

Ciências da Computação e Programação Prática

SER CRIATIVO E FAZER ACONTECER.

Na ETIC tens a possibilidade de desenvolver as tuas ideias e concretizar os teus projetos num ambiente criativo e irreverente. Encontra professores que acompanham o teu percurso e ajudam a alcançar os teus objetivos.

Aqui participas em projetos que juntam vários cursos, numa troca de experiências e conhecimento que valoriza a tua aprendizagem. Os estúdios, os ateliers e os equipamentos estão sempre disponíveis para ti. Na ETIC experimentas as técnicas e teorias: aprendes praticando. Em trabalhos individuais, de equipa ou com empresas, lançamos-te desafios reais e que te preparam para o mundo do trabalho.

O CURSO

Dá um impulso na tua carreira aprendendo a programar e a perceber como o mundo da computação funciona. Este curso em Ciências da Computação e Programação Prática tem como objetivo desenvolver as competências que permitem transformar ideias em inovação digital através de criatividade, lógica e código computacional.

O percurso curricular é desenhado para que os alunos adquiram conhecimentos sobre a estrutura, arquitetura e desenvolvimento de qualquer aplicação, desde a concepção de projeto, à arquitetura de sistemas e base de dados, programação funcional, prototipagem em ambientes de impressão 3D e arduino, segurança e webdesign (frontend/backend).

A Realidade Virtual, Realidade Aumentada e Desenvolvimento de Jogos serão algumas das áreas abordadas. O curso alia a teoria à prática e aprofunda o conhecimento através de exercícios aplicados, individuais e em equipa, que te preparam para o mundo profissional.

SAÍDAS PROFISSIONAIS

- > Programador de software;
- > WebDeveloper;
- > Analista de software;
- > Project Manager de projetos de computação;
- > Técnico de Sistemas Informáticos;
- > Profissional de Sistemas e Segurança computacional;

COORDENADOR

FERNANDO MOREIRA

Fundador e Diretor Geral da Angry Ventures – Venture builder de produtos tecnológicos, Fundador do Etherify – Blockchain Venture Builder, Autor de 3 livros sobre computação, geração de ideias e criação de negócios.

UNIDADES CURRICULARES

1º ANO

PROGRAMAÇÃO (PROGRAMMING)

Esta unidade dá a conhecer diversos tipos de variáveis e a sua manipulação. Aprende-se a utilizar diversas funções elementares e estruturas de decisão/repetição e a desenvolver programas de forma estruturada.

REDES (NETWORKING)

Nesta unidade acede-se aos princípios básicos das redes de computadores, de forma a conhecer todo o fluxo das camadas aplicacionais para as camadas físicas.

PRÁTICA PROFISSIONAL (PROFESSIONAL PRACTICE)

Nesta unidade desenvolvem-se competências transversais a todos os contextos profissionais, associadas à capacidade de comunicação, aprendizagem contínua, desenvolvimento de processos de pesquisa e análise, entre outras.

DESENHO E DESENVOLVIMENTO DE BASES DE DADOS (DATABASE DESIGN & DEVELOPMENT)

Aqui organiza-se um contacto com a idealização, desenho e programação de bases de dados funcionais que ajudam a implementar melhores sistemas computacionais.

SEGURANÇA (SECURITY)

Proporciona-se a aprendizagem das mais recentes técnicas de segurança computacional, tais como políticas de segurança, protocolos e serviços de segurança em redes, segurança em sistemas distribuídos, entre outras.

ARQUITETURA DE SISTEMAS (COMPUTER SYSTEMS ARCHITECTURE)

Apresenta-se e desenvolve-se a compreensão da arquitetura de computação e os seus sistemas: hardware, peopleware e software.

WEBSITE DESIGN (WEBSITE DESIGN)

O objectivo é conhecer o mundo do webdesign, bem como as linguagens relativas ao desenvolvimento de frontend, HTML, CSS e Javascript.

GESTÃO DE PROJECTOS INFORMÁTICOS DE SUCESSO (MANAGING A SUCCESSFUL COMPUTING PROJECT, PEARSON SET)

Nesta unidade é possível conhecer todas as metodologias existentes no mundo do software (Agile, Kanban e outras), que irão apoiar na superação de todos os desafios de gestão de projetos de computação.

ESTRATÉGIA EMPRESARIAL (BUSINESS INTELLIGENCE)

É objectivo desta unidade dar a compreender as vantagens do uso das ferramentas de estratégia empresarial e das suas tecnologias. Analisam-se os processos e mecanismos utilizados no apoio à tomada de decisão, aprendendo a configurar ferramentas como Tableau, Microsoft Power BI ou Google Data Studio.

ESTRUTURAS DE DADOS E ALGORITMOS (DATA STRUCTURES AND ALGORITHMS)

Ao longo da unidade, os estudantes vão conhecer e compreender como as estruturas de dados são usadas em algoritmos e de que forma é possível desenhar e construir estruturas de dados.

DESENVOLVIMENTO DE REALIDADE VIRTUAL E AUMENTADA (VIRTUAL AND AUGMENTED REALITY DEVELOPMENT)

Desenvolve-se a compreensão dos conceitos de realidade aumentada e da realidade virtual, bem como as suas tecnologias com o objectivo de pensar, desenhar e criar aplicações usando estas tecnologias.

criação de protótipos (PROTOTYPING)

Nesta unidade propõe-se o acesso e prática dos princípios da modelação 3D, Impressão 3D, programação e prototipagem em arduino e Raspberry Pi.

SISTEMAS DE GESTÃO DE BASES DE DADOS (DATABASE MANAGEMENT SYSTEMS)

Aprende-se a criar, gerir, manipular e unificar vários sistemas de gestão de bases de dados em diferentes linguagens como SQL Server, MySQL, entre outros.

DESENVOLVIMENTO DE JOGOS (GAMES DEVELOPMENT)

A unidade dá a conhecer as metodologias e tecnologias mais recentes para a idealização, com o objectivo de desenvolver competências para o desenho e a construção de jogos.

PROJECTO DE INVESTIGAÇÃO EM COMPUTAÇÃO (COMPUTING RESEARCH PROJECT, PEARSON-SET)

Projeto final de curso onde se vai desenvolver um projecto que reúne as competências de todas as unidades desenvolvidas ao longo dos dois anos do curso, de forma a criar de forma autónoma um projeto inovador. Aprofundam-se competências de pesquisa, realizando uma investigação sustentada e relevante para o percurso vocacional, académico e profissional.

GESTORA PEDAGÓGICA DA ÁREA

VERA NOVAIS

PROFESSORES

FERNANDO MOREIRA // Fundador e Diretor Geral da Angry Ventures, Venture builder de produtos tecnológicos, Fundador do Etherify – Blockchain Venture Builder, Autor de 3 livros sobre computação, geração de ideias e criação de negócios.

WILSON EDGAR // Fundador DataSonar: Plataforma de Big Data e Métricas Avançadas, Diretor de Operações – Digital Works, Software Developer Millennium BCP

RICARDO GODINHO // Fundador Goodi – Marketing & Web Analytics, CEO Webademia, Diretor Financeiro Parador Properties e Inspira Hotels, Licenciatura em Gestão de Empresas

RAQUEL CANELAS // Co-Fundadora, Arquitecta e Programadora VR no Studio Station, Mestrado em Architecture pela Escola Superior Artística do Porto, Licenciatura em Arquitectura e Urbanismo – Escola Superior Artística do Porto

NUNO FRUTUOSO // Criador Industrial e Digital no FabLab, Fundador MensPocket, Presidente da Junitec, Mestrado em Engenharia Eletrotécnica e de Computadores

COMO CANDIDATAR-SE?

- > 12º Ano de Escolaridade.
- > Carta de motivações / razões pelas quais se candidata e objetivos profissionais (via e-mail).
- > Marcação de entrevista pessoal / info@etic.pt / 213 942 140.
- > Apresentação de portefólio ou show reel na entrevista.
- > Candidaturas de 02 de Maio a 30 de Setembro.

PREÇOS E CONDIÇÕES DE PAGAMENTO

Inscrição:
600€ - Inscrição internacional Pearson/BTEC

Opções de pagamento:
Pronto pagamento em duas prestações anuais: 4.162,50€ (10% desconto)
24 prestações de 371,93€ (3.5% desconto)
30 prestações de 308,33€

Condições especiais:
> cidadãos sem residência fiscal em território nacional:
1ª Prestação 30% do valor do curso, a liquidar no ato da inscrição + 24 Prestações Mensais
> Ex-alunos
Desconto de 10%

Para mais informações contacte-nos.

INTEGRAÇÃO PROFISSIONAL E ERASMUS+ - A ETIC promove a integração profissional e a ligação a empresas através da comunicação, junto dos seus alunos, de ofertas de estágios e emprego. Adicionalmente os alunos podem candidatar-se a um estágio noutro país europeu ao abrigo do Programa ERASMUS+.

HND - HIGHER NATIONAL DIPLOMA é uma designação para os cursos do sistema educativo britânico, certificados pela Pearson BTEC - Business and Technology Education Council – a maior entidade certificadora de programas de ensino em todo o mundo.

A ETIC, para além de ser um centro certificador de diplomas HND pela Pearson BTEC, é parceira de várias universidades europeias com o intuito de facilitar a internacionalização e a progressão de estudos dos seus alunos.



CONDIÇÕES GERAIS: Preços e condições de pagamento podem sofrer alterações até ao início das inscrições; O programa do curso pode ser alterado desde que se verifique a necessidade de adequação técnico-pedagógica; A abertura de cada curso/turma/horário está condicionada a um número mínimo de inscrições; a inscrição no horário pretendido é limitada ao número de vagas disponíveis; o programa do curso inclui aulas sem professor para desenvolvimento de exercícios aplicados; excepcionalmente, podem ser marcadas aulas fora do horário estabelecido para prática intensiva ou haver reposição de aulas. Aulas técnicas específicas e/ou workshops podem ocorrer aos Sábados; a duração de cada aula pode variar em função da sua natureza teórica ou prática; em aulas práticas, a turma pode ser dividida em grupos para melhor aprendizagem, respeitando-se sempre a carga horária do curso por aluno. A ETIC pode substituir um professor desde que considere ser necessário responder de forma mais eficaz aos objetivos propostos.

Rua D. Luís I, 6 e 20D / 1200 - 151 Lisboa
213 942 140 / info@etic.pt

GRUPO DE EDUCAÇÃO