atributos	Básico	8
Avançando com Orientação a Objetos com PHP: Herança, Polimorfismo e Interfaces	Básico	10
<i>WordPress I: hospedagem, administração e widgets</i>	<i>Intermediário</i>	6
<i>WordPress II: páginas, temas e boas práticas</i>	<i>Intermediário</i>	8
<i>Wordpress: Criação de um tema do zero</i>	<i>Intermediário</i>	8
<i>Plugin no Wordpress: widget, shortcode e configurações</i>	<i>Intermediário</i>	8
<i>Wordpress: Sites com Elementor</i>	<i>Básico</i>	8
<i>Wordpress: integração whatsapp e internacionalização</i>	<i>Básico</i>	8
	TOTAL	146

Curso de UX (User Experience) Design e Research	Nível	Carga horária
UX: o que é experiência de usuário	Básico	5
UX Strategy: divergindo e afunilando ideias	Básico	12
UX Usability: facilite a vida do seu usuário no mobile	Básico	10
UX Produto: monitore, mensure e teste o seu projeto	Intermediário	2
Design Thinking: Concretizando ideias	Básico	5
UI Design Patterns: Usabilidade em interfaces mobile	Básico	5
Prototipagem e UX parte 1: Alta fidelidade com o Adobe XD	Intermediário	4
Prototipagem e UX parte 2: linkando telas no Adobe XD	Intermediário	4
Teste de usabilidade parte 1: Seu produto é fácil de usar?	Intermediário	3
Teste de Usabilidade parte 2: Mensurando e entregando resultados	Intermediário	4
UX Research: entrevistas com equipes internas	Básico	6
UX Research: Análise de concorrentes	Intermediário	8
UX Research: entrevistas com usuários	Intermediário	8
UX Research: avaliação heurística	Avançado	8
UX Research: análise de sites com Google Analytics	Intermediário	10

UX Research para otimização de sites	Básico	10
Design Sprint 2.0: Crie produtos digitais rapidamente	Básico	4
UX Acessível: Projetando interfaces inclusivas	Intermediário	6
Microinterações: enriquecendo a experiência de interação	Intermediário	8
	TOTAL	122
Curso de UI (User Interface)	Nível	Carga horária
Cores para Designers: Escolhendo e Trabalhando com Cores em um Projeto	Básico	8
Design gráfico com Gestalt: Desenvolva um projeto gráfico	Básico	8
Design de logo: utilizando a proporção áurea	Intermediário	8
Tipografia: Conhecendo o que há por trás dos tipos	Intermediário	10
Tipografia para web: trabalhe com fontes para compor páginas	Intermediário	10
Acessibilidade web: introdução a design inclusivos	Básico	6
Prototipagem e UX parte 1: Alta fidelidade com o Adobe XD	Intermediário	4
Prototipagem e UX parte 2: linkando telas no Adobe XD	Intermediário	4
Adobe XD: trabalhando com microinterações	Básico	10
Sketch: Design visual de um site mobile	Básico	10
Sketch: Componentes da interface	Básico	10
Sketch: Refinando o visual da interface	Básico	10
Figma: Design visual de um site mobile	Básico	10
Figma: Componentes da interface	Básico	10
Figma: Refinando o visual da interface	Intermediário	12
UX: o que é experiência de usuário	Básico	5
UI Design Patterns: Usabilidade em interfaces mobile	Básico	5
Iconografia I: desenvolva representações gráficas a partir de uma identidade	Básico	8
Illustrator: criação de ilustração vetorial	Básico	8
Introdução ao ProtoPie: Prototipação e microinterações	Básico	10
	TOTAL	166

Curso de Design Gráfico	Nível	Carga horária
Identidade Visual parte 1: Do Briefing a um logo em vetor no Illustrator	Básico	13
Identidade Visual parte 2: Criando um sistema visual e aplicações a partir de um logo	Básico	8
Identidade Visual parte 3: Elaborando o Conteúdo de um Manual de Marca no Illustrator	Intermediário	8
Identidade Visual parte 4: Criando um manual de marca no InDesign	Intermediário	6
Introdução ao Adobe Photoshop: Conceitos essenciais	Básico	10
Illustrator: criação de ilustração vetorial	Básico	8
Adobe Photoshop e Illustrator: Do vetor à composição	Básico	10
Design gráfico: Design de infográficos	Intermediário	10
Design gráfico: Design de embalagens	Básico	12
Design Gráfico: Conhecimentos de impressão	Básico	10
Design Gráfico: Design de apresentações	Básico	10
Design Gráfico: Desenvolvendo layouts a partir dos grids	Básico	10
Design gráfico com Gestalt: Desenvolva um projeto gráfico	Básico	8
Design gráfico: Desenvolvendo identidade visual	Básico	8
Design gráfico: Construindo os elementos de uma identidade visual	Básico	12
Design editorial: Criação de materiais gráficos	Básico	8
Tipografia: Conhecendo o que há por trás dos tipos	Intermediário	10
Manipulação Fotográfica: Construa imagens publicitárias	Intermediário	6
Cores para Designers: Escolhendo e Trabalhando com Cores em um Projeto	Básico	8
Design de apresentações: Trabalhando com o Power Point	Básico	14
Iconografia I: desenvolva representações gráficas a partir de uma identidade	Básico	8
	TOTAL	197
Produção de Foto, Áudio e Vídeo	Nível	Carga horária
Princípios Fotográficos: Equipamento e técnica	Básico	10
Fotografia: introdução a composição	Básico	4

Fotografia: filtros e recursos de fotos no celular.	Básico	8
Fotografia: Descobrimos linguagem fotográfica	Básico	10
Fotografia: Técnicas criativas e edição para celular	Básico	7
Introdução ao Adobe Lightroom: Gerenciamento e tratamento de múltiplas fotos	Básico	8
Adobe Lightroom: Lidando com aplicações profissionais	Básico	8
Edição de Podcast: da captação ao render	Intermediário	6
Produção de podcasts: da concepção à publicação	Básico	8
YouTube: da concepção de um canal ao upload	Básico	20
Screenflow: Crie seus screencasts e vídeos	Básico	10
Produção de Vídeo: conceitos essenciais de uma produção audiovisual	Básico	12
Produção de vídeo: O que há por trás do mundo do audiovisual	Básico	10
Produção de Vídeo: Filmando a partir do celular	Básico	10
Adobe Premiere Rush: Edite seus vídeos direto do seu smartphone	Básico	8
Edição de Vídeo: Editando a partir do seu smartphone	Básico	8
	TOTAL	147

DATA SCIENCE	Nível	Carga horária
Lógica de programação I: Os primeiros programas com Javascript e HTML	Básico	16
Lógica de programação II: pratique com desenhos, animações e um jogo	Básico	10
Python para Data Science: Primeiros passos	Básico	10
Python para Data Science: Introdução à linguagem e Numpy	Básico	12
Python para Data Science: Funções, Pacotes e Pandas básico	Básico	10
Data Science: Primeiros passos	Básico	6
Python Pandas: Tratando e analisando dados	Básico	12
Pandas: Formatos diferentes de entrada e saída (IO)	Básico	6
Data Visualization: Explorando com Seaborn	Intermediário	6
Data Science: Introdução a análise de series temporais	Básico	6

Python Scikit-Learn: regressão, classificação e clustering	Intermediário	10
Corretor Ortográfico em Python: Aplicando técnicas de NLP	Intermediário	10
Scraping com Python: Coleta de dados na web	Intermediário	10
	TOTAL	124
Excel para DATA SCIENCE	Nível	Carga horária
Lógica de programação I: Os primeiros programas com Javascript e HTML	Básico	16
Lógica de programação II: pratique com desenhos, animações e um jogo	Básico	10
Excel: Domine o editor de planilhas	Básico	10
Funções com Excel: operações matemáticas e filtros	Básico	10
Excel procv: lógica booleana e busca por valores	Básico	12
Excel: Simulação e análise de cenários	Intermediário	6
Análise de dados: Introdução com Excel	Básico	6
Excel: Personalizando e automatizando tarefas com VBA	Básico	8
Excel: Criação de macros e automatização de tarefas	Intermediário	12
Excel: tabelas dinâmicas e dashboards	Intermediário	10
	TOTAL	100
Estatística com Python e R para DATA SCIENCE	Nível	Carga horária
Lógica de programação I: Os primeiros programas com Javascript e HTML	Básico	16
Lógica de programação II: pratique com desenhos, animações e um jogo	Básico	10
Python para Data Science: Primeiros passos	Básico	10
Python para Data Science: Introdução à linguagem e Numpy	Básico	12
Python para Data Science: Funções, Pacotes e Pandas básico	Básico	10
Estatística com Python parte 1: Frequências e Medidas	Básico	10
Estatística com Python parte 2: Probabilidade e Amostragem	Básico	10
Estatística com Python parte 3: Testes de hipóteses	Básico	10
Estatística com Python parte 4: Correlação e Regressão	Básico	10
Data Science: Introdução a testes estatísticos com Python	Básico	6

Estatística I: Entenda seus dados com R	Básico	8
Estatística II: Aprofundando em hipóteses e correlações	Básico	8
Regras de associação: Market basket analysis com R	Intermediário	6
Estatística com R: Introdução à modelagem	Intermediário	8
Estatística com R: Frequências e medidas	Básico	12
Estatística com R: Probabilidade e amostragem	Básico	12
Estatística com R: Testes de hipóteses	Básico	12
Estatística com R: Correlação e regressão	Básico	12
	TOTAL	182