ANEXO I
TERMO DE REFERÊNCIA N° 060/2025

Município: São Vicente do Sul – RS
Departamento: Secretaria Municipal de Educação
Responsável pelo Pedido: Luiz Henrique Lanes Doyle
Secretária: Rosani Kozorosky Palmeiro

1 – CONTEXTUALIZAÇÃO E OBJETO

A Constituição Federal (Arts. 6º, 205 e 214) impõe ao Estado o dever de promover educação de qualidade, cabendo à esfera municipal adequar-se às metas do Plano Nacional de Educação (PNE) e do Plano Municipal de Educação (PME).

O Estudo Técnico Preliminar constatou déficit na oferta de trilhas formativas em competências digitais, comprometendo as metas 6 (educação em tempo integral), 9 (alfabetização digital) e 16 (formação continuada de docentes).

À luz da doutrina de Rafael Oliveira, segundo a qual "o direito social à educação goza de eficácia imediata e exige atuação progressiva do Poder Público" (Curso de D. Adm., 2024, p. 712), propõe-se contratar plataforma educacional em modelo SaaS, apta a disponibilizar, no mínimo, 85 cursos gamificados, painéis de business intelligence e suporte técnico-pedagógico permanente, assegurando escalabilidade e aprendizagem personalizada.

A presente contratação de solução educacional digital destinada a alunos e professores da Rede Municipal de Educação

A COVID-19 passou a exigir dos setores público e privado a necessidade de implementação de infraestrutura e ferramentas para viabilização de um modelo de educação remota. Para suprir essa demanda, além do esforço e comprometimento de alunos, professores e servidores, em contrapartida a Secretaria de Educação do município vem implementando diversas medidas para enfrentar essa nova realidade e, nesse contexto vem realizando esforços para disponibilizar uma infraestrutura que comporte a transmissão, acompanhamento e gestão do conteúdo transmitido.

Para permitir o acesso à educação em casa é necessário disponibilizar a alunos e professores o acesso (internet) a conteúdos públicos ou a servidores de conteúdo digital utilizados pela Secretaria de Educação ou ainda a ambientes disponibilizados por instituições terceiras, como o Ministério da Educação, fundações ou a ambiente digital de empresas fornecedoras.

Por fim, cabe à Secretaria de Educação do município a gestão dos acessos aos conteúdos e a gestão do uso e consumo da internet disponibilizada, como forma de assegurar que o recurso cedido seja utilizado exclusivamente para fins educacionais. Desta forma, haverá a garantia da correta aplicação dos recursos destinados nesta ação.

2 – FUNDAMENTAÇÃO LEGAL E DOUTRINÁRIA

Arcabouço jurídico vertebra-se nos arts. 6º-LXI, 18, 22, 40, 47 § único, 60 e 117 da Lei 14.133/2021, na IN SESG/ME 40/2020 (planejamento e matriz de riscos) e na Lei 13.005/2014 (PNE).

Maria Sylvia Zanella Di Pietro descreve o planejamento como "eixo de racionalidade que antecede qualquer contratação" (2023, p. 492); Marçal Justen Filho acrescenta que o Termo de Referência converte a necessidade pública em requisitos mensuráveis, vedando tanto o subdimensionamento quanto a superespecificação que frustre a competitividade (Comentários à Lei 14.133, 2.ª ed., p. 511).

Manual de Licitações & Contratos – TCU (5.ª ed., 2024) indica que a robustez do ETP e do TR forma o primeiro pilar de governança das contratações públicas, assegurando integridade e resultados (cap. 4).

3 – JUSTIFICATIVA DA CONTRATAÇÃO

Três alternativas foram comparadas no ETP: (i) cursos presenciais ministrados por docentes próprios; (ii) terceirização presencial; e (iii) plataforma digital em nuvem.

Os cenários (i) e (ii) implicariam custo superior a R$ 3.200,00/aluno/ano, elevado tempo de implementação e maior impacto no índice de pessoal.

Já o SaaS apresentou custo médio de R$ 700,00/licença/ano e economia projetada de R$ 1,4 milhão ao longo de dois exercícios, sem prejuízo da qualidade pedagógica.

Acórdão TCU 1686/2019 - Plenário reconhece que serviços em nuvem potencializam ganhos

de escala, reduzem infraestrutura e otimizam equipe de TI, resultando em "grande incremento de racionalidade administrativa". Soma-se a isso a diretriz do art. 11 da Lei 14.133, que exige "melhor relação custo-benefício", reforçada pela doutrina de Di Pietro ao defender a supremacia do critério econômico-social no gasto público (2023, p. 501).

Um grande passo para se obter sucesso em medidas de gestão, especialmente em se tratando da rede pública de ensino, ampla e complexa, é estar amparado por ferramentas de suporte e de informação, ou seja, os gestores deverão contar com uma plataforma tecnológica onde possam ter informações sobre a aplicação e utilização dos acessos à internet.

A exigência cada vez maior em aperfeiçoar os níveis dos resultados educacionais, bem como gerar e fortalecer mecanismos de transparência e responsabilização para os cidadãos e partes interessadas geram a necessidade da administração pública em implantar plataformas informacionais que permitam desenvolver e implementar indicadores de desempenho.

Para isso é necessário a implantação de plataforma composta de hardware, software e serviço técnico especializado para monitoramento e gestão da conectividade de alunos e professores. O serviço prestado permitirá à Secretaria de Educação a gestão da utilização de recursos pelos alunos, professores e colaboradores da Secretaria de Educação envolvidos no processo.

A CONTRATANTE será responsável pelo acesso e consequentemente conectividade e controle do projeto aos docentes e discentes.

Todo o tráfego de dados demandados pelos usuários deverá ser direcionado para a Solução de Gestão e Controle dos Acessos e Conectividade da CONTRATADA. Esta realizará os filtros ou restrições de acesso aplicáveis a cada perfil de usuário, (aluno por série, professor ou servidor), de acordo com as autorizações definidas no momento do cadastro de cada usuário da Secretaria.

4 – DESCRIÇÃO DETALHADA DA SOLUÇÃO

Contratação, em caráter continuado, de sociedade empresária detentora de comprovada expertise, para a cessão onerosa, mediante locação e licença de uso, de solução tecnológica integrada (plataforma/software) equipada com recursos de realidade aumentada, gamificação e interfaces altamente interativas, incorporando módulo avançado de gestão analítica de relatórios e indicadores, bem como o fornecimento de suporte técnico permanente e consultoria pedagógica especializada, em ambiente virtual de aprendizagem nas modalidades on-line e educação a distância (EAD), dirigido a discentes e/ou docentes vinculados à Secretaria Municipal de Educação de São Vicente do Sul-RS.

A solução deverá atender à ISO 27001 e plena conformidade com a LGPD.

Funções mínimas: catálogo de 85 cursos (Menu Cursos em anexo a este ETP) alinhados às diretrizes da BNCC, trilhas adaptativas, gamificação, interatividade, certificados digitais, API de integração (WhatsApp/SSO) e painéis de BI exportáveis (XLS/PDF).

Acórdão TCU 1214/2013 - Plenário recomenda que contratos continuados de TI contenham níveis de serviço claros e mecanismos de retenção de pagamentos para garantir continuidade operacional; por isso, o TR incorpora indicadores de disponibilidade, tempo de resposta e satisfação do usuário, auditáveis via painel gestor.

A solução a ser contratada compreende plataforma digital de aprendizagem, hospedada em ambiente seguro na nuvem, acessível por navegadores modernos em computadores e dispositivos móveis.

O portfólio ofertado deverá conter, no mínimo, 85 (oitenta e cinco) cursos distribuídos nos eixos de informática, robótica, programação de jogos, inteligência artificial, design gráfico, empreendedorismo, marketing digital, língua inglesa e libras, assegurando carga horária anual igual ou superior a 100 (cem) horas por usuário, devendo a contratada possuir a qualidade necessária que deverá ser certificada através do Selo de qualidade ISO 27001 (padrão internacional que atesta que uma empresa cumpre os requisitos para a gestão da segurança da informação).

A dimensão formativa deverá lastrear-se em estratégias didático-pedagógicas baseadas em gamificação, microlearning e avaliações formativas autônomas, culminando na emissão de certificados digitais providos de assinatura eletrônica qualificada e chave criptográfica inviolável.

À empresa contratada competirá disponibilizar à Administração/contratante solução tecnológica de gestão educacional (plataforma/software) apta a gerar relatórios gerenciais em formatos portáveis (.pdf) e planilháveis (.xlsx), facultando o escrutínio em tempo real da progressão discente e fornecendo subsídios probatórios à Secretaria Municipal de Educação para a tomada de decisões estratégicas.

5 - DESCRIÇÃO DA SOLUÇÃO E DOS REQUISITOS

A solução a ser contratada compreende plataforma digital de aprendizagem, hospedada em ambiente seguro na nuvem, acessível por navegadores modernos em computadores e dispositivos móveis.

O portfólio ofertado deverá conter, no mínimo, 85 (oitenta e cinco) cursos distribuídos nos eixos de informática, robótica, programação de jogos, inteligência artificial, design gráfico, empreendedorismo, marketing digital, língua inglesa e libras, assegurando carga horária anual igual ou superior a 100 (cem) horas por usuário, devendo a contratada possuir a qualidade necessária que deverá ser certificada através do Selo de qualidade ISO 27001 (padrão internacional que atesta que uma empresa cumpre os requisitos para a gestão da segurança da informação).

A dimensão formativa deverá lastrear-se em estratégias didático-pedagógicas baseadas em gamificação, microlearning e avaliações formativas autônomas, culminando na emissão de certificados digitais providos de assinatura eletrônica qualificada e chave criptográfica inviolável.

À empresa contratada competirá disponibilizar à Administração/contratante solução tecnológica de gestão educacional (plataforma/software) apta a gerar relatórios gerenciais em formatos portáveis (.pdf) e planilháveis (.xlsx), facultando o escrutínio em tempo real da progressão discente e fornecendo subsídios probatórios à Secretaria Municipal de Educação para a tomada de decisões estratégicas.

O referido sistema deverá admitir, como funcionalidades mínimas, filtros relativos a assiduidade, índices de evasão, acompanhamento individualizado por curso e módulo, cronograma de atendimento das turmas, monitoramento on-line da presença discente, boletim acadêmico, registro de data natalícia, histórico de conclusão, dentre outros indicadores, de modo a maximizar o controle de performance e a comunicação institucional com a comunidade escolar.

Por fim, exige-se suporte técnico-pedagógico ininterrupto, com nível de serviço mínimo de noventa e nove vírgula oito por cento de disponibilidade e equipe multidisciplinar composta por pedagogo, coordenador pedagógico, gestor de projetos e profissional de tecnologia da informação.

A criação de Núcleos Tecnológicos é essencial para atender às necessidades educacionais dos alunos do município de São Vicente do Sul, especialmente no ensino fundamental.

Este requisito surge da escassez de ensino tecnológico na educação básica e da demanda crescente por competências digitais, que são do mercado de trabalho atual.

As habilidades em foco incluem, mas não se limitam a, pensamento científico e crítico, lógica de programação, raciocínio matemático, criatividade, empatia, cooperação, responsabilidade social e cidadania.

Globalmente, existe uma defasagem significativa nas competências digitais, com previsões do Fórum Econômico Mundial indicando que 65% das crianças em idade escolar primária hoje trabalharão em empregos ainda não criados, muitos impulsionados pela tecnologia.

Além disso, um relatório de 2019 destaca a dificuldade das escolas em todo o mundo em integrar tecnologias digitais ao currículo de forma efetiva. No Brasil, essa lacuna é ainda mais pronunciada, o que nos motiva a buscar soluções educacionais inovadoras.

Segundo a pesquisa TIC Educação 2019, apenas 39% das escolas públicas brasileiras incorporam tecnologias digitais em atividades com alunos, em contraste com 69% nas escolas privadas, evidenciando uma disparidade no acesso à educação tecnológica. Diante das rápidas mudanças tecnológicas, é imperativo que a educação pública se adapte para preparar os alunos para o futuro. Com o avanço de tecnologias como linguagens de programação e inteligência artificial, é vital que os estudantes não apenas compreendam, essas ferramentas de maneira criativa, destacando ainda, que atividades administrativas, contábeis, gestão, marketing e tecnologia como um todo também deverão ser implementadas, visando assim, um enriquecimento curricular dos discentes.

Portanto, a adoção de um ensino que integre a Cultura TDIC, conforme preconizado pela BNCC, não é apenas uma resposta a necessária estratégia para equipar os alunos com as competências para um futuro permeado pela tecnologia. A implementação desses núcleos é um passo crucial para assegurar que os discentes adquiram as habilidades requeridas para prosperar em um contexto cada vez mais digital, devendo ficar alinhados às competências gerais da BNCC e contribuindo para a construção de uma sociedade mais justa e inclusiva.

A educação é um processo dinâmico de transmissão e aquisição de conhecimentos, valores e habilidades essenciais para a vida em sociedade. Ela promove a liberdade, a dignidade e o desenvolvimento econômico e social, além de ser fundamental cívicos.

Reconhecendo sua importância, a Constituição Federal do Brasil consagra a educação como um direito social fundamental. Este direito implica não apenas o acesso à educação, mas também a garantia

de que ela seja de qualidade, conforme estabelecido nos artigos 205, 206 e 208 da Carta Magna.

No contexto do século XXI, a qualidade da educação pública não se limita à disponibilidade de escolas; ela deve ser capaz de promover o desenvolvimento integral da pessoa, preparando para o mercado de trabalho. Isso requer que a Administração Pública utilize todos os recursos e ferramentas disponíveis para aprimorar as práticas educacionais, incluindo a adoção de modelos bem-sucedido do setor privado para elevar o padrão de ensino e diminuir as desigualdades educacionais.

O uso da tecnologia como parte da Cultura TDIC é crucial para o processo de ensino-aprendizagem, promovendo a democratização do acesso, a conexão entre teoria e prática, e a dinamização do currículo. As atividades práticas e experimentais devem desafiar os alunos a resolver problemas e aplicar o método científico de forma autônoma, contribuindo para uma aprendizagem significativa e contextualizada.

A educação do século XXI exige que as escolas públicas se adaptem às novas metodologias, integrando tecnologias em todas as áreas de conhecimento. Isso envolve transformar os alunos em protagonistas do próprio aprendizado, estimulando o uso eficaz das ferramentas tecnológicas com uma intenção pedagógica clara. O objetivo é que os alunos se engajem na aquisição do conhecimento, compreendam sua relevância para o mundo moderno e utilizem esse conhecimento de maneira social, política e culturalmente responsável.

O projeto visa fornecer recursos tecnológicos interdisciplinares para o desenvolvimento de atividades pedagógicas práticas e experimentais inovadoras. Essas atividades devem articular teoria e prática, interatividade constante do aluno com o curso. A sala de aula deve ser equipada para facilitar o desenvolvimento de habilidades intelectuais variadas, relacionadas aos componentes curriculares e às áreas do conhecimento presentes na escola.

Para isso é imprescindível que a sala física onde o projeto ocorra disponha de estrutura onde as atividades pedagógicas práticas desenvolvidas estimulem habilidades intelectuais simples e complexas, relacionadas aos conhecimentos dos componentes curriculares que compõem as áreas do conhecimento presentes na escola

Necessário se faz reconhecer a imperatividade do aprimoramento profissional contínuo. Consequentemente, disponibilizando num futuro breve programas de formação para gestores e mestres, com foco nas tecnologias emergentes e nas vanguardas metodológicas educacionais.

Um dos pilares axiais do Ambiente Interativo de Aprendizagem é a propulsão da inclusão digital, assegurando que os estudantes desenvolvam as competências essenciais para navegar com proficiência no universo digital.

As soluções propostas, com a futura contratação será de contribuir de forma direta para o adimplemento de metas capitais do PNE (Lei 13.005/2014), em particular a Meta 06 (Educação em Tempo Integral), a Meta 09 (Educação de Jovens e Adultos - EJA) e a Meta 16 (Formação Continuada de Professores), além de garantir que o conteúdo programático e as metodologias estejam em consonância com as diretrizes educacionais vigentes na nação.

Em epílogo, a implementação de uma solução educacional interativa não se restringe à modernização do processo de ensino-aprendizagem, mas configura-se como um investimento de retorno substancial, manifestado no cumprimento de metas educacionais precípuas, no incremento de recursos financeiros e na capacitação de discentes e profissionais.

6 – PREÇOS MÁXIMOS

Visando trazer uma maior transparência entre os licitantes interessados, segue descrição dos serviços, quantitativos e valor de referência:

Item/ Grupo	Descrição do produto/serviço	Unidade	Qtde	Valor unitário máximo	Valor total Anual R$
Item 1 G1	Contratação de empresa especializada em fornecimento de cursos extracurriculares para atender 70 professores, 341 alunos dos Anos Iniciais, 149 alunos dos Anos Finais das seguintes escolas: EMEF Eduardo Lutz, EMEF Dr. Ayres Cecconi, EMEF Coqueiros e EMEF Antero Xavier, unidades mantidas pela Secretaria Municipal de Educação de São Vicente do Sul/RS, por um período mínimo de 12 meses. Cursos extracurriculares voltados as seguintes áreas do conhecimento: informática básica e avançada, robótica, desenvolvimento de games, inteligência artificial, design	mês	**3**	**11.083,33**	**32.249,99**

	gráfico, programação, web design, contabilidade, gestão de pessoas, administração, marketing digital, inglês, libras, empreendedorismo, dentre outros, visando atender alunos no tempo integral (Meta 06 PNE) e formação de professores (Meta 16 do PNE). **Ano 2025 = 190 usuários**				
Item 2 G1	Contratação de empresa especializada em fornecimento de cursos extracurriculares para atender 70 professores, 341 alunos dos Anos Iniciais, 149 alunos dos Anos Finais das seguintes escolas: EMEF Eduardo Lutz, EMEF Dr. Ayres Cecconi, EMEF Coqueiros e EMEF Antero Xavier, unidades mantidas pela Secretaria Municipal de Educação de São Vicente do Sul/RS, por um período mínimo de 12 meses. Cursos extracurriculares voltados as seguintes áreas do conhecimento: informática básica e avançada, robótica, desenvolvimento de games, inteligência artificial, design gráfico, programação, web design, contabilidade, gestão de pessoas, administração, marketing digital, inglês, libras, empreendedorismo, dentre outros, visando atender alunos no tempo integral (Meta 06 PNE) e formação de professores (Meta 16 do PNE). **Ano 2026 = 560 usuários**	mês	12	**32.666,66**	**392.000,00**
VALOR TOTAL GRUPO 1 R$ 424.249,99 (quatrocentos e vinte e quatro mil, duzentos e quarenta e nove reais e noventa e nove centavos)					

7 - RELAÇÃO CURSOS, CARGA HORÁRIA E QUANTIDADE DE USUÁRIOS

CURSO/CARGA HORÁRIA	QUANTIDADE MÁXIMA DE USUÁRIOS
1. 3D STUDIO MÓDULO I (18 HORAS)	560
2. 3D STUDIO MÓDULO II (18 HORAS)	560
3. ADMINISTRAÇÃO FINANCEIRA (16 HORAS)	560
4. AFTER EFFECTS CC (16 HORAS)	560
5. AGENTE DE VIAGENS E TURISMO (16 HORAS)	560
6. ASSISTENTE CONTÁBIL (17 HORAS)	560
7. ATENDENTE DE FARMÁCIA (16 HORAS)	560
8. ATENDIMENTO AO CLIENTE (21 HORAS)	560
9. AUTO CAD MÓDULO I (18 HORAS)	560
10. AUTO CAD MÓDULO II (17 HORAS)	560
11. BANCO DE DADOS (19 HORAS)	560
12. CORELDRAW (16 HORAS)	560
13. CRIAÇÃO DE CONTEÚDO PARA MÍDIAS SOCIAS (8 HORAS)	560
14. CSHARP MOD I (20 HORAS)	560
15. CSHARP MOD II (18 HORAS)	560
16. CUIDADOR DE IDOSO (16 HORAS)	560
17. DESENVOLVEDOR DE SITE COM WORDPRESS (16 HORAS)	560
18. DIGITAÇÃO (16 HORAS)	560
19. E-COMMERCE (16 HORAS)	560
20. EMPREENDEDORISMO MÓDULO I (5 HORAS)	560
21. EMPREENDEDORISMO MÓDULO II (7 HORAS)	560
22. EMPREENDEDORISMO MÓDULO III (8 HORAS)	560
23. EMPREENDEDORISMO MÓDULO IV (10 HORAS)	560
24. EXCEL (14 HORAS)	560
25. EXCEL AVANÇADO (21 HORAS)	560
26. EXCEL KIDS (13 HORAS)	560
27. FINANÇAS PESSOAIS (4 HORAS)	560
28. FORMAÇÃO DE PREÇO PARA COMÉRCIO (5 HORAS)	560
29. GAMES MÓDULO I - HTML (13 HORAS)	560

30. GAMES MÓDULO II - UNITY 3D (14 HORAS)	560
31. GAMES TEEN (16 HORAS)	560
32. GESTÃO DE PESSOAS (19 HORAS)	560
33. HARDWARE (20 HORAS)	560
34. HOTELARIA (16 HORAS)	560
35. HTML5 + CSS3 (20 HORAS)	560
36. ILLUSTRATOR CC (16 HORAS)	560
37. INDESIGN CC (16 HORAS)	560
38. INGLÊS BÁSICO (40 HORAS)	560
39. INGLÊS INTERMEDIÁRIO (40 HORAS)	560
40. INGLÊS AVANÇADO (40 HORAS)	560
41. IMPRESSÃO 3D (Não especifica horas)	560
42. INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL (17 HORAS)	560
43. INTERNET 11 (13 HORAS)	560
44. INTERNET 11 KIDS (13 HORAS)	560
45. JAVA MÓDULO I (21 HORAS)	560
46. JAVA MÓDULO II (18 HORAS)	560
47. JAVA SCRIPT (16 HORAS)	560
48. JAVA WEB (18 HORAS)	560
49. LIDERANÇA EMPRESARIAL (16 HORAS)	560
50. LÓGICA DE PROGR. ORIENT. A OBJETOS (17 HORAS)	560
51. LOGÍSTICA (16 HORAS)	560
52. MANUTENÇÃO DE COMPUT. E REDES (19 HORAS)	560
53. MARKETING DIGITAL 4.0 (16 HORAS)	560
54. MATEMÁTICA FINANC. COM HP 12 C 2.0 (15 HORAS)	560
55. MELHOR ATENDENTE (4 HORAS)	560
56. METAVERSO (16 HORAS)	560
57. MEU NOVO EMPREGO MÓDULO I (7 HORAS)	560
58. MEU NOVO EMPREGO MÓDULO II (22 HORAS)	560
59. OPERADOR DE CAIXA (14 HORAS)	560
60. PHOTOSHOP CC (18 HORAS)	560
61. PHP COM LARAVEL (16 HORAS)	560
62. POWERPOINT (14 HORAS)	560
63. POWERPOINT KIDS (13 HORAS)	560
64. POWER BI (16 HORAS)	560
65. PREMIERE PRO CC (16 HORAS)	560
66. PROGRAMADOR MOBILE - ANDROID (14 HORAS)	560
67. PROMOB (16 HORAS)	560
68. PROPAGANDA E MARKETING (17 HORAS)	560
69. PYTHON (16 HORAS)	560
70. QUICK ENGLISH (30 HORAS)	560
71. REVIT (19 HORAS)	560
72. ROBÓTICA KIDS (18 HORAS)	560
73. SECRETARIADO (16 HORAS)	560
74. SKETCHUP (14 HORAS)	560
75. SOLIDWORK (16 HORAS)	560
76. SQL SERVER (16 HORAS)	560
77. TÉC. DE ADMINISTRAÇÃO C/ LOGÍSTICA (16 HORAS)	560
78. TÉC. DE PROD. SUCROALCOOLEIRA (16 HORAS)	560
79. TELEMARKETING E VENDAS (19 HORAS)	560
80. UML (16 HORAS)	560
81. WINDOWS (17 HORAS)	560
82. WINDOWS KIDS (17 HORAS)	560
83. WORD (16 HORAS)	560
84. WORD KIDS (13 HORAS)	560

85. YOUTUBER (10 HORAS)	560

8 – PARCELAMENTO OU LOTE ÚNICO

Art. 47 da Lei 14.133 privilegia o fracionamento quando tecnicamente possível; todavia, o ETP demonstrou que a divisão do objeto geraria múltiplas interfaces, relatórios heterogêneos e perda de governança.

Acórdão TCU 3140/2006-1.ª Câmara admite adjudicação global quando estudos prévios provam vantagens técnicas e econômicas do lote único. Ademais, a fragmentação contraria o princípio da eficiência (art. 37 CF) ao duplicar estruturas de suporte e de integração.

9 – PRAZO, LOCAL E CONDIÇÕES DE ENTREGA:

A entrega provisória dos serviços deverá ser em até 30 (trinta) dias, contados da data de recebimento da nota de empenho pela empresa;

Todas as despesas com a entrega dos servilos correrão por conta da proponente;

A nota de empenho/ordem de entrega será enviada para o e-mail informado pela empresa na proposta de preço, sendo que a empresa licitante terá no máximo 24 (vinte e quatro) horas para confirmar o seu recebimento (para então iniciar a contagem dos prazos de entrega dos produtos);

A entrega definitiva dos serviços será efetivada, logo após o recebimento e a conferência por parte do fiscal (ais) designados para tal, desde que atenda as especificações mínimas exigidas neste termo, mediante a apresentação da nota fiscal, devidamente certificada, com assinatura/protocolo de recebimento do responsável;

Verificada a não conformidade no recebimento do objeto licitado, desde que comprovado a falha por parte da Contratada, a mesma deverá promover as correções necessárias no máximo em 5 (cinco) dias úteis, após o comunicado emitido pelo fiscal, sem ônus para a Administração, que em caso de recusa estará sujeito às penalidades previstas neste termo.

10 – OBRIGAÇÕES DA CONTRATADA

Manter infraestrutura apta a assegurar o SLA contratado;

Disponibilizar suporte em horário comercial em português, via chat, telefone e e-mail;

Fornecer equipe mínima composta por pedagogo, coordenador pedagógico, gestor de projetos e analista de TI, com comprovação de experiência prévia;

Garantir conformidade LGPD, implementando criptografia “at rest” e “in transit”, anonimização e logs imutáveis;

A contratada deverá fornecer à contratante, uma plataforma/software gestor que possibilite a emissão de relatórios no formato PDF e em Excel, com o objetivo de aferir a evolução dos alunos em tempo real, contribuindo assim, para a gestão do projeto por parte da Secretaria de Educação.

No referido sistema, deverá possibilitar o município filtrar as seguintes informações mínimas: frequência dos alunos, alunos faltantes, acompanhamento do aluno por curso e módulo, horário de atendimento da turma, alunos online, boletim dos alunos, mês de aniversário, alunos que concluíram, dentre outras, de modo a facilitar o acompanhamento de desempenho e a comunicação com a comunidade escolar.

Acórdão 1214/2013-Plenário respalda a retenção das duas últimas faturas como salvaguarda trabalhista, atribuindo responsabilidade solidária à contratada pela regularidade de encargos sociais.

A CONTRATADA será a responsável pelo fornecimento de todos os serviços e recursos especificados nos itens e subitens do Termo de Referência e seus anexos, a qual será devidamente formalizada a partir de instrumentos contratuais específicos, conforme Edital e seus anexo.

Atender a todas as condições de habilitação e qualificação exigidas na licitação.

Dar suporte à CONTRATANTE na realização de todas as fases de implementação do serviço.

Dimensionar e alocar, as suas expensas, os recursos materiais e humanos necessários para prestação do serviço.

Responsabilizar-se pelos serviços previstos nesse instrumento.

Prestar serviço de manutenção corretiva, que consistirá no fornecimento de novas versões para correção de erros e bugs, e para adaptações em decorrência de evoluções tecnológicas.

Cumprir os prazos e condições dispostos no Acordo de Nível de Serviço e nos prazos estabelecidos nesse instrumento.

11 – OBRIGAÇÕES DA CONTRATANTE

Assegurar conectividade nas escolas;

Designar gestor e fiscais do contrato (art. 117);

Registrar a contratação no Plano de Contratações Anual (PCA);

Analisar relatórios e aplicar sanções quando cabíveis;

Atualizar, quando necessário, a matriz de riscos.

Manual de Licitações & Contratos – TCU destaca que a fiscalização materializa o princípio da autotutela e evitar glosas de recursos ou responsabilização pessoal dos agentes.

A CONTRATANTE deve ser responsável pela definição da lista de cursos que ficarão disponíveis aos docentes e discentes que farão parte da lista de endereços web liberados através de logins e senhas.

Solicitar a execução do objeto à CONTRATADA através da emissão de Ordem de Serviço/nota de empenho de despesa.

Tomar todas as providências necessárias ao fiel cumprimento das cláusulas deste Termo de Referência.

Franquear à CONTRATADA o acesso livre à sua instalação sempre que necessário à prestação do serviço.

Facilitar por todos os meios o cumprimento da execução do contrato, dando acesso e promovendo o bom entendimento entre seus funcionários e colaboradores da CONTRATADA, cumprindo com as obrigações pré-estabelecidas.

Prestar as informações e os esclarecimentos que venham a ser solicitados pela CONTRATADA.

Notificar a CONTRATADA de qualquer irregularidade decorrente da execução do objeto contratual.

Efetuar os pagamentos devidos à CONTRATADA nas condições estabelecidas neste Termo.

Fornecer à CONTRATADA, informações e especificações indispensáveis para a realização dos trabalhos.

Viabilizar a capacitação de pessoal para assegurar o melhor uso das ferramentas.

Analisar as questões relacionadas com o desenvolvimento e operacionalização dos serviços prestados identificando eventuais problemas, diagnosticando-os e propondo medidas preventivas e corretivas.

12 – SEGURANÇA DA INFORMAÇÃO

Além da exposição de motivos posta, se faz necessário justificar de que a obrigatoriedade da a empresa a ser contratada para prestação de serviços de TI atender aos seguintes requisitos essenciais, visando garantir a segurança, conformidade legal, continuidade dos negócios e sustentabilidade ambiental da nossa operação:

Dados em Território Nacional com Backup Georredundante e Plano de Resposta a Incidentes

A exigência de que os dados estejam armazenados em território nacional é fundamental para assegurar o cumprimento da legislação brasileira, especialmente no que tange à soberania dos dados e à facilidade de acesso para fins de auditoria ou investigação, caso necessário.

A infraestrutura com replicação horária de dados e backup georredundante é crucial para minimizar o risco de perda de informações em caso de falhas ou desastres. A replicação constante e o armazenamento em diferentes localidades geográficas garantem a alta disponibilidade e a integridade dos nossos dados críticos.

Por fim, a existência de um plano formal de resposta a incidentes com tempo máximo de resposta de até 24 horas é vital para a rápida recuperação e mitigação de impactos em cenários de segurança da informação, como ataques cibernéticos ou falhas de sistema. Essa agilidade é indispensável para a continuidade das nossas operações e a proteção da reputação da empresa.

Conformidade com a LGPD – Art. 55-B e Certificações de Segurança da Informação

A Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), em seu Art. 55-B, estabelece a necessidade de mecanismos que garantam a segurança da informação e a proteção de dados pessoais. Para assegurar o pleno atendimento a essa exigência legal e demonstrar um compromisso robusto com a privacidade e a segurança dos dados, a empresa contratada deverá possuir as seguintes certificações:

ISO/IEC 27001 – Gestão de Segurança da Informação: Comprova a implementação de um Sistema de Gestão de Segurança da Informação (SGSI) abrangente, garantindo a confidencialidade, integridade e disponibilidade dos dados.

ISO/IEC 27701 – Gestão da Privacidade da Informação: Essencial para a conformidade com a LGPD, esta certificação demonstra a implementação de um Sistema de Gestão de Privacidade da Informação (SGPI) que trata especificamente da proteção de dados pessoais.

ISO/IEC 27017 – Controles de segurança para serviços em nuvem: Garante que a segurança dos dados em ambientes de nuvem seja tratada de forma específica e eficaz.

ISO/IEC 27018 – Proteção de dados pessoais em nuvem: Foca na proteção de informações pessoalmente identificáveis (PII) em ambientes de nuvem, reforçando a conformidade com a LGPD.

Adicionalmente, a retenção de logs por 24 meses é uma exigência para fins de auditoria, rastreabilidade e investigações, conforme normativas e boas práticas de segurança da informação.

Uso de Energia Renovável / Sustentabilidade Ambiental e Outras Certificações de Maturidade Operacional.

A busca por fornecedores que demonstrem compromisso com a sustentabilidade ambiental, por meio do uso de energia renovável, reflete os valores e a responsabilidade social da nossa empresa. A certificação ISO 14001 no datacenter da contratada é uma prova tangível desse compromisso, evidenciando uma gestão ambiental eficaz e a preocupação com a redução do impacto ecológico.

Além das certificações de segurança e ambiental, a posse das seguintes certificações adicionais demonstra a maturidade, confiabilidade e excelência operacional da empresa a ser contratada:

ISO 22301 – Continuidade de Negócios: Garante que a empresa possui um sistema robusto para manter suas operações críticas funcionando mesmo em situações de interrupção.

ISO 20000 – Gestão de Serviços de TI: Assegura que os serviços de TI são gerenciados de forma eficiente e alinhada às melhores práticas.

ISO 9001 – Gestão da Qualidade: Comprova a implementação de um sistema de gestão da qualidade, buscando a melhoria contínua dos processos e serviços.

PCI-DSS – Segurança de dados para o setor de cartões: Indispensável caso haja processamento de dados de cartões de pagamento, garantindo a segurança dessas transações.

TIER III Design – Confiabilidade de infraestrutura: Indica um alto nível de confiabilidade e disponibilidade da infraestrutura do datacenter, com redundância e manutenção sem interrupção.

ISAE 3402 (SOC 1, 2 e 3) – Controles internos e segurança de operações: Fornece relatórios independentes sobre os controles internos da empresa, garantindo transparência e confiança nas operações.

A exigência desses requisitos visa garantir que a contratação dos serviços de TI não apenas atenda às necessidades operacionais da empresa, mas também esteja em conformidade com as melhores práticas de segurança da informação, privacidade de dados, continuidade de negócios e responsabilidade ambiental, mitigando riscos e fortalecendo a resiliência.

Acórdão TCU 1686/2019 - Plenário ressalta que contratação de nuvem reduz vulnerabilidades físicas e concentra esforços de segurança em provedores especializados, ampliando resiliência operacional.

13 – SUSTENTABILIDADE

A migração para ambiente totalmente digital elimina cerca de 4,2 t de papel/ano, reduz emissões de CO_2 e atende ao Plano de Logística Sustentável (PLS).

Verifica-se que tais exigências alinham-se ao Objetivo 12 da Agenda 2030 da ONU.

14 – GESTÃO E FISCALIZAÇÃO

O contrato será acompanhado por comissão multidisciplinar que registrará: indicadores de SLA, cronograma físico-financeiro, nível de satisfação do usuário e execução de capacitações.

15 – OBJETIVO GERAL E RESULTADOS ESPERADOS

Realização de licitação para a contratação de solução inovadora busca atender aos seguintes objetivos:

Tornar a gestão pública mais permeável ao desenvolvimento livre e colaborativo, mais transparente e acessível;

Estimular o desenvolvimento e a difusão de novas tecnologias;

Organizar e incentivar iniciativas já existentes que promovam à melhoria da gestão pública por meio da inovação tecnológica;

Apoiar e fortalecer ações de inovação abertas que promovam a transparência, o uso de dados abertos e a participação social na Administração;

A implementação da solução digital deverá elevar o índice de atendimento ao tempo integral, com isso incrementar a complementação do FUNDEB em cerca de 33% (trinta e três por cento) por cada

aluno em tempo integral ampliado, bem como, ofertar formação continuada aos professores nas mais diversas áreas do conhecimento.

Além disso, busca-se reduzir a evasão escolar em 8% (oito por cento) até 2027.

O sistema de relatórios automatizados possibilitará maior transparência junto aos órgãos de controle, fortalecendo a governança educacional.

A implementação bem-sucedida do (s) núcleo (s) de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) na Rede Municipal de Ensino tende a proporcionar inúmeros impactos positivos tanto para os alunos quanto para a comunidade escolar ao longo dos anos.

Estes impactos podem ser observados em várias dimensões:

I. **Impactos diretos para o corpo Discente (alunos em geral)**

a. Desenvolvimento de Habilidades Digitais: Os alunos ganharão competências essenciais em tecnologia, como programação, design gráfico, e uso de dispositivos inteligentes, preparando-os para um futuro onde essas habilidades serão cada vez mais valorizadas.

b. Estímulo ao Pensamento Crítico e Resolução de Problemas: Através do aprendizado prático em áreas como AI e Machine Learning, os alunos desenvolverão habilidades de pensamento crítico e resolução de problemas complexos.

c. Criatividade e Inovação: Atividades como design de games e *storytelling* incentivam a criatividade e a inovação, essenciais no desenvolvimento pessoal e profissional.

d. Preparação para o Mercado de Trabalho: Ao adquirir conhecimento em áreas de ponta, os alunos estarão melhor preparados para carreiras em campos emergentes e altamente demandados.

e. Consciência Digital e Segurança Online: Ao aprender sobre cultura digital, os alunos se tornam mais conscientes sobre questões de segurança *online*, ética digital, e uso responsável da tecnologia, tornando-se verdadeiros cidadãos digitais.

II. **Resultados Sociais e Comunitários**

a. Inclusão Digital e Redução da Desigualdade: Ao proporcionar acesso a tecnologias avançadas, a escola pode desempenhar um papel na redução da desigualdade digital, especialmente em comunidades menos favorecidas desses recursos.

b. Engajamento da Comunidade: Projetos e atividades do(s) núcleo(s) TDIC poderão envolver a comunidade local, promovendo uma maior integração entre a escola e seu entorno.

c. Desenvolvimento de Futuros Líderes e Inovadores: A longo prazo, o(s) núcleo(s) TDIC podem contribuir para a formação de líderes e inovadores em tecnologia, que poderão ter um impacto positivo na comunidade e na economia de nossa cidade.

d. Conscientização sobre Questões Contemporâneas: Através do estudo de temas atuais como Internet das Coisas (IOT) e Metaverso, os alunos se tornam mais conscientes de questões contemporâneas e de seu papel na sociedade digital.

III. **Resultados a Longo Prazo**

a. Sustentabilidade Educacional e Tecnológica: A integração de TDIC no currículo escolar contribui para a sustentabilidade educacional e tecnológica, mantendo a escola relevante e atualizada com as tendências globais.

b. Alinhamento com Tendências Globais: Os alunos estarão alinhados com as tendências educacionais e tecnológicas globais, preparando-os para participar efetivamente em contextos internacionais.

c. Fomento ao Empreendedorismo e Inovação: Com o conhecimento adquirido, os alunos podem se tornar empreendedores, iniciando projetos inovadores e contribuindo para o desenvolvimento econômico de nossa comunidade e além.

Em resumo, a implementação de núcleo (s) TDIC não apenas equipa os alunos com habilidades essenciais e preparação para o futuro, mas também transforma a dinâmica educacional, promove o desenvolvimento profissional dos educadores, e tem um impacto positivo amplo na comunidade escolar e na sociedade em geral.

16 - DO SUPORTE TÉCNICO

A CONTRATADA deve prestar serviços de suporte técnico especializado de forma contínua durante toda a vigência do contrato, objetivando a orientação da Secretaria de Educação quanto às ações necessárias para o uso dos recursos oferecidos pela plataforma.

Deve ser disponibilizada pela CONTRATADA um serviço de abertura de chamados técnicos (Service Desk) através da WEB, 0800 ou número local. Estes serviços são para uso exclusivo dos

responsáveis da CONTRATANTE e deverão estar disponíveis de segunda à sexta-feira das 8h às 18h, exceto feriados.

Ambas as opções fornecidas no serviço de abertura de chamados devem permitir o registro da data e hora da solicitação, o usuário, a descrição do problema e uma numeração de controle.

17. DO TREINAMENTO PARA UTILIZAÇÃO DO SISTEMA

Iniciada a implantação da solução, a CONTRATADA deve realizar treinamento inicial para os gestores que forem indicados pela Secretaria de Educação.

Treinamento inicial tem como objetivo introduzir as funcionalidades da solução, apresentando o fluxo de navegação e tutoriais com informações necessárias para a utilização das funções liberadas para os gestores da secretaria.

Treinamento será feito de forma remota, em salas de videoconferência em horário comercial.

Todos os recursos das salas de videoconferência para realização do treinamento são de responsabilidade da CONTRATADA, exceto os recursos de obrigatoriedade do município, como por exemplo: notebooks com internet dos docentes e discentes.

Para melhor aproveitamento e agilidade dos treinamentos, será permitido à formação de turmas com no máximo 40 (quarenta) pessoas.

Todos os treinamentos deverão ser ministrados por profissionais capacitados da CONTRATADA.

Cada representante escolhido pela CONTRATANTE para realizar o treinamento deve receber explicações teóricas e demonstrações práticas.

Treinamento deve ser realizado em até 8 horas e a CONTRATADA deve manter plataforma EAD com os cursos disponíveis aos colaboradores da CONTRATANTE.

Deve ser fornecido material didático digital pela CONTRATANTE.

18 - PRAZOS E VIGÊNCIA DO CONTRATO

A licitante vencedora terá o prazo máximo de 05 (cinco) dias úteis, a contar do recebimento da convocação da CONTRATANTE, para assinatura do contrato;

Os preços previstos para a contratação do objeto deste Contrato permanecerão fixos e irreajustáveis pelo período de 12 (doze) meses. Decorrido esse prazo, os preços poderão ser reajustados mediante a aplicação, pelo Contratante, do índice médio acumulado da variação positiva dos seguintes índices: INPC/IBGE, IPCA/IBGE e IGP-M/FGV;

Quando o participante vencedor não assinar o contrato, é facultada a CONTRATANTE convocar os participantes remanescentes, na ordem de classificação, para fazê-lo em igual prazo e nas mesmas condições, ou revogar a licitação, sem prejuízo das sanções previstas neste edital e a lei 14.133/2021, observada a ampla defesa e contraditório;

O contrato terá vigência de 12 (doze) meses a contar da data de sua assinatura, podendo ser prorrogado por iguais e sucessivos períodos com vistas à obtenção de preços e condições mais vantajosas para a administração, respeitada a vigência máxima decenal;

Fica assegurado o restabelecimento do equilíbrio econômico-financeiro inicial do contrato, na ocorrência de fato superveniente que implique a inviabilidade de sua execução.

Não será permitida a subcontratação parcial ou total do objeto licitado.

19 – DO VALOR DA CONTRATAÇÃO

O valor máximo estimado por usuário para a contratação da prestação dos serviços será de R$ 700,00 (setecentos reais):

O investimento previsto para o primeiro **exercício/2025** será de 190 (cento e noventa) licenças num total de R$ 133.000,00 (cento e trinta e três mil reais) / ano, ou seja, **R$ 11.083,33 (onze mil, oitenta e três reais e trinta e três centavos) mensal**, (outubro, novembro e dezembro/2025) resultando num **valor total para estes 3 (três) meses de R$ 32.249,99 (trinta e dois mil, duzentos e quarenta e nove reais e noventa e nove centavos);**

E investimento previsto para o segundo **exercício/2026**, projetando o total de 560 (quinhentas e sessenta) licenças, estima-se desembolso anual de R$ 392.000,00 (trezentos e noventa e dois mil reais), ou seja, **R$ 32.666,66 (trinta e dois mil, seiscentos e sessenta e seis reais e sessenta e seis centavos) mensal**.

Totalizando para o ano 2025 e 2026 R$ 424.249,99 (quatrocentos e vinte e quatro mil, duzentos e quarenta e nove reais e noventa e nove centavos).

20 - DA FORMA DE PAGAMENTO

O pagamento pelos serviços prestados será efetuado mensalmente, em moeda brasileira (real) através de depósito bancário, em conta corrente da empresa contratada, até o 10º (décimo) dia útil do mês subsequente ao da prestação de serviço, apenas para a quantidade de logins/usuários efetivamente solicitados pela Contratante e liberados pela Contratada, mediante atesto da nota fiscal pelo departamento responsável pela fiscalização dos serviços.

Devendo estar inclusos nos preços, todos e quaisquer tributos, sejam eles fiscais, sociais, trabalhistas, previdenciários, comerciais ou de qualquer outra natureza resultantes da execução do contrato.

A contratante reserva-se o direito de suspender o pagamento se os serviços prestados se configurarem em desacordo com as condições e especificações constantes neste Termo de Referência, no edital e seus anexos.

O pagamento fica condicionado a comprovação de que a contratada, encontra-se adimplente com a fazenda pública federal, estadual e municipal, FGTS e débitos trabalhistas.

A nota fiscal deverá ser preenchida com a indicação do banco, agência e conta corrente para o respectivo deposito.

21 - DO CRITÉRIO DE JULGAMENTO E PROVA DE CONCEITO

O critério de julgamento do certame será o menor preço por item/lote.

Para a prova de conceito será exigido a apresentação de amostra da solução/plataforma digital proposta pelo licitante classificado em primeiro lugar, que deverá apresentá-la presencialmente ou de forma remota, em até 5 (cinco) dias úteis, sob pena de não aceitação da proposta.

Serão avaliados os seguintes requisitos mínimos abaixo, ou seja, a plataforma deverá conter/atender:

Especificações/Funcionalidades	**Atende**	**Não Atende**
O sistema deverá disponibilizar ambiente em nuvem, com temas adicionais, com telas de conteúdo em texto e sua respectiva narração, adequado ao nível educacional do estudante.	( )	( )
O sistema deverá disponibilizar ambiente com gestão de estudante, professores, gestores, com funcionalidade para editar, transferir desativar e remover usuário de uma turma.	( )	( )

Por meio de mensagem no sistema, será divulgado o local e horário de realização do procedimento para a avaliação das amostras, cuja presença será facultada a todos os interessados, incluindo os demais licitantes.

Os resultados das avaliações serão divulgados por meio de mensagem no sistema.

No caso de não haver entrega da amostra ou ocorrer atraso na entrega, sem justificativa aceita pelo Pregoeiro/Agente de Contratação ou havendo entrega de amostra fora das especificações previstas neste termo, a proposta do licitante será recusada.

Se a (s) amostra (s) apresentada s) pelo primeiro classificado não for (em) aceita (s), o Pregoeiro/Agente de Contratação analisará a aceitabilidade da proposta ou lance ofertado pelo segundo classificado.

Seguir-se-á com a verificação da (s) amostra (s) e, assim, sucessivamente, até a verificação de uma licitante que atenda às especificações constantes no Termo de Referência.

22 - DOS RECURSOS FINANCEIROS

Os recursos para cobertura da despesa decorrente da execução do objeto contratado serão as sequintes:

Órgão Solicitante: Secretaria Municipal de Educação
Projeto Atividade: 2270 Manutenção das Escolas Municipais
Despesa: 3390.39.00.00.00 Outros Serviços de Terceiros - PJ
Recurso: 0033 FUNDEB VAAR

23 – DA QUALIFICAÇÃO DA LICITANTE

Da Qualificação Econômico-Financeira

A licitante deverá apresentar a Certidão Negativa de Falência ou de Recuperação Judicial expedida pelo distribuidor da sede da pessoa jurídica, em prazo não superior a 60 (sessenta) dias da data designada para a apresentação do documento, quando esta não contiver data de validade, havendo

mais de um cartório distribuidor deverá ser apresentado documento hábil do órgão judiciário informando o número de distribuidores;

Em caso de dúvida ou manifestações contrárias ao documento apresentado pelo licitante, o Pregoeiro diligenciará para sanar as divergências, sendo o mesmo inabilitado se ficar comprovado a existência de mais de um cartório distribuidor na sede da licitante;

Apresentar o Balanço Patrimonial e Demonstrações Contábeis dos 2 (dois) últimos exercícios exigíveis e apresentáveis na forma da Lei, ou seja, registrados na Junta Comercial ou Órgão competente que comprovem a boa situação financeira da empresa:

Os documentos limitar-se-ão ao último exercício no caso de a pessoa jurídica ter sido constituída há menos de 2 (dois) anos;

Para comprovação da boa situação financeira, serão utilizados os seguintes indicadores mínimos abaixo, que reproduzirão a boa situação econômico financeira da Licitante, garantindo assim o cumprimento da obrigação contratada:

$$\textbf{LIQUIDEZ CORRENTE}: \frac{AC}{PC} = \text{igual ou superior a } 1{,}00$$

Obs.: Indicará quanto a empresa possui em recursos disponíveis, bens e direitos realizáveis à curto prazo, para fazer face ao total de suas dívidas de curto prazo.

$$\textbf{LIQUIDEZ GERAL}: \frac{AC + ARLP}{PC + PELP} = \text{igual ou superior a } 1{,}00$$

Obs.: Indicará quanto a empresa possui em disponibilidades, bens e direitos realizáveis no curso do exercício seguinte, para liquidar suas obrigações, com vencimento neste mesmo período.

$$\textbf{GRAU DE ENDIVIDAMENTO}: \frac{PC + PELP}{AT} = \text{igual ou menor que } 1{,}00$$

Obs.: Expressará o grau de garantia que a empresa dispõe em Ativos (totais), para pagamento do total de suas dívidas, envolvendo além dos recursos líquidos, também os permanentes.

Onde: AC = Ativo Circulante; AD = Ativo Disponível; ARLP = Ativo Realizável à Longo Prazo; AP = Ativo Permanente; AT = Ativo Total; PC = Passivo Circulante; PELP = Passivo Exigível à Longo Prazo; PL = Patrimônio Líquido.

Obs.: Os índices previstos acima poderão ser substituídos por Demonstração de Patrimônio Líquido, de no mínimo 10% (dez por cento) do valor estimado para a contratação.

Da Qualificação Técnica

A licitante e deverá possuir capacidade de entrega do objeto licitado, compatível com as especificações mínimas constante neste Termo de Referência, para tanto, será exigido apresentação de no mínimo 01 (um) Atestado de Capacidade Técnica, fornecido por pessoa jurídica de direito público ou privado, com comprovação de fornecimento, no território nacional, comprovando boa qualidade dos produtos/serviços entregues.

Requisitos da Equipe Técnica

A empresa a ser contratada deverá contar com uma equipe técnica multidisciplinar preparada para lidar com diversas situações e com o cuidado de garantir o bom andamento do projeto.

Para tanto, faz-se necessário conter os seguintes profissionais com as respectivas formações mínimas para desenvolver o projeto no município:

- Pedagogo (Qualificação Mínima: Licenciatura em Pedagogia): Esse profissional se faz jus devido ser necessário a empresa disponibilizar estratégias e metodologias que garantam um processo ensino-aprendizagem motivador com o objetivo de facilitar a compreensão dos alunos que estarão realizando os cursos na plataforma/software (Ambiente de Aprendizagem Interativo).

- Gestor de Projetos (Qualificação mínima: Graduação / Tecnólogo / Especialização / Pós-Graduação/MBA): Esse profissional se faz jus devido a necessidade de a empresa prestar o suporte técnico de qualidade, necessário ao bom andamento do projeto em linhas gerais, com o objetivo de mitigar os riscos e falhas, acompanhando cada etapa constantemente no decorrer da vigência do contrato, com o objetivo de que os alunos consigam aprender a utilizar as novas ferramentas tecnológicas.

- Gestor e Coordenador Pedagógico (Qualificação mínima: Especialização / Pós-Graduação / MBA): Esse profissional se faz jus devido à necessidade de se conduzir e estabelecer

estratégias pedagógicas junto à equipe municipal, com o objetivo de aumentar o nível de engajamento dos participantes do projeto.

- **Análise e Desenvolvimento de Sistemas** (Qualificação mínima: Tecnólogo / Especialização / MBA): Esse profissional se faz necessário para a empresa contratada garantir que a plataforma/software funcione de forma correta, sendo este o responsável por desenvolver, implantar e modernizar a plataforma na qual os cursos deverão ser ofertados, permitindo que serviços e processos sejam realizados com mais eficiência, controle das informações, impedindo que pessoas não autorizadas façam uso indevido dos dados, bem como garantir que os relatórios de andamento e desenvolvimento de cada aluno seja disponibilizada de forma personalizada com o objetivo de a equipe municipal realizar a devida intervenção.

São Vicente do Sul, 26 de agosto de 2025.

_____	_____
Secretário Executivo	**Secretaria Municipal de Educação**
Luiz Henrique Lanes Doyle	**Rosani Kozoski Palmeiro**

MENU DE CURSOS

- 3D STUDIO MÓDULO I (18 HORAS)
- 3D STUDIO MÓDULO II (18 HORAS)
- ADMINISTRAÇÃO FINANCEIRA (16 HORAS)
- AFTER EFFECTS CC (16 HORAS)
- AGENTE DE VIAGENS E TURISMO (16 HORAS)
- ALONGAMENTO DE CÍLIOS (20 HORAS)
- ASSISTENTE CONTÁBIL (17 HORAS)
- ATENDENTE DE FARMÁCIA (16 HORAS)
- ATENDIMENTO AO CLIENTE (21 HORAS)
- AUTO CAD MÓDULO I (18 HORAS)
- AUTO CAD MÓDULO II (17 HORAS)
- AUTOMAQUIAGEM (30 HORAS)
- BANCO DE DADOS (19 HORAS)
- CORELDRAW (16 HORAS)
- CRIAÇÃO DE CONTEÚDO PARA MÍDIAS SOCIAS (8 HORAS)
- CSHARP MOD I (20 HORAS)
- CSHARP MOD II (18 HORAS)
- CUIDADOR DE IDOSO (16 HORAS)
- DEPILAÇÃO (24 HORAS)
- DESENVOLVEDOR DE SITE COM WORDPRESS (16 HORAS)
- DESIGN DE SOBRANCELHAS (30 HORAS)
- DIGITAÇÃO (16 HORAS)
- E-COMMERCE (16 HORAS)
- EMPREENDEDORISMO MÓDULO I (5 HORAS)
- EMPREENDEDORISMO MÓDULO II (7 HORAS)
- EMPREENDEDORISMO MÓDULO III (8 HORAS)
- EMPREENDEDORISMO MÓDULO IV (10 HORAS)
- EXCEL (14 HORAS)
- EXCEL AVANÇADO (21 HORAS)
- EXCEL KIDS (13 HORAS)
- FINANÇAS PESSOAIS (4 HORAS)
- FORMAÇÃO DE PREÇO PARA COMÉRCIO (5 HORAS)
- GAMES MÓDULO I - HTML (13 HORAS)
- GAMES MÓDULO II – UNITY 3D (14 HORAS)
- GAMES TEEN (16 HORAS)
- GESTÃO DE PESSOAS (19 HORAS)
- HARDWARE (20 HORAS)
- HOTELARIA (16 HORAS)
- HTML5 + CSS3 (20 HORAS)
- ILLUSTRATOR CC (16 HORAS)
- INDESIGN CC (16 HORAS)
- INGLÊS BÁSICO (40 HORAS)
- INGLÊS INTERMEDIÁRIO (40 HORAS)
- INGLÊS AVANÇADO (40 HORAS)
- INTERNET 11 (13 HORAS)
- INTERNET 11 KIDS (13 HORAS)
- JAVA MÓDULO I (21 HORAS)
- JAVA MÓDULO II (18 HORAS)
- JAVA SCRIPT (16 HORAS)
- JAVA WEB (18 HORAS)
- LIDERANÇA EMPRESARIAL (16 HORAS)
- LÓGICA DE PROGR. ORIENT. A OBJETOS (17 HORAS)
- LOGÍSTICA (16 HORAS)
- MANUTENÇÃO DE COMPUT. E REDES (19 HORAS)
- MARKETING DIGITAL (16 HORAS)
- MATEMÁTICA FINANC. COM HP 12 C 2.0 (15 HORAS)
- MELHOR ATENDENTE (4 HORAS)
- METAVERSO (16 HORAS)
- MEU NOVO EMPREGO MÓDULO I (7 HORAS)
- **MEU NOVO EMPREGO MÓDULO II (22 HORAS)**
- **OPERADOR DE CAIXA (14 HORAS)**
- **PHOTOSHOP CC (18 HORAS)**
- **PHP COM LARAVEL (16 HORAS)**
- **POWERPOINT (14 HORAS)**
- **POWERPOINT KIDS (13HORAS)**
- **POWER BI (16 HORAS)**
- **PREMIERE PRO CC (16 HORAS)**
- **PROGRAMADOR MOBILE – ANDROID (14 HORAS)**
- **PROMOB (16 HORAS)**
- **PROPAGANDA E MARKETING (17 HORAS)**
- **PYTHON (16 HORAS)**
- **QUICK ENGLISH (30 HORAS)**
- **REVIT (19 HORAS)**
- **ROBÓTICA KIDS (18 HORAS)**
- **SECRETARIADO (16 HORAS)**
- **SKETCHUP (14 HORAS)**
- **SOLIDWORK (16 HORAS)**
- **SQL SERVER (16 HORAS)**
- **TÉC. DE ADMINISTRAÇÃO C/ LOGÍSTICA (16 HORAS)**
- **TÉC. DE PROD. SUCROALCOOLEIRA (16 HORAS)**
- **TELEMARKETING E VENDAS (19 HORAS)**
- **UML (16 HORAS)**
- **WINDOWS (17 HORAS)**
- **WINDOWS KIDS (17 HORAS)**
- **WORD (16 HORAS)**
- **WORD KIDS (13 HORAS)**
- **YOUTUBER (10 HORAS)**

PROFISSÕES
EXTRA
10W-40

EIXO ADMINISTRATIVO

Gestão e Negócios

EIXO ADMINISTRATIVO
Gestão e Negócios

ASSISTENTE DE MARKETING

O **MARKETING** É UMA DAS ÁREAS MAIS DINÂMICAS DO SETOR DE SERVIÇOS, ELE ENGLOBA ATENDIMENTO E CONTATO COM CLIENTES, FORNECEDORES E COLABORADORES (COMUNICAÇÃO INTERNA/ENDOMARKETING), PESQUISA MERCADOLÓGICA, PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO, CRIAÇÃO DE ANÚNCIOS E VEICULAÇÃO, ALÉM DE CONTROLE DOS MESMOS JUNTOS AOS CANAIS DE COMUNICAÇÃO (MÍDIA). O OBJETIVO PRINCIPAL É PROJETAR A IMAGEM DA EMPRESA E ALAVANCAR AS VENDAS.

MÓDULOS

1. **CRIAÇÃO DE CONTEÚDOS PARA MÍDIAS SOCIAIS (8 HORAS);**
2. **MARKETING DIGITAL (16 HORAS);**
3. **MEU NOVO EMPREGO MÓD. I e II (29 HORAS);**
4. **CORELDRAW (16 HORAS);**
5. **INDESING CC (16 HORAS); e**
6. **ILLUSTRATOR CC (16 HORAS).**

ÁREAS DE ATUAÇÃO

- **AGÊNCIAS DE PUBLICIDADE;**
- **CONSULTOR;**
- **E-COMMERCE;**
- **EMPRESAS E/OU NEGÓCIO PRÓPRIO.**

CARGA HORÁRIA

101 HORAS;
12 MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).

**PRÉ-REQUISITOS: PACOTE INFORMÁTICA BÁSICA.*

EIXO ADMINISTRATIVO
Gestão e Negócios

AUXILIAR ADMINISTRATIVO

O **AUXILIAR ADMINISTRATIVO** APOIA A ADMINISTRAÇÃO DE UMA EMPRESA EM SUAS TAREFAS DIÁRIAS. ESSE PROFISSIONAL TRABALHA EM COMPANHIA DE DIVERSOS SETORES E SEGMENTOS. ELE ATUA COM A REDAÇÃO DE CARTAS, DOCUMENTOS COMERCIAIS, ATENDIMENTO AO CLIENTE, CONCEITOS SOBRE DEPARTAMENTO PESSOAL, RH, CONHECIMENTOS DE CONTABILIDADE, OPERAÇÕES BANCÁRIAS E COM CARTÕES, CONSULTA DE CHEQUES, IMPOSTO DE RENDA, OBRIGAÇÕES FISCAIS, CUSTOS, CONTROLES E SISTEMAS DE AMORTIZAÇÃO.

MÓDULOS

1. **ADMINISTRAÇÃO FINANCEIRA (16 HORAS);**
2. **ASSISTENTE CONTÁBIL (17 HORAS);**
3. **EXCEL (14 HORAS);**
4. **GESTÃO DE PESSOAS (19 HORAS);**
5. **MATEMÁTICA FINANCEIRA C/ HP12C (15 HORAS);**
6. **SECRETARIADO (16 HORAS).**

ÁREAS DE ATUAÇÃO

- **AGÊNCIAS DE PUBLICIDADE;**
- **BANCOS;**
- **CLÍNICAS;**
- **COMÉRCIO EM GERAL;**
- **EMPRESAS;**
- **ESCRITÓRIOS.**

CARGA HORÁRIA

97 HORAS;
13 MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).

**PRÉ-REQUISITOS: PACOTE INFORMÁTICA BÁSICA.*

EIXO ADMINISTRATIVO
Gestão e Negócios

AUXILIAR BANCÁRIO

O **AUXILIAR BANCÁRIO** DESEMPENHA ATIVIDADES ADMINISTRATIVAS DENTRO DA UNIDADE BANCÁRIA EM QUE QUE TRABALHA, ORIENTANDO SEUS CLIENTES, OFERECENDO INFORMAÇÕES E FACILITANDO A REALIZAÇÃO DE NEGÓCIOS. POR ISSO, É FUNDAMENTAL O CONHECIMENTO NAS MAIS DIVERSAS ÁREAS, COMO A CONTÁBIL E ADMINISTRATIVA.

MÓDULOS

1. ADMINISTRAÇÃO FINANCEIRA (16 HORAS);
2. ASSISTENTE CONTÁBIL (17 HORAS);
3. EXCEL (14 HORAS);
4. EXCEL AVANÇADO (21 HORAS);
5. SECRETARIADO (16 HORAS);
6. WORD (16 HORAS).

ÁREAS DE ATUAÇÃO

- BANCOS;
- FINANCEIRAS;
- COMÉRCIO EM GERAL;
- EMPRESAS;
- ESCRITÓRIOS.

CARGA HORÁRIA

100 HORAS;
13 MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).

**PRÉ-REQUISITOS: PACOTE INFORMÁTICA BÁSICA.*

EMPREENDEDOR

O **EMPREENDEDOR** É A PESSOA CAPAZ DE IDENTIFICAR PROBLEMAS E OPORTUNIDADES DENTRO DE UM DETERMINADO MERCADO, DESENVOLVER SOLUÇÕES E INVESTIR RECURSOS PARA A RESOLUÇÃO DESTA DOR. A MAIORIA DAS PESSOAS JÁ PENSARAM EM ABRIR SEU PRÓPRIO NEGÓCIO, PORÉM, SEM PREPARO E CONHECIMENTO NÃO É SIMPLES TRANSFORMAR UM SONHO EM REALIDADE. ATRAVÉS DO NOSSO CURSO VOCÊ SABERÁ QUAL A MELHOR MANEIRA DE ABRIR SUA PRÓPRIA EMPRESA OU EXPANDIR SEUS NEGÓCIOS DE FORMA SEGURA E EXPRESSIVA.

MÓDULOS

1. **EMPREENDEDORISMO – MÓD. I, II, III e IV (30 HORAS);**
2. **GESTÃO DE PESSOAS (19 HORAS);**
3. **E-COMMERCE (16 HORAS) E LIDERANÇA EMPRESARIAL (16 HORAS);**
4. **EXCEL AVANÇADO (21 HORAS);**
5. **FORMAÇÃO DE PREÇO PARA COMÉRCIO (5 HORAS).**

ÁREAS DE ATUAÇÃO

- **EMPRESAS EM GERAL.**

CARGA HORÁRIA

107 HORAS;
14 MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).

**PRÉ-REQUISITOS: PACOTE INFORMÁTICA BÁSICA.*

EIXO ADMINISTRATIVO
Gestão e Negócios

GESTÃO FINANCEIRA

A ANÁLISE FINANCEIRA ABRE CAMINHOS E POSSIBILIDADES PARA CRESCIMENTO, SEGURANÇA E MELHOR DESEMPENHO DE TODAS AS EMPRESAS. ATRAVÉS DO NOSSO CURSO DE GESTÃO FINANCEIRA VOCÊ CONSEGUIRÁ REALIZAR ANÁLISES E CONTROLES PARA OS MAIS DIVERSOS SETORES.

MÓDULOS

1. **ADMINISTRAÇÃO FINANCEIRA (16 HORAS);**
2. **ASSISTENTE CONTÁBIL (17 HORAS);**
3. **EXCEL (14 HORAS);**
4. **EXCEL AVANÇADO (21 HORAS);**
5. **GESTÃO DE PESSOAS (19 HORAS);**
6. **MATEMÁTICA FINANCEIRA C/ HP12C (15 HORAS);**

ÁREAS DE ATUAÇÃO

- **BANCOS;**
- **EMPRESAS EM GERAL;**
- **ESCRITÓRIOS DE CONTABILIDADE;**
- **LOJAS COMERCIAIS;**
- **INDÚSTRIAS.**

CARGA HORÁRIA

102 HORAS;
13 MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).

**PRÉ-REQUISITOS: PACOTE INFORMÁTICA BÁSICA.*

EIXO ADMINISTRATIVO
Gestão e Negócios

JOVEM APRENDIZ

O PRIMEIRO EMPREGO É UM GRANDE DESAFIO PARA A MAIORIA DAS PESSOAS, ISSO PORQUE A MAIORIA DAS EMPRESAS PROCURAM POR PESSOAS COM EXPERIÊNCIA. PARA SE DESTACAR E SAIR NA FRENTE O PRIMEIRO PASSO É A PREPARAÇÃO E CONHECIMENTO, AQUI VOCÊ APRENDERÁ A SE PREPARAR PARA AS VAGAS DISPONÍVEIS NO MERCADO DE TRABALHO, FARÁ TESTES VOCACIONAIS, APRENDERÁ A CRIAR SEU PRÓPRIO CURRICULUM E A BUSCAR POR SUA EMPRESA IDEAL NO MERCADO. ALÉM DISSO, VOCÊ VERÁ TAMBÉM COMO SE COMPORTAR NO DIA DE SUA ENTREVISTA DE EMPREGO, SE PREPARANDO MENTAL E FISICAMENTE PARA CONQUISTAR SUA VAGA NO MERCADO DE TRABALHO. SE VOCÊ ESTÁ EM BUSCA DAS MELHORES OPORTUNIDADES, SUA HORA CHEGOU!

MÓDULOS

1. **EXCEL (14 HORAS);**
2. **MEU NOVO EMPREGO – MÓD. I e II (29 HORAS);**
3. **INTERNET 11 (13 HORAS);**
4. **POWER POINT (14 HORAS);**
5. **WINDOWS 10 (17 HORAS);**
6. **WORD (16 HORAS).**

ÁREAS DE ATUAÇÃO

- **MERCADO DE TRABALHO EM GERAL.**

CARGA HORÁRIA

103 HORAS;
13 MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).

**PRÉ-REQUISITOS: PACOTE INFORMÁTICA BÁSICA.*

HOTELARIA E TURISMO

UM DOS SETORES COM MAIOR MOVIMENTAÇÃO FINANCEIRA PEDE PROFISSIONAIS CADA VEZ MAIS CAPACITADOS E QUE PROMOVAM AS MELHORES EXPERIÊNCIAS PARA SEUS CLIENTES. COM NOSSO CURSO, VOCÊ ESTERÁ APTO PARA ATUAR NAS MAIS DIVERSAS ÁREAS COMO ADMINISTRAÇÃO, EVENTOS, GASTRONOMIA, HOTELARIA, HOSPITALAR, RH DOS MEIOS DE HOSPEDAGEM ENTRE OUTRAS.

MÓDULOS

1. **HOTELARIA (16 HORAS);**
2. **TURISMO (20 HORAS);**
3. **EXCEL (14 HORAS);**
4. **GESTÃO DE PESSOAS (19 HORAS);**
5. **ADMINISTRAÇÃO FINANCEIRA (16 HORAS).**

ÁREAS DE ATUAÇÃO

- **HOTÉIS;**
- **POUSADAS;**
- **RESORTS;**
- **SPAS;**
- **RESTAURANTES;**
- **ALBERGUES.**

CARGA HORÁRIA

85 HORAS;
10 MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).

**PRÉ-REQUISITOS: PACOTE INFORMÁTICA BÁSICA.*

EIXO ADMINISTRATIVO
Gestão e Negócios

LIDERANÇA EMPRESARIAL

O LÍDER É O PROFISSIONAL QUE MOTIVA, VALORIZA E INSPIRA OS COLABORADORES QUE ESTÃO SOB SUA SUBORDINAÇÃO. UM BOM LÍDER CONSEGUE QUE OS SEUS COLABORADORES EXECUTEM AS TAREFAS SOLICITADAS COM PRAZER E DETERMINAÇÃO, SEM QUE ISSO PAREÇA UMA OBRIGAÇÃO. NESTE CURSO, VOCÊ APRENDERÁ AS MELHORES PRÁTICAS E HABILIDADES PARA SE TORNAR UM LÍDER E SE DESTACAR NO MUNDO EMPRESARIAL.

MÓDULOS

1. **LIDERANÇA EMPRESARIAL (16 HORAS);**
2. **EMPREENDEDORISMO (30 HORAS);**
3. **GESTÃO DE PESSOAS (19 HORAS).**

ÁREAS DE ATUAÇÃO

- **QUALQUER ORGANIZAÇÃO.**

CARGA HORÁRIA

65 HORAS;
08 MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).

**PRÉ-REQUISITOS: PACOTE INFORMÁTICA BÁSICA.*

EIXO ADMINISTRATIVO
Gestão e Negócios

LOGÍSTICA

O PROFISSIONAL DE LOGÍSTICA É RESPONSÁVEL POR GERENCIAR PRODUTOS, MATERIAIS E RECURSOS DE UMA EMPRESA. ELE PODE TRABALHAR EM QUALQUER TIPO DE EMPRESA, ATUANDO POR EXEMPLO, NO CONTROLE DE ESTOQUE, DE TRANSPORTE OU ATÉ MESMO EM UMA CADEIA DE SUPRIMENTOS. NESSE CURSO, VOCÊ APRENDERÁ A ATUAR COMO UM PROFISSIONAL DE LOGÍSTICA NAS ÁREAS DE LOGÍSTICA DE PRODUÇÃO E LOGÍSTICA DE TRANSPORTE.

MÓDULOS

1. **LOGÍSTICA (16 HORAS);**
2. **ADMINISTRAÇÃO FINANCEIRA (16 HORAS);**
3. **GESTÃO DE PESSOAS (19 HORAS);**
4. **EXCEL (14 HORAS).**

ÁREAS DE ATUAÇÃO

- **QUALQUER ORGANIZAÇÃO COM DEPARTAMENTO DE LOGÍSTICA.**

CARGA HORÁRIA

65 HORAS;

08 MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).

**PRÉ-REQUISITOS: PACOTE INFORMÁTICA BÁSICA.*

EIXO ADMINISTRATIVO
Gestão e Negócios

MEU NOVO EMPREGO

ESTÁ EM BUSCA DE UM EMPREGO OU DE UMA NOVA OPORTUNIDADE? ESTE CURSO É PARA VOCÊ!

- APRENDA A BUSCAR AS VAGAS DISPONÍVEIS NO MERCADO DE TRABALHO,
- REALIZE TESTES VOCACIONAIS,
- APRENDA A CRIAR SEU PRÓPRIO CURRICULUM,
- COMO SE COMPORTAR NO DIA DE SUA ENTREVISTA DE EMPREGO, SE PREPARANDO TANTO MENTAL COMO FISICAMENTE, PARA CONQUISTAR SUA VAGA NO MERCADO DE TRABALHO.

MÓDULOS

1. **MEU NOVO EMPREGO – MÓD. I e II (29 HORAS).**

ÁREAS DE ATUAÇÃO

- **MEU NOVO EMPREGO – MÓD. I e II (29 HORAS).**

CARGA HORÁRIA

29 HORAS;
04 MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).

**PRÉ-REQUISITOS: PACOTE INFORMÁTICA BÁSICA.*

EIXO ADMINISTRATIVO
Gestão e Negócios

SECRETARIADO

NESTE CURSO VOCÊ APRENDERÁ:

- TÉCNICAS PARA TER HABILIDADE DE SE COMUNICAR;
- CONHECIMENTO EM MATEMÁTICA FINANCEIRA E TÉCNICAS CONTÁBEIS;
- ORGANIZAÇÃO, FACILIDADE COM CÁLCULOS E RACIOCÍNIO ANALÍTICO;
- ORGANIZAÇÃO DE EMPRESAS;
- FORMAS JURÍDICAS DE EMPRESAS, CLASSIFICAÇÃO EMPRESARIAL;
- ADMINISTRAÇÃO FINANCEIRA, FUNDAMENTOS DE LOGÍSTICA;
- TÉCNICAS DE VENDAS;
- NOÇÕES BÁSICAS DE MARKETING;
- CRIAÇÃO DOS MAIS DIVERSOS DOCUMENTOS COMERCIAIS OU PESSOAIS;
- ENTRE OUTROS.

MÓDULOS

1. **ASSISTENTE CONTÁBIL (17 HORAS);**
2. **EXCEL (14 HORAS);**
3. **TÉC. DE ADMINISTRAÇÃO C/ LOGÍSTICA (16 HORAS);**
4. **TELEMARKETING E VENDAS (19 HORAS);**
5. **SECRETARIADO (16 HORAS);**
6. **WORD (16 HORAS).**

ÁREAS DE ATUAÇÃO

- **AGÊNCIAS DE PUBLICIDADE;**
- **BANCOS;**
- **CLÍNICAS;**
- **COMÉRCIO EM GERAL;**
- **EMPRESAS;**
- **ESCRITÓRIOS.**

CARGA HORÁRIA

98 HORAS;

13 **MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).**

**PRÉ-REQUISITOS: PACOTE INFORMÁTICA BÁSICA.*

EIXO DE

Beleza e Estética

EIXO DE BELEZA E ESTÉTICA

BELEZA & ESTÉTICA

A ÁREA DA BELEZA ESTÁ SEMPRE EM EVIDÊNCIA E EM BUSCA DE PROFISSIONAIS QUALIFICADOS. NÃO IMPORTA SE VOCÊ SONHA EM TER SEU PRÓPRIO NEGÓCIO OU SER CONTRATADO POR UM SALÃO, PARA REALIZAR SEUS SONHOS, UMA BOA FORMAÇÃO É FUNDAMENTAL.
NESTE CURSO VOCÊ DESENVOLVERÁ TÉCNICAS PARA DEPILAÇÃO, AUTOMAQUIAGEM, ALONGAMENTO DE CÍLIOS E DESIGN DE SOBRANCELHAS. SE VOCÊ SE INTERESSA PELA ÁREA E QUER APRIMORAR SEUS CONHECIMENTOS EM ESTÉTICA E BELEZA, ESTE É O SEU LUGAR.

MÓDULOS

1. **ALONGAMENTO DE CÍLIOS (20 HORAS);**
2. **AUTO MAQUIAGEM (30 HORAS);**
3. **DEPILAÇÃO (24 HORAS);**
4. **DESIGN DE SOBRANCELHA (30 HORAS).**

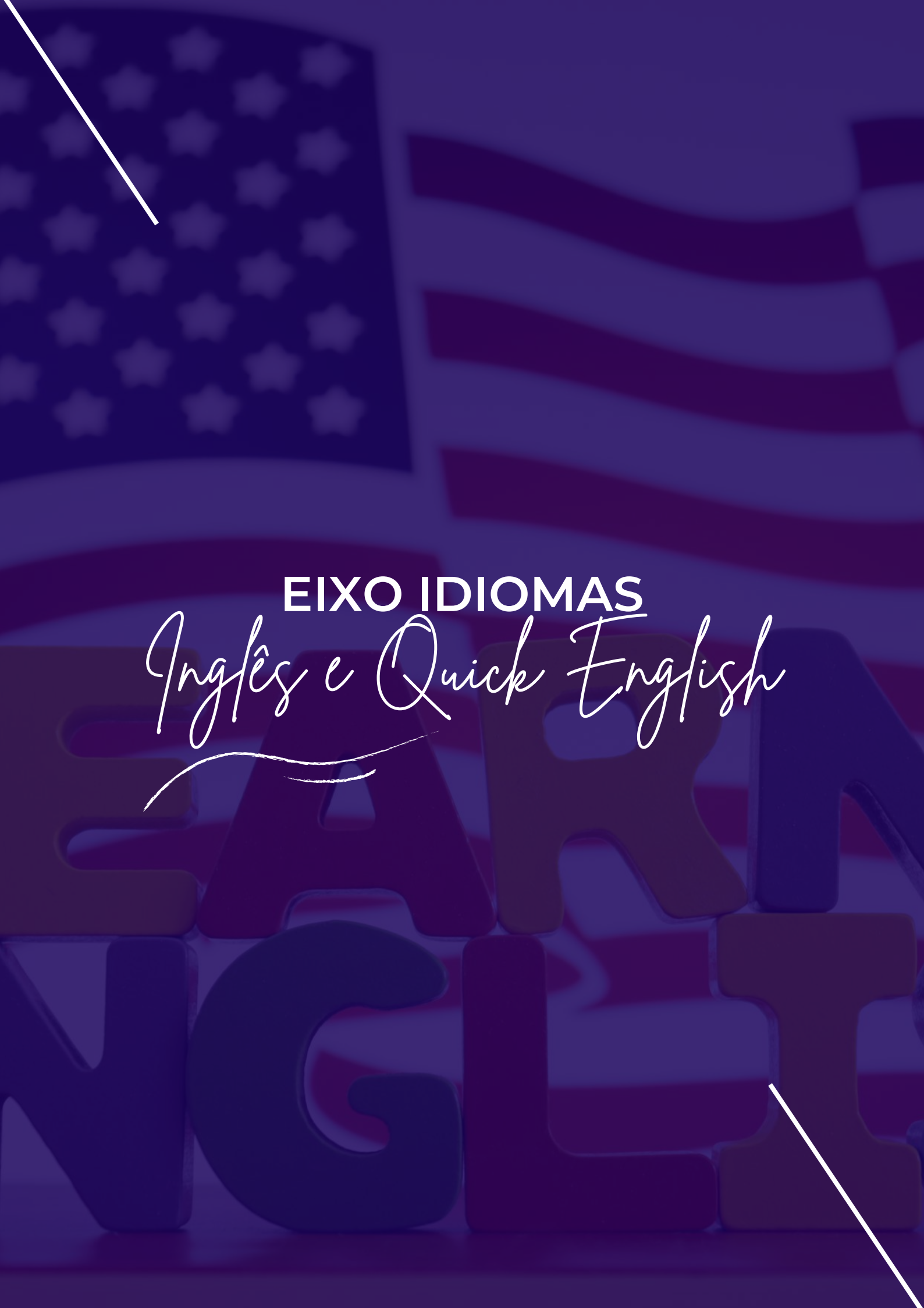
ÁREAS DE ATUAÇÃO

- **AGÊNCIAS DE PUBLICIDADE;**
- **BANCOS;**
- **CLÍNICAS;**
- **COMÉRCIO EM GERAL;**
- **EMPRESAS;**
- **ESCRITÓRIOS.**

CARGA HORÁRIA

98 HORAS;
13 **MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).**

**Observação: Cursos somente apostilas, com formação de turmas e ministrados por profissionais da área.*



EIXO IDIOMAS

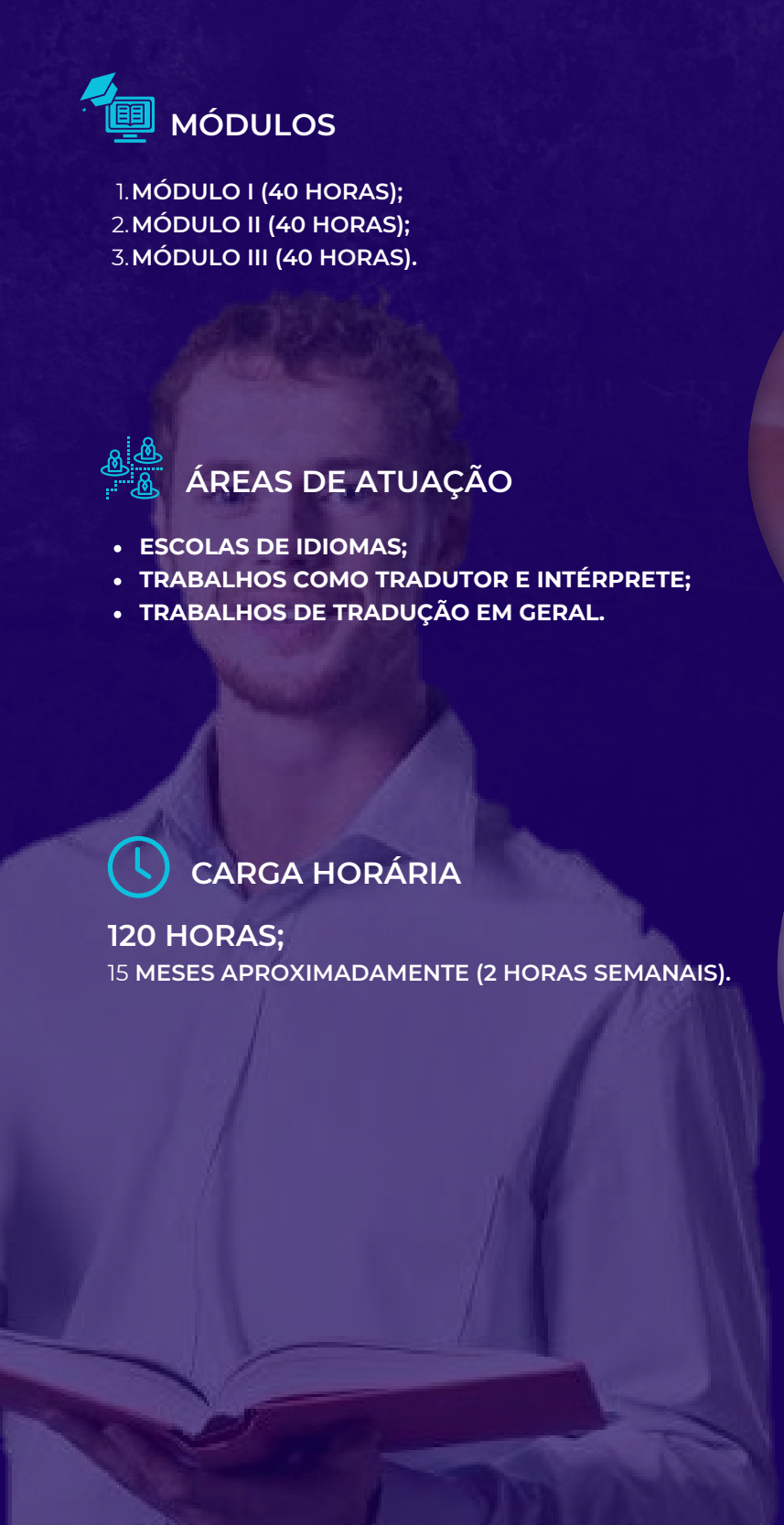
Inglês e Quick English

INGLÊS

O INGLÊS É A LÍNGUA MAIS FALADA NO MUNDO E UM GRANDE DIFERENCIAL PARA O MERCADO DE TRABALHO. NOSSO CURSO ESTÁ DIVIDIDO EM TRÊS MÓDULOS, ABRANGENDO OS NÍVEIS: INICIANTE, INTERMEDIÁRIO AVANÇADO. VOCÊ APRENDE A COMUNICAR-SE EFETIVAMENTE, SEJA EM SITUAÇÕES CORRIQUEIRAS (COMO PEGAR UM ÔNIBUS OU FAZER COMPRAS), ATÉ SITUAÇÕES MAIS ESPECÍFICAS (COMO INTERPRETAR UMA NOTÍCIA OU ARTIGO). O CURSO UTILIZA SITUAÇÕES DO DIA A DIA, APRESENTANDO VOCABULÁRIO E GRAMÁTICA DE UMA MANEIRA SIMPLES E OBJETIVA TANTO NA FORMA ESCRITA QUANTO FALADA. DESTINADO A JOVENS E ADULTOS.

MÓDULOS

1. **MÓDULO I (40 HORAS);**
2. **MÓDULO II (40 HORAS);**
3. **MÓDULO III (40 HORAS).**



ÁREAS DE ATUAÇÃO

- **ESCOLAS DE IDIOMAS;**
- **TRABALHOS COMO TRADUTOR E INTÉRPRETE;**
- **TRABALHOS DE TRADUÇÃO EM GERAL.**

CARGA HORÁRIA

120 HORAS;

15 **MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).**

QUICK ENGLISH

VOCÊ PROGRAMOU UMA VIAGEM INTERNACIONAL E PRECISA DO INGLÊS PARA SE COMUNICAR? ESTE CURSO É PARA VOCÊ!

AQUI VOCÊ APRENDERÁ NA PRÁTICA COM FRASES SIMPLES E DE FÁCIL MEMORIZAÇÃO, CONTANDO COM DIVERSAS EXPLICAÇÕES E EXERCÍCIOS.

DESTINADO A JOVENS OU ADULTOS.

MÓDULOS

1. **QUICK ENGLISH (30 HORAS).**

CARGA HORÁRIA

30 HORAS;

14 **MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).**

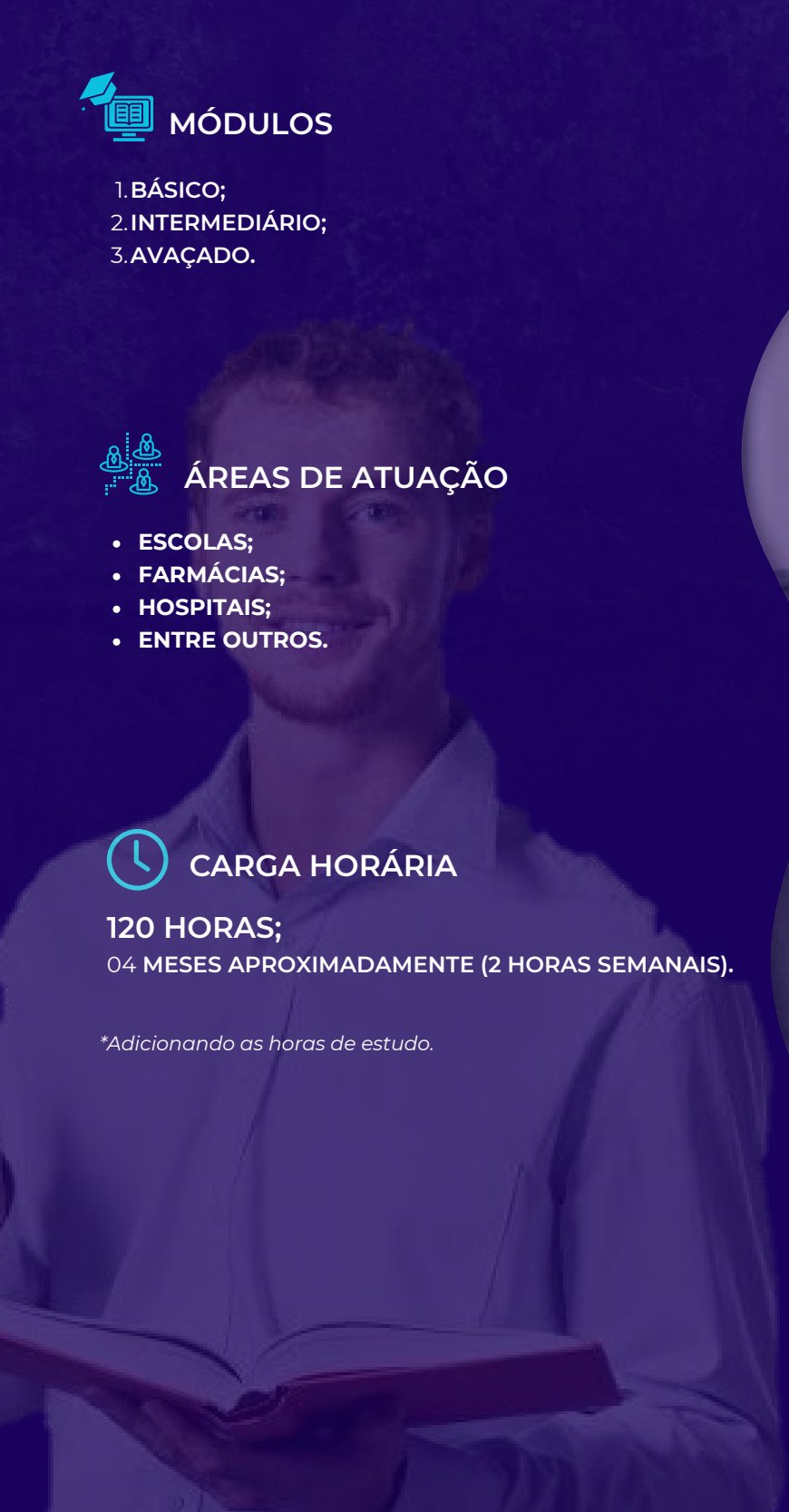
EIXO IDIOMAS
Inglês e Quick English

LIBRAS

VAMOS INICIAR SUA TRAJETÓRIA NO MUNDO DA LIBRAS? ATRAVÉS DO NOSSO CURSO, VOCÊ INICIARÁ SUA CARREIRA COMO INTÉRPRETE, APRENDENDO DESDE OS PRIMEIROS SINAIS COMO O ALFABETO, OS NUMERAIS, FAMÍLIA, ATÉ CONCEITOS MAIS AVANÇADOS, COMO ESTRUTURA SINTÁTICA, CONTEXTOS JURÍDICOS, ENTRE OUTROS. UM CURSO TOTALMENTE DIFERENTE DO QUE VOCÊ JÁ VIU, COM VÍDEOS, IMAGENS, DIÁLOGOS DOS SINAIS, COM DIFERENTES TIPOS DE EXERCÍCIOS QUE TE PROPORCIONARÁ UMA EXPERIÊNCIA INOVADORA AO MUNDO DA LIBRAS.

MÓDULOS

1. **BÁSICO;**
2. **INTERMEDIÁRIO;**
3. **AVAÇADO.**



ÁREAS DE ATUAÇÃO

- **ESCOLAS;**
- **FARMÁCIAS;**
- **HOSPITAIS;**
- **ENTRE OUTROS.**

CARGA HORÁRIA

120 HORAS;

04 **MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).**

**Adicionando as horas de estudo.*

EIXO INDUSTRIAL DE *Desenvolvimento*

EIXO INDUSTRIAL
de Desenvolvimento

TÉCNICAS DE PROD. SUCROALCOOLEIRA

O **PROFISSIONAL SUCROALCOOLEIRO** É PEÇA CHAVE EM UMA INDÚSTRIA DE AÇÚCAR E ÁLCOOL, POIS ALÉM DE AUXILIAR NAS TAREFAS, PODE ESTAR LEVANDO CONHECIMENTOS TÉCNICOS QUE IRÃO AUXILIAR E ATÉ MESMO OTIMIZAR O TRABALHO. AQUI SEU ALUNO APRENDERÁ DESDE O PROCESSO DE COLHEITA DA CANA-DE-AÇÚCAR ATÉ SEU PRODUTO FINAL, QUE INCLUI A PRODUÇÃO DE AÇÚCAR, TIPOS DE AÇUCARES E PARA QUE SERVEM, PRODUÇÃO DE ETANOL E TAMBÉM A PRODUÇÃO DE CACHAÇA, O PROFISSIONAL SUCROALCOOLEIRO É MUITO IMPORTANTE EM UMA INDUSTRIAL DE AÇÚCAR E ÁLCOOL, POIS ALÉM DELE AUXILIAR NAS TAREFAS, PODE ESTAR LEVANDO CONHECIMENTOS TÉCNICOS QUE IRÃO AUXILIAR E ATÉ MESMO, OTIMIZAR O TRABALHO. PODERÁ ATUAR DESENVOLVENDO DOCUMENTAÇÕES SOBRE PRODUÇÃO DE AÇÚCAR E ÁLCOOL, OPERANDO OS EQUIPAMENTOS COMO MAQUINÁRIOS INDUSTRIAIS, CUIDANDO DO PROCESSO DE TRANSFORMAÇÃO DA CANA-DE-AÇÚCAR, REALIZANDO CONTROLE DE QUALIDADE DO PROCESSO DE PRODUÇÃO, CUIDANDO DE REJEITOS GERADOS PELAS USINAS EVITANDO A POLUIÇÃO AMBIENTAL E MUITOS OUTROS.

MÓDULOS

1. **TÉCNICAS DE PRODUÇÃO SUCROALCOOLEIRA (16 HORAS).**

ÁREAS DE ATUAÇÃO

- **USINAS;**
- **EMPRESAS DE AGRONEGÓCIOS.**

CARGA HORÁRIA

16 HORAS;

02 **MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).**

**Adicionando as horas de estudo.*

EIXO KIDS

Informática e Robótica

ON KIDS

COM A TECNOLOGIA DOMINANDO TODOS OS SETORES, PRECISAMOS INSERIR NOSSOS ALUNOS NO MUNDO DIGITAL DE FORMA RÁPIDA E ASSERTIVA DESDE CEDO, O CURSO DE INFORMÁTICA KIDS POSSIBILITA AO ALUNO FAZER USO DO COMPUTADOR NAS SUAS MAIS ADEQUADAS FORMAS E COLABORA NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM, ACELERANDO O DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL DO ALUNO. COM ELE TEMOS A SEGURANÇA DE SIMULAÇÃO DE ALGO REAL, GARANTINDO A VIVÊNCIA DE EXPERIÊNCIAS E TRABALHANDO QUESTÕES SOCIOEMOCIONAIS. ALÉM DISSO, O ALUNO DESENVOLVERÁ MAIOR COORDENAÇÃO MOTORA, CRIATIVIDADE, MEMÓRIA VISUAL, SEQUÊNCIA LÓGICA E VAI CONHECER O FUNCIONAMENTO DE UM COMPUTADOR, SUAS PEÇAS, FERRAMENTAS E COMO UTILIZAR A INTERNET DE MANEIRA ADEQUADA. DESTINADO A CRIANÇAS DE 09 A 12 ANOS DE IDADE, COM MATERIAL ELABORADO POR PROFISSIONAIS DA ÁREA INFANTIL.

MÓDULOS

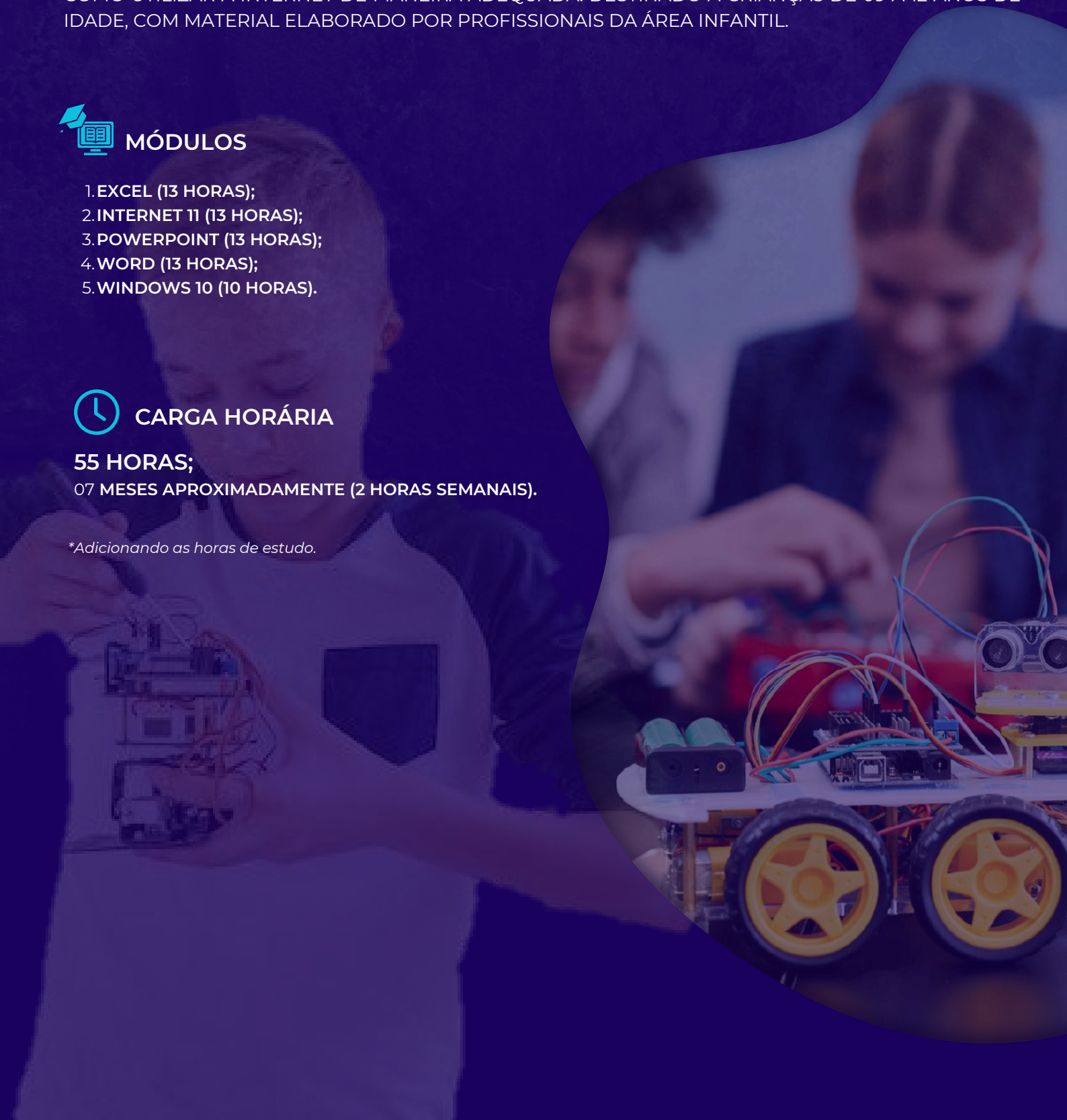
1. **EXCEL (13 HORAS);**
2. **INTERNET 11 (13 HORAS);**
3. **POWERPOINT (13 HORAS);**
4. **WORD (13 HORAS);**
5. **WINDOWS 10 (10 HORAS).**

CARGA HORÁRIA

55 HORAS;

07 **MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).**

**Adicionando as horas de estudo.*



ROBÓTICA KIDS

NO CURSO DE ROBÓTICA, O ALUNO APRENDE DE FORMA GAMIFICADA, DESDE CONCEITOS BÁSICOS DA ELÉTRICA, ELETRÔNICA E DA PROGRAMAÇÃO, ATÉ A CONSTRUÇÃO DE PROJETOS ROBÓTICOS, UTILIZANDO COMPONENTES ELETRÔNICOS. NO PRIMEIRO PROJETO, O ALUNO DESENVOLVERÁ UM ROBÔ CHAMADO SEGUIDOR DE LINHA, NO QUAL É CRIADO UM PEQUENO CARRINHO COM SENSORES, CAPAZ DE SEGUIR UM PEQUENO CIRCUITO FORMADO POR UMA LINHA ÚNICA. JÁ NO SEGUNDO PROJETO, O ALUNO DESENVOLVERÁ UM OUTRO ROBÔ CHAMADO ROBÔ ANTICOLISÃO, ATRAVÉS DE UM SENSOR EM CONJUNTO COM OUTROS COMPONENTES, O ARDUINO E TAMBÉM LINHAS DE CÓDIGOS, PERMITE QUE O ROBÔ NÃO SOFRA COLISÕES.

MÓDULOS

1. **ROBÓTICA KIDS (18 HORAS).**

CARGA HORÁRIA

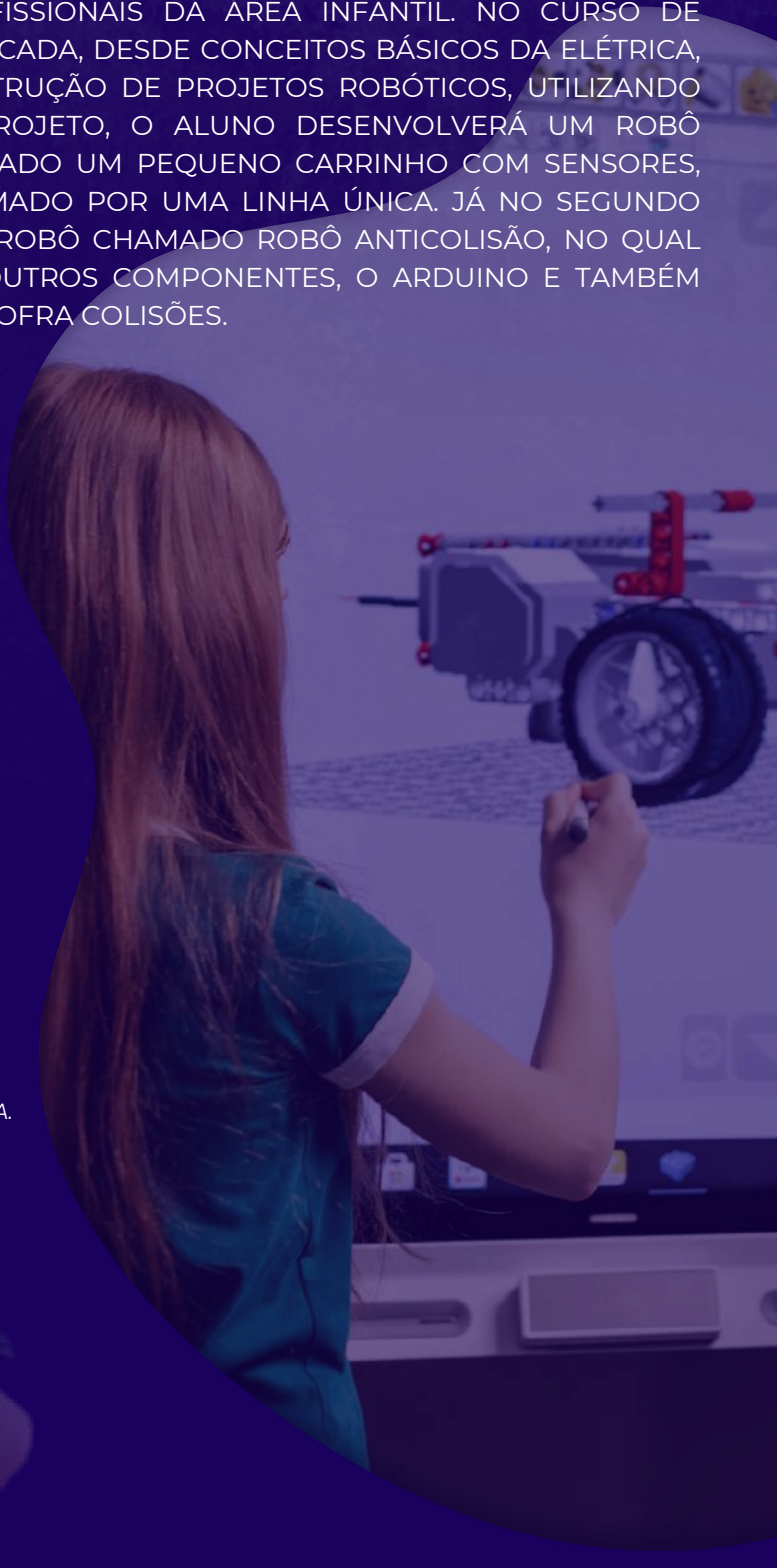
18 HORAS;

03 **MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).**

**Adicionando as horas de estudo.*

ON KIDS + ROBÓTICA KIDS

COM A TECNOLOGIA DOMINANDO TODOS OS SETORES, PRECISAMOS INSERIR NOSSOS ALUNOS NO MUNDO DIGITAL DE FORMA RÁPIDA E ASSERTIVA DESDE CEDO, O CURSO DE INFORMÁTICA KIDS POSSIBILITA AO ALUNO FAZER USO DO COMPUTADOR NAS SUAS MAIS ADEQUADAS FORMAS E COLABORA NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM, ACELERANDO O DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL DO ALUNO. COM ELE TEMOS A SEGURANÇA DE SIMULAÇÃO DE ALGO REAL, GARANTINDO A VIVÊNCIA DE EXPERIÊNCIAS E TRABALHANDO QUESTÕES SOCIOEMOCIONAIS. ALÉM DISSO, O ALUNO DESENVOLVERÁ MAIOR COORDENAÇÃO MOTORA, CRIATIVIDADE, MEMÓRIA VISUAL, SEQUÊNCIA LÓGICA E VAI CONHECER O FUNCIONAMENTO DE UM COMPUTADOR, SUAS PEÇAS, FERRAMENTAS E COMO UTILIZAR A INTERNET DE MANEIRA ADEQUADA. DESTINADO A CRIANÇAS DE 09 A 12 ANOS DE IDADE, COM MATERIAL ELABORADO POR PROFISSIONAIS DA ÁREA INFANTIL. NO CURSO DE ROBÓTICA, O ALUNO APRENDE DE FORMA GAMIFICADA, DESDE CONCEITOS BÁSICOS DA ELÉTRICA, ELETRÔNICA E DA PROGRAMAÇÃO, ATÉ A CONSTRUÇÃO DE PROJETOS ROBÓTICOS, UTILIZANDO COMPONENTES ELETRÔNICOS. NO PRIMEIRO PROJETO, O ALUNO DESENVOLVERÁ UM ROBÔ CHAMADO SEGUIDOR DE LINHA, NO QUAL É CRIADO UM PEQUENO CARRINHO COM SENSORES, CAPAZ DE SEGUIR UM PEQUENO CIRCUITO FORMADO POR UMA LINHA ÚNICA. JÁ NO SEGUNDO PROJETO, O ALUNO DESENVOLVERÁ UM OUTRO ROBÔ CHAMADO ROBÔ ANTICOLISÃO, NO QUAL ATRAVÉS DE UM SENSOR EM CONJUNTO COM OUTROS COMPONENTES, O ARDUINO E TAMBÉM LINHAS DE CÓDIGOS, PERMITE QUE O ROBÔ NÃO SOFRA COLISÕES.



MÓDULOS

1. **EXCEL (13 HORAS);**
2. **INTERNET 11 (13 HORAS);**
3. **POWERPOINT (13 HORAS);**
4. **WORD (13 HORAS);**
5. **ROBÓTICA KIDS (18 HORAS);**
6. **WINDOWS 10 (10 HORAS).**

CARGA HORÁRIA

64 HORAS;

08 **MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).**

**PRÉ-REQUISITOS: SER ALFABETIZADO E INFORMÁTICA BÁSICA.*

GAMES TEEN

O CURSO PROPORCIONA AOS JOVENS UMA INTRODUÇÃO AO MUNDO DO DESENVOLVIMENTO DE JOGOS, PERMITINDO QUE ELES ENTENDAM OS CONCEITOS BÁSICOS DE PROGRAMAÇÃO E DESIGN DE JOGOS. ISSO PODE SER O PRIMEIRO PASSO PARA UMA CARREIRA NO SETOR DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS OU UMA FORMA DIVERTIDA DE EXPRESSAR SUA CRIATIVIDADE.
O SOFTWARE UTILIZADO NESSE CURSO É O GAMEMAKER, ELE POSSUI UMA INTERFACE GRÁFICA AMIGÁVEL E INTUITIVA, O QUE TORNA MAIS FÁCIL PARA OS JOVENS INICIAREM A CRIAÇÃO DE JOGOS SEM A NECESSIDADE DE CONHECIMENTOS AVANÇADOS EM PROGRAMAÇÃO. ISSO TORNA O PROCESSO DE APRENDIZADO MAIS ACESSÍVEL E AGRADÁVEL. VER SEU TRABALHO GANHAR VIDA E RECEBER FEEDBACK POSITIVO PODE SER UMA EXPERIÊNCIA MUITO GRATIFICANTE.

ÁREAS DE ATUAÇÃO

- **DESENVOLVEDOR DE JOGOS;**
- **FREELANCER;**
- **EMPRESAS DE TECNOLOGIA;**
- **GAMIFICAÇÃO.**

CARGA HORÁRIA

16 HORAS;
02 **MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).**

**PRÉ-REQUISITOS: PACOTE INFORMÁTICA BÁSICA.*

EIXO Saúde

EIXO SAÚDE

ATENDENTE DE FARMÁCIA

A ÁREA FARMACÊUTICA ESTÁ ENTRE AS QUE MAIS CRESCEM NO MERCADO. COM O CURSO DE ATENDENTE DE FARMÁCIA, VOCÊ PODERÁ PRESTAR ASSISTÊNCIA AO FARMACÊUTICO NA ORGANIZAÇÃO DE MEDICAMENTOS, ATENDIMENTO E ORGANIZAÇÃO DO ESTABELECIMENTO FARMACÊUTICO E NA REALIZAÇÃO DE PROCEDIMENTOS PRÁTICOS EM GERAL.

VOCÊ APRENDERÁ SOBRE:

- ROTINAS DE UMA FARMÁCIA E TÉCNICAS PARA SER UM BOM ATENDENTE;
- RECEBIMENTO DE MERCADORIAS;
- HIGIENE PESSOAL;
- MEDICAMENTOS, BULAS;
- CONTROLE DE ESTOQUE;
- OPERAÇÃO DE SISTEMAS DE CONTROLE DE FLUXO DE CAIXA E DEMAIS ATIVIDADES DO DIA A DIA DE UMA FARMÁCIA.

MÓDULOS

1. **ADMINISTRAÇÃO FINANCEIRA (16 HORAS);**
2. **ATENDENTE DE FARMÁCIA (16 HORAS);**
3. **EXCEL (14 HORAS);**
4. **EXCEL AVANÇADO (21 HORAS);**
5. **OPERADOR DE CAIXA (14 HORAS);**
6. **SECRETARIADO (16 HORAS).**

ÁREAS DE ATUAÇÃO

- **ATENDIMENTO AO CLIENTE;**
- **ATENDENTE DE FARMÁCIA;**
- **BALCONISTA;**
- **FRENTE DE CAIXA;**
- **SUPERVISOR COMERCIAL.**

CARGA HORÁRIA

16 HORAS;

02 **MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).**

**Adicionando as horas de estudo.*

EIXO TECNOLÓGICO DE

Criação de Design

EIXO TECNOLÓGICO
DE CRIAÇÃO DE DESIGN

ASSISTENTE DE ARQUITETO

SEU SONHO É ELABORAR PLANOS E PROJETOS ASSOCIADOS À ARQUITETURA EM TODAS AS SUAS ETAPAS, DEFININDO MATERIAIS, ACABAMENTOS, TÉCNICAS, METODOLOGIAS, ANALISANDO DADOS E INFORMAÇÕES; FISCALIZAR E EXECUTAR OBRAS E SERVIÇOS, DESENVOLVER ESTUDOS DE VIABILIDADE FINANCEIRA, ECONÔMICOS, AMBIENTAIS OU PRESTAR SERVIÇOS DE CONSULTORIA E ASSESSORAMENTO?
ESTE CURSO É PARA VOCÊ!

VOCÊ APRENDERÁ:

- CRIAÇÃO DE PLANTAS 2D E 3D,
- MODELAGEM DESSAS PLANTAS,
- RENDERIZAÇÃO,
- DESIGN DE INTERIORES E MUITO MAIS.

MÓDULOS

1. **3D STUDIO MAX – MÓD. I (18 HORAS);**
2. **3D STUDIO MAX – MÓD. II (18 HORAS);**
3. **AUTOCAD – MÓD. I (18 HORAS);**
4. **AUTOCAD – MÓD. II (17 HORAS);**
5. **PROMOB (16 HORAS);**
6. **REVIT (19 HORAS);**
7. **SOLIDWORKS (16 HORAS);**
8. **SKETCHUP (14 HORAS).**

ÁREAS DE ATUAÇÃO

- **ASSESSORIA PARA ARQUITETURA;**
- **ACOMPANHAMENTO E ADMINISTRAÇÃO DE OBRA;**
- **PAISAGISMO;**
- **AUXILIAR DE PLANEJAMENTO URBANO;**
- **ASSESSORIA PARA RESTAURAÇÃO DE EDIFÍCIOS.**

CARGA HORÁRIA

124 HORAS;
14 **MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).**

**Adicionando as horas de estudo.*

EIXO TECNOLÓGICO
DE CRIAÇÃO DE DESIGN

CRIAÇÃO E EDIÇÃO DE VÍDEOS

NESTE CURSO VOCÊ APRENDERÁ VÁRIOS CONCEITOS DE EDIÇÃO E CRIAÇÃO DE VÍDEOS E, AO CONCLUIR O MÓDULO, ESTARÁ APTO A DESENVOLVER COMERCIAIS DE TELEVISÃO, MONTAGENS, VÍDEOS INFORMATIVOS, DOCUMENTÁRIOS, AUTORAÇÃO DE DVDS, DENTRE OUTROS RECURSOS. CONHECERÁ FERRAMENTAS QUE PERMITEM ENRIQUECER OS VÍDEOS COM LEGENDAS, EFEITOS DE TRANSIÇÃO, EFEITOS ESPECIAIS, SOBREPOSIÇÕES, ANIMAÇÕES, ALTERAÇÃO E INFINIDADE DE RECURSOS DISPONÍVEIS NAS FERRAMENTAS.
ENTRE PARA ESTE MERCADO FANTÁSTICO E LUCRATIVO.

MÓDULOS

1. **AFTER EFFECTS CC (16 HORAS);**
2. **INDESIGN CC (16 HORAS);**
3. **PREMIERE PRÓ CC (16 HORAS);**
4. **YOUTUBER (10 HORAS).**

ÁREAS DE ATUAÇÃO

- **AGÊNCIAS PUBLICITÁRIAS;**
- **FREELANCER;**
- **PRODUTORAS DE VÍDEOS;**
- **TELEVISÃO;**
- **DEMAIS ÁREAS QUE NECESSITAM DE PROFISSIONAIS DA ÁREA.**

CARGA HORÁRIA

58 HORAS;
08 **MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).**

**PRÉ-REQUISITOS: PACOTE INFORMÁTICA BÁSICA.*

EIXO TECNOLÓGICO
DE CRIAÇÃO DE DESIGN

DESIGN GRÁFICO

A UTILIZAÇÃO COM EXCELÊNCIA DAS FERRAMENTAS DE DESIGN FAZ COM QUE VOCÊ SE TORNE UM PROFISSIONAL COMPLETO E DESEJADO PARA O MERCADO, TANTO CORPORATIVAMENTE QUANTO DE MODO AUTÔNOMO. O CAMPO DE ATUAÇÃO DO DESIGNER GRÁFICO ESTÁ EM CONSTANTE EVOLUÇÃO E INOVAÇÃO, COMO É PRÓPRIO DO PERFIL DA ÁREA, PODENDO ATUAR EM ESCRITÓRIOS DE DESIGN GRÁFICO, EM DEPARTAMENTOS DE CRIAÇÃO DE AGÊNCIAS DE PUBLICIDADE, DESENVOLVENDO ARTES GRÁFICAS PARA SITES DE INTERNET, CRIANDO PROJETOS MULTIMÍDIA, ALÉM DA ATUAÇÃO EM PRODUTORAS DE VÍDEO, INDUSTRIAS GRÁFICAS OU EDITORAS; BEM COMO TRABALHANDO COMO AUTÔNOMO EM SEU PRÓPRIO ESCRITÓRIO.

MÓDULOS

1. **CORELDRAW (16 HORAS);**
2. **ILLUSTRATOR CC (16 HORAS);**
3. **INDESIGN CC (16 HORAS).**

ÁREAS DE ATUAÇÃO

- **AGÊNCIAS DE PUBLICIDADE;**
- **DESIGN DE MÍDIAS;**
- **EDITORAÇÕES ELETRÔNICAS;**
- **GRÁFICAS;**
- **JORNAIS E REVISTAS.**

CARGA HORÁRIA

48 HORAS;

06 **MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).**

**PRÉ-REQUISITOS: PACOTE INFORMÁTICA BÁSICA.*

EIXO TECNOLÓGICO
DE CRIAÇÃO DE DESIGN

INFORMÁTICA BÁSICA

A INFORMÁTICA BÁSICA É UMA HABILIDADE FUNDAMENTAL NO MUNDO ATUAL, PROPORCIONANDO ACESSO À INFORMAÇÃO, COMUNICAÇÃO EFICIENTE, OPORTUNIDADES DE TRABALHO, AUMENTO DA PRODUTIVIDADE, CIDADANIA DIGITAL E EMPODERAMENTO INDIVIDUAL. ESTE CURSO FOI DESENVOLVIDO PARA ATENDER PRONTAMENTE INICIANTES NA ÁREA DE INFORMÁTICA, TORNANDO-OS APTOS A UTILIZAR FERRAMENTAS COMO WORD, EXCEL, INTERNET, POWERPOINT, WINDOWS E TREINAR A DIGITAÇÃO, APRENDENDO TRABALHAR COM PLANILHAS, APRESENTAÇÕES DE SLIDES, UTILIZAÇÃO DO E-MAIL, CRIAR DIVERSOS TIPOS DE DOCUMENTOS E MUITO MAIS.

MÓDULOS

1. **DIGITAÇÃO (16 HORAS);**
2. **EXCEL (14 HORAS);**
3. **EXCEL AVANÇADO (21 HORAS);**
4. **INTERNET (16 HORAS);**
5. **POWERPOINT (14 HORAS);**
6. **WINDOWS (16 HORAS);**
7. **WORD (16 HORAS).**

ÁREAS DE ATUAÇÃO

- **ADMINISTRATIVA;**
- **SECRETARIA E RECEPÇÃO;**
- **COMERCIO EM GERAL.**

CARGA HORÁRIA

113 HORAS;

13 **MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).**

EIXO TECNOLÓGICO
DE CRIAÇÃO DE DESIGN

PROGRAMADOR DESKTOP

O CURSO DE **PROGRAMADOR** DESKTOP OFERECE DIVERSAS VANTAGENS PARA AQUELES QUE DESEJAM ENTRAR NO CAMPO DA PROGRAMAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE. A DEMANDA POR PROGRAMADORES DESKTOP É ALTA EM VÁRIAS INDÚSTRIAS, INCLUINDO EMPRESAS DE SOFTWARE, INSTITUIÇÕES FINANCEIRAS E MUITAS OUTRAS. ELE FOCA EM LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO ESPECÍFICAS E TECNOLOGIAS RELEVANTES PARA DESENVOLVER APLICATIVOS DE DESKTOP UTILIZANDO LINGUAGENS COMO C# E JAVA, E AINDA APRENDER DIVERSOS ASSUNTOS COMO CRIAÇÃO DE BANCO DE DADOS, ADICIONAR SENHA, CRIAR MENU DE CONTROLE, CADASTRO DE CLIENTES, ENTRE OUTROS. COM SUAS HABILIDADES DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE, VOCÊ PODERÁ CRIAR SEUS PRÓPRIOS APLICATIVOS DESKTOP E COMERCIALIZÁ-LOS OU ATÉ MESMO INICIAR SEU PRÓPRIO NEGÓCIO DE SOFTWARE.

MÓDULOS

1. **BANCO DE DADOS (19 HORAS);**
2. **CSHARP – MÓD. I (20 HORAS);**
3. **CSHARP – MÓD. II (18 HORAS);**
4. **JAVA – MÓD. I (21 HORAS);**
5. **JAVA – MÓD. II (18 HORAS);**
6. **LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS (16 HORAS);**
7. **UML (16 HORAS).**

ÁREAS DE ATUAÇÃO

- **DESENVOLVEDOR DE SOFTWARES;**
- **PROFISSIONAIS DE CARREIRA OU AUTÔNOMOS;**
- **CONSULTORIA E FREELANCE.**

CARGA HORÁRIA

129 HORAS;

17 **MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).**

**PRÉ-REQUISITOS: PACOTE INFORMÁTICA BÁSICA.*

EIXO TECNOLÓGICO
DE CRIAÇÃO DE DESIGN

PROGRAMADOR FULL– (WEB + MOBILE)

A DEMANDA POR DESENVOLVEDORES **WEB E MOBILE** É ALTA E CONTINUA CRESCENDO. EMPRESAS DE TODOS OS SETORES E TAMANHOS ESTÃO INVESTINDO EM PRESENÇA ONLINE E NO DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVOS MÓVEIS PARA ATINGIR SEU PÚBLICO-ALVO.
COM O CONHECIMENTO EM DESENVOLVIMENTO WEB E MOBILE, VOCÊ TERÁ A CAPACIDADE DE TRABALHAR EM UMA AMPLA VARIEDADE DE PROJETOS. PODE ENVOLVER A CRIAÇÃO DE WEBSITES, APLICATIVOS MÓVEIS, SISTEMAS DE COMÉRCIO ELETRÔNICO, APLICATIVOS DE MÍDIA SOCIAL, ENTRE OUTROS. AO FAZER ESSE CURSO, VOCÊ TERÁ ACESSO A ESSAS TECNOLOGIAS EMERGENTES E PODERÁ APRENDER A APLICÁ-LAS EM SEUS PROJETOS. ISSO O MANTERÁ ATUALIZADO E COMPETITIVO NO MERCADO DE TRABALHO.

MÓDULOS

1. **BANCO DE DADOS (19 HORAS);**
2. **JAVA WEB (18 HORAS);**
3. **LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS (16 HORAS);**
4. **PHP COM LAVAREL (16 HORAS);**
5. **PROGRAMADOR MOBILE – ANDROID (14 HORAS);**
6. **UML (16 HORAS).**

ÁREAS DE ATUAÇÃO

- **DESENVOLVEDOR DE SOFTWARES;**
- **PROFISSIONAIS DE CARREIRA OU AUTÔNOMOS.**

CARGA HORÁRIA

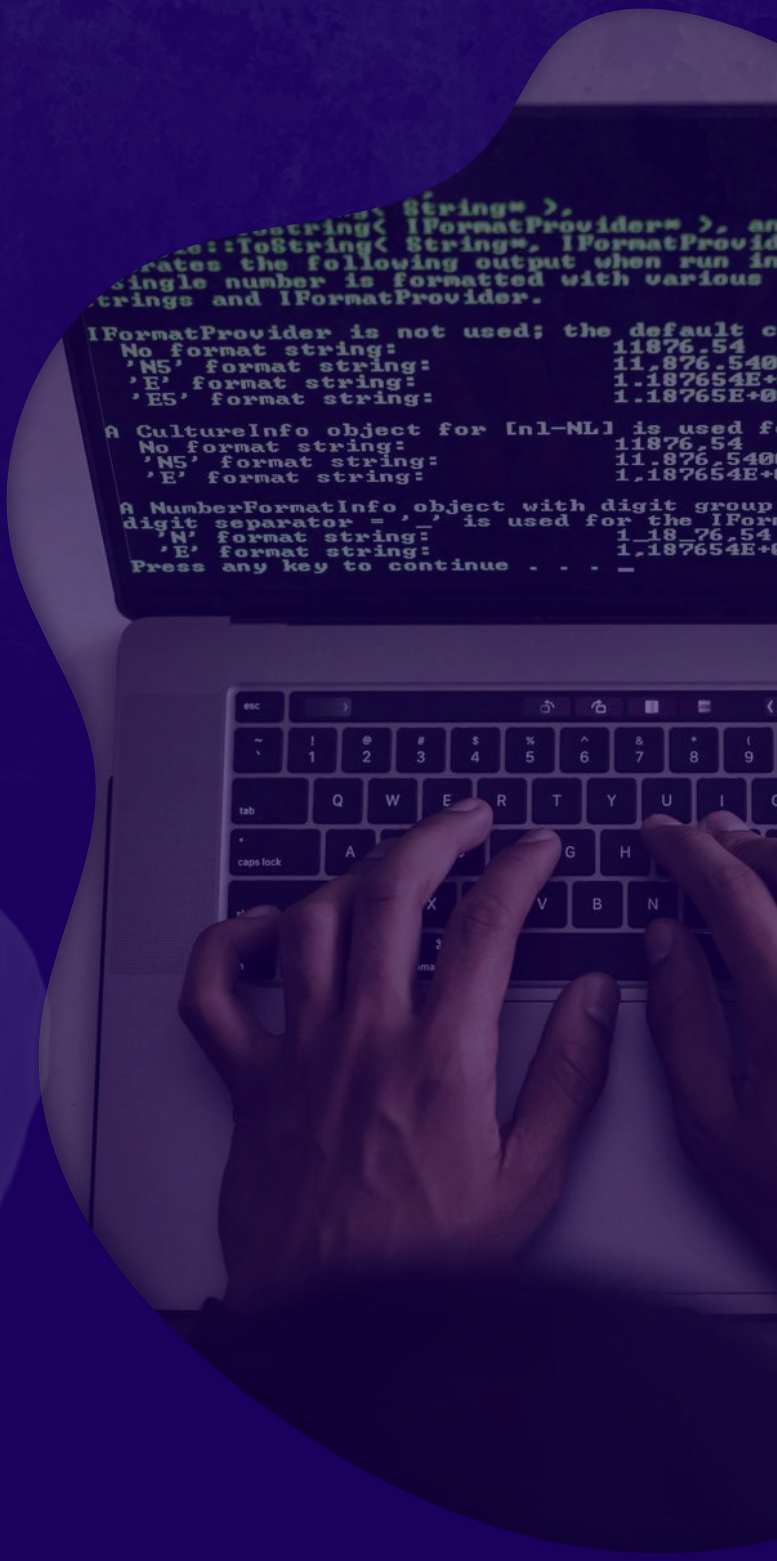
100 HORAS;
13 **MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).**

**PRÉ-REQUISITOS: PACOTE INFORMÁTICA BÁSICA.*

EIXO TECNOLÓGICO
DE CRIAÇÃO DE DESIGN

PROGRAMADOR DE GAMES

SE VOCÊ É UM ENTUSIASTA DE JOGOS E GOSTA DE CRIAR SUAS PRÓPRIAS EXPERIÊNCIAS INTERATIVAS, O CURSO DE PROGRAMADOR DE GAMES PERMITIRÁ QUE VOCÊ TRABALHE EM ALGO QUE REALMENTE AMA. COM A EVOLUÇÃO DA TECNOLOGIA, OS JOGOS ESTÃO SE TORNANDO CADA VEZ MAIS SOFISTICADOS, AS EMPRESAS PRECISAM DE PROFISSIONAIS TALENTOSOS PARA DESENVOLVÊ-LOS E ESSE CURSO TE APRESENTARÁ FERRAMENTAS ESSENCIAIS COMO 3DS MAX, UNITY, PARA INGRESSAR NESSE MERCADO DE TRABALHO. PROFISSIONAIS BEM-SUCEDIDOS DESSA ÁREA TÊM O POTENCIAL DE GANHAR SALÁRIOS ALTOS. COM A EXPERIÊNCIA E HABILIDADES ADEQUADAS, VOCÊ PODE TRABALHAR EM GRANDES ESTÚDIOS DE JOGOS, EMPRESAS DE DESENVOLVIMENTO INDEPENDENTE OU ATÉ MESMO INICIAR SEU PRÓPRIO ESTÚDIO DE JOGOS.



MÓDULOS

1. **3D STUDIO MAX – MÓD. I (18 HORAS);**
2. **3D STUDIO MAX – MÓD. II (18 HORAS);**
3. **GAMES MÓD. I – HTML (13 HORAS);**
4. **GAMES MÓD. II – UNITY 3D.**

ÁREAS DE ATUAÇÃO

- **DESENVOLVEDOR DE JOGOS;**
- **DESENVOLVEDOR DE SOFTWARES;**
- **PROFISSIONAIS DE CARREIRA OU AUTÔNOMOS.**

CARGA HORÁRIA

80 HORAS;

10 **MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).**

**PRÉ-REQUISITOS: PACOTE INFORMÁTICA BÁSICA.*

EIXO TECNOLÓGICO
DE CRIAÇÃO DE DESIGN

PROGRAMADOR MOBILE

APRENDER A PROGRAMAR PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS PERMITE QUE VOCÊ CRIE APLICATIVOS INOVADORES E IMPACTANTES PARA UM MERCADO EXTREMAMENTE PROMISSOR. ATRAVÉS DESSE CURSO, VOCÊ PODERÁ DESENVOLVER SOLUÇÕES PARA PROBLEMAS REAIS OU TRABALHAR EM PROJETOS CRIATIVOS, EXPLORANDO NOVAS IDEIAS E TECNOLOGIAS, APRENDENDO A DESENVOLVER APLICATIVOS COM A PLATAFORMA ANDROID STUDIO, APLICATIVOS COM LOGIN E SENHA, CRIAR PEQUENOS APLICATIVOS E OUTROS MAIS COMPLEXOS UTILIZANDO CONEXÕES COM BANCO DE DADOS E MUITO MAIS.

MÓDULOS

1. **BANCO DE DADOS (19 HORAS);**
2. **LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS (16 HORAS);**
3. **PROGRAMADOR MOBILE - ANDROID (14 HORAS);**
4. **UML (16 HORAS).**

ÁREAS DE ATUAÇÃO

- **DESENVOLVEDOR DE SOFTWARES;**
- **PROFISSIONAIS DE CARREIRA OU AUTÔNOMOS.**

CARGA HORÁRIA

66 HORAS;

08 **MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).**

**PRÉ-REQUISITOS: PACOTE INFORMÁTICA BÁSICA.*

EIXO TECNOLÓGICO
DE CRIAÇÃO DE DESIGN

PROGRAMADOR JAVA WEB

A LINGUAGEM JAVA É AMPLAMENTE UTILIZADA NA INDÚSTRIA DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE, ELA É VERSÁTIL E CONSEGUIMOS DESENVOLVER UMA AMPLA GAMA DE APLICAÇÕES WEB, DESDE SITES BÁSICOS ATÉ SISTEMAS CORPORATIVOS COMPLEXOS. NESSE CURSO VOCÊ TERÁ ESSAS EXPERIÊNCIAS CRIANDO BANCO DE DADOS COM TABELAS E RELACIONAMENTOS, PADRÕES DE MODELAGENS EM UML, DESENVOLVER UM SISTEMA COM CONTROLE DE LOGIN, CADASTRO, CONSULTA, LISTAGEM DE USUÁRIOS, FABRICANTES E PRODUTOS, E MUITO MAIS. HÁ UMA GRANDE DEMANDA POR PROGRAMADORES JAVA WEB, O QUE SIGNIFICA QUE HÁ MUITAS OPORTUNIDADES DE EMPREGO E CRESCIMENTO PROFISSIONAL NESSA ÁREA. DEVIDO A ESSA ALTA DEMANDA OS PROFISSIONAIS COM EXPERIÊNCIA NESSA ÁREA COSTUMAM RECEBER SALÁRIOS COMPETITIVOS E BENEFÍCIOS ATRATIVOS.

MÓDULOS

1. **BANCO DE DADOS (19 HORAS);**
2. **JAVA WEB (18 HORAS);**
3. **LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS (16 HORAS);**
4. **UML (16 HORAS).**

ÁREAS DE ATUAÇÃO

- **DESENVOLVEDOR DE SOFTWARES;**
- **PROFISSIONAIS DE CARREIRA OU AUTÔNOMOS.**

CARGA HORÁRIA

70 HORAS;

08 **MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).**

**PRÉ-REQUISITOS: PACOTE INFORMÁTICA BÁSICA.*

EIXO TECNOLÓGICO
DE CRIAÇÃO DE DESIGN

PROGRAMADOR PHP

PHP É UMA DAS LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO MAIS POPULARES PARA O DESENVOLVIMENTO WEB. É AMPLAMENTE ADOTADO E SUPORTADO PELA MAIORIA DOS PROVEDORES DE HOSPEDAGEM E FRAMEWORKS POPULARES, O QUE SIGNIFICA QUE HÁ MUITAS OPORTUNIDADES DE EMPREGO E PROJETOS DISPONÍVEIS. PHP É UMA LINGUAGEM ALTAMENTE FLEXÍVEL E PERMITE A CRIAÇÃO DE DIFERENTES TIPOS DE APLICATIVOS WEB. ESTE CURSO TE LEVARÁ DO BÁSICO AO AVANÇADO, DE FORMA QUE, AO FINALIZÁ-LO VOCÊ POSSUA CONHECIMENTOS SUFICIENTES PARA DESENVOLVER WEB SITES INTERATIVOS, TENHA CONHECIMENTOS NOS CONCEITOS DE SEGURANÇA PARA TRATAMENTO DE DADOS E TRABALHE DE FORMA MAIS EFICAZ COM O BANCO DE DADOS MYSQL, CRIANDO CONSULTAS, INSERÇÕES, EXCLUSÕES E ALTERAÇÕES DE DADOS. NO FINAL, O ALUNO TERÁ UM SITE PRONTO PARA HOSPEDAGEM NA WEB.

MÓDULOS

1. **BANCO DE DADOS (19 HORAS);**
2. **LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS (16 HORAS);**
3. **PHP COM LAVAREL (16 HORAS);**
4. **UML (16 HORAS).**

ÁREAS DE ATUAÇÃO

- **DESENVOLVEDOR DE SOFTWARES;**
- **PROFISSIONAIS DE CARREIRA OU AUTÔNOMOS.**

CARGA HORÁRIA

68 HORAS;

08 **MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).**

**PRÉ-REQUISITOS: PACOTE INFORMÁTICA BÁSICA.*

EIXO TECNOLÓGICO
DE CRIAÇÃO DE DESIGN

CRIAÇÃO DE CONTEÚDO PARA MÍDIAS SOCIAIS

AS **MÍDIAS SOCIAIS** SE TORNARAM UMA PARTE ESSENCIAL DAS ESTRATÉGIAS DE MARKETING E COMUNICAÇÃO DE TODAS AS EMPRESAS, INDEPENDENTE DO SETOR. EXISTE UMA DEMANDA CRESCENTE POR PROFISSIONAIS QUE POSSUAM HABILIDADES EM CRIAÇÃO DE CONTEÚDO PARA MÍDIAS SOCIAIS, O QUE SIGNIFICA QUE HÁ MUITAS OPORTUNIDADES DE EMPREGO E TRABALHO FREELANCER NESSE CAMPO.
ESTE CURSO É BASEADO EM UMA METODOLOGIA MAIS DIRETA E INTERATIVA, ENSINANDO EXATAMENTE O QUE O ALUNO PRECISA APRENDER PARA UTILIZAR AS FERRAMENTAS DISPONÍVEIS E ASSIM, INGRESSANDO EM UMA ÁREA QUE OFERECE FLEXIBILIDADE E OPORTUNIDADES EMPREENDEDORAS.

MÓDULOS

1. **CRIAÇÃO DE CONTEÚDO PARA MÍDIAS SOCIAIS (8 HORAS).**

ÁREAS DE ATUAÇÃO

- **AGÊNCIAS PUBLICITÁRIAS;**
- **AGÊNCIAS DIGITAIS;**
- **REDAÇÃO DE RÁDIOS;**
- **JORNAIS;**
- **FREELANCER;**
- **DEMAIS ÁREAS QUE NECESSITAM DE PROFISSIONAIS DA ÁREA;**
- **SERVIÇOS DE CONSULTORIA.**

CARGA HORÁRIA

08 HORAS;
02 **MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).**

**PRÉ-REQUISITOS: PACOTE INFORMÁTICA BÁSICA.*

EIXO TECNOLÓGICO
DE CRIAÇÃO DE DESIGN

JAVASCRIPT

JAVASCRIPT É UMA DAS LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO MAIS POPULARES E AMPLAMENTE ADOTADAS NA INDÚSTRIA DE DESENVOLVIMENTO WEB. É SUPORTADO POR TODOS OS PRINCIPAIS NAVEGADORES E É A LINGUAGEM PRINCIPAL PARA CRIAR INTERATIVIDADE E DINAMISMO EM SITES E APLICATIVOS WEB. NESTE CURSO, O ALUNO APRENDERÁ DE FORMA INTERATIVA, TODO O CAMINHO PARA SE DESENVOLVER COMO UM PROGRAMADOR ATRAVÉS DE EXPLICAÇÕES DIRETAS, VÍDEOS E INTERAÇÃO (PASSO A PASSO) COM A IDE (AMBIENTE DE DESENVOLVIMENTO). AO FINAL DO CURSO, VOCÊ PROGRAMARÁ SUAS PRÓPRIAS PÁGINAS, ALÉM DE UM TEMPLATE INTERATIVO E ESTARÁ PREPARADO PARA O MERCADO DE TRABALHO. COM A AMPLA ADOÇÃO E POPULARIDADE DO JAVASCRIPT, HÁ UMA DEMANDA SIGNIFICATIVA POR DESENVOLVEDORES EXPERIENTES NESSA ÁREA. PROFISSIONAIS COM CONHECIMENTOS EM JAVASCRIPT TÊM BOAS OPORTUNIDADES DE EMPREGO E SALÁRIOS COMPETITIVOS.

MÓDULOS

1. **JAVA SCRIPT (16 HORAS).**

ÁREAS DE ATUAÇÃO

- **SETORES DE DESENVOLVIMENTO;**
- **PLANEJAMENTO E EXECUÇÃO DE SOFTWARES;**
- **GESTÃO DE PROJETOS;**
- **MARKETING;**
- **PROFISSIONAIS DE TI.**

CARGA HORÁRIA

16 HORAS;

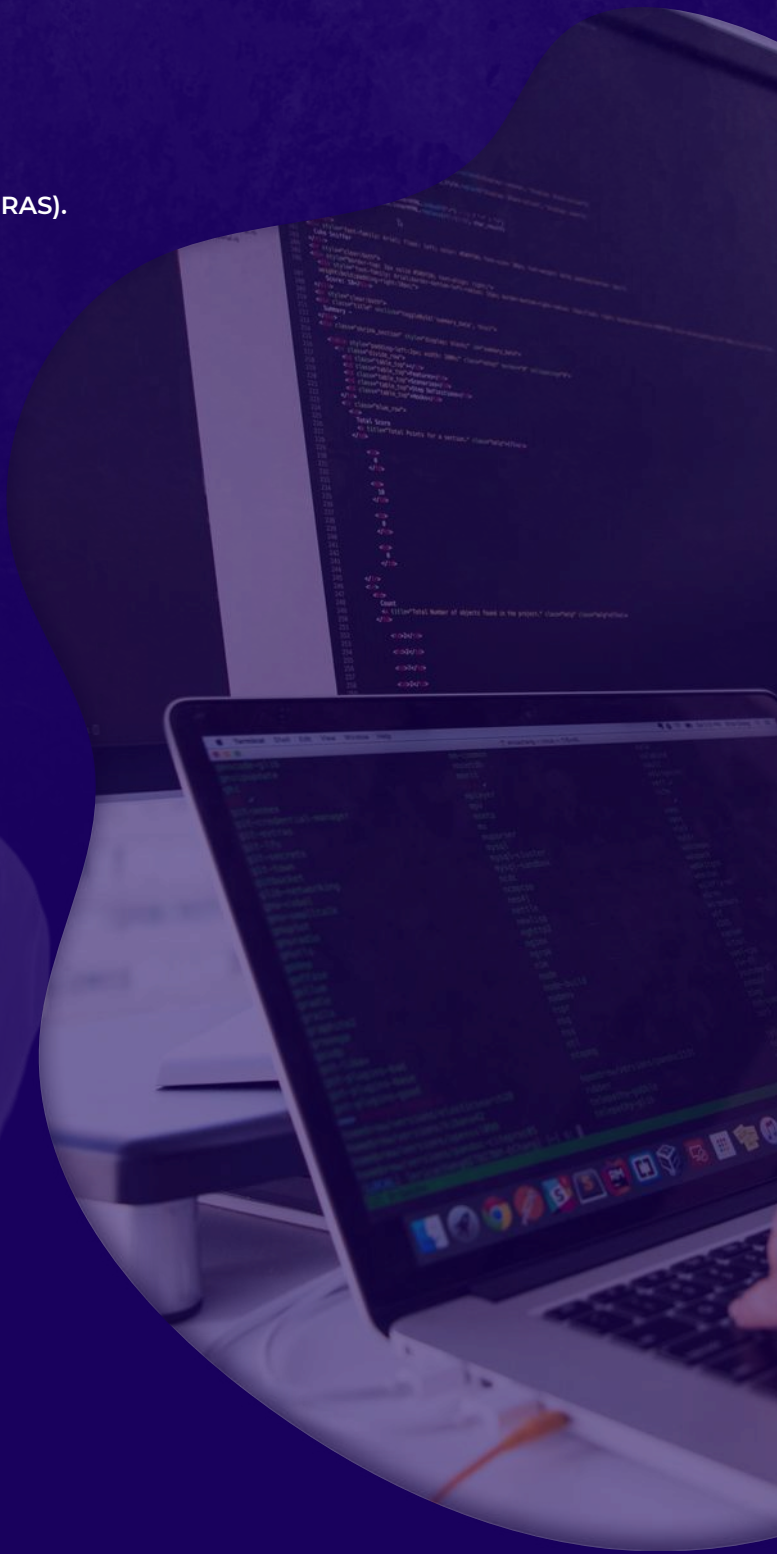
02 **MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).**

**PRÉ-REQUISITOS: PACOTE INFORMÁTICA BÁSICA E HTML5 + CSS (DESEJÁVEL).*

EIXO TECNOLÓGICO
DE CRIAÇÃO DE DESIGN

MANUTENÇÃO DE COMPUTADORES E REDES

COM A CRESCENTE DEPENDÊNCIA DE COMPUTADORES, REDES NAS EMPRESAS, RESIDÊNCIAS E TRABALHOS REMOTOS, HÁ UMA DEMANDA CONSTANTE POR PROFISSIONAIS QUALIFICADOS EM MANUTENÇÃO DE COMPUTADORES E REDES. SEMPRE HAVERÁ NECESSIDADE DE REPAROS, ATUALIZAÇÕES E SOLUÇÃO DE PROBLEMAS EM HARDWARE E SOFTWARE. O CURSO DE MANUTENÇÃO DE COMPUTADORES E REDES PROPORCIONA CONHECIMENTOS SÓLIDOS EM HARDWARE, SISTEMAS OPERACIONAIS, REDES E SEGURANÇA. VOCÊ APRENDERÁ A IDENTIFICAR E RESOLVER PROBLEMAS DE HARDWARE, INSTALAR E CONFIGURAR SISTEMAS OPERACIONAIS, LIDAR COM REDES LOCAIS E SOLUCIONAR PROBLEMAS DE CONECTIVIDADE, ENTRE OUTRAS HABILIDADES ESSENCIAIS NO CAMPO DA MANUTENÇÃO.



MÓDULOS

1. **MANUTENÇÃO DE COMPUTADORES E REDES (19 HORAS).**

ÁREAS DE ATUAÇÃO

- **AUTÔNOMO;**
- **EMPRESAS DE TI;**
- **EMPRESAS EM GERAL;**
- **LABORATÓRIOS DE REPAROS;**
- **ASSISTÊNCIA TÉCNICA.**

CARGA HORÁRIA

19 HORAS;

03 **MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).**

**PRÉ-REQUISITOS: PACOTE INFORMÁTICA BÁSICA.*

POWER BI

COM A CRESCENTE ADOÇÃO DE ANÁLISE DE DADOS NAS EMPRESAS, HÁ UMA DEMANDA SIGNIFICATIVA POR PROFISSIONAIS COM HABILIDADES EM POWER BI. COM ELE, VOCÊ PODE CRIAR PAINÉIS DE CONTROLE PERSONALIZADOS, GRÁFICOS, TABELAS E RELATÓRIOS INTERATIVOS QUE AJUDAM A COMUNICAR INFORMAÇÕES COMPLEXAS DE FORMA CLARA E IMPACTANTE.
O POWER BI É UMA FERRAMENTA LÍDER NO MERCADO DE BUSINESS INTELLIGENCE E ANÁLISE DE DADOS, E HÁ UMA NECESSIDADE CONSTANTE POR ESPECIALISTAS QUE POSSAM EXTRAIR INSIGHTS VALIOSOS DOS DADOS E TRANSFORMÁ-LOS EM INFORMAÇÕES ACIONÁVEIS.
ATRAVÉS DESSE CURSO VOCÊ APRENDERÁ SOBRE FÓRMULAS, FUNÇÕES, CRIAÇÃO DE GRÁFICOS, FILTROS, SEGMENTAÇÃO DE DADOS, DASHBOARD E MUITO MAIS.

MÓDULOS

1. **POWER BI (16 HORAS).**

ÁREAS DE ATUAÇÃO

- **ÁREA DE FINANÇAS;**
- **ADMINISTRAÇÃO;**
- **ENGENHARIA;**
- **MARKETING;**
- **PROFISSIONAIS DE TI.**

CARGA HORÁRIA

16 HORAS;

02 **MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).**

**PRÉ-REQUISITOS: PACOTE INFORMÁTICA BÁSICA.*

EIXO TECNOLÓGICO
DE CRIAÇÃO DE DESIGN

STORYTELLER PROFISSIONAL METAVERSO

QUEM ENTENDER DE METAVERSO, COM CERTEZA ESTARÁ À FRENTE NO MERCADO, O ALUNO PODERÁ TRABALHAR COM O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS E EXPERIÊNCIAS VIRTUAIS, ARQUITETURA E DESIGN DE AMBIENTES VIRTUAIS, MARKETING E PUBLICIDADE VIRTUAL, DESIGN DE MODA E ESTILO VIRTUAL, CONSULTORIA EM METAVERSO, DESENVOLVEDOR DE AVATARES, STORYTELLER QUE É UMA DAS NOVAS PROFISSÕES QUE SURGIU, SERIA COMO UM ROTEIRISTA, ESSE PROFISSIONAL PODE DESENVOLVER HISTÓRIAS PARA SEREM INCLUÍDAS EM JOGOS E AMBIENTES VIRTUAIS E EXISTEM MAIS DIVERSOS RAMOS QUE O ALUNO PODE SEGUIR, TEMOS UMA AULA FALANDO EXATAMENTE SOBRE O MERCADO DE TRABALHO DE QUEM ENTENDE DESSE ASSUNTO.

MÓDULOS

1. **METAVERSO (16 HORAS);**
2. **3D S MAX – MÓD I E II (36 HORAS);**
3. **GAMES – MÓD II (14 HORAS);**
4. **PROPAGANDA E MARKETING (17 HORAS);**
5. **CRIAÇÃO DE CONTEÚDOS PARA MÍDIAS SOCIAIS (8 HORAS).**

ÁREAS DE ATUAÇÃO

- **MARKETING;**
- **PROFISSIONAIS DE TI.**

CARGA HORÁRIA

91 HORAS;

12 **MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).**

**PRÉ-REQUISITOS: PACOTE INFORMÁTICA BÁSICA.*

EIXO TECNOLÓGICO
DE CRIAÇÃO DE DESIGN

PROFISSIONAL WEB DESIGN

COM A EXPANSÃO CONTÍNUA DA INTERNET E A IMPORTÂNCIA DO MARKETING DIGITAL, HÁ UMA DEMANDA CONSTANTE POR WEB DESIGNERS QUALIFICADOS.
ESTE CURSO LEVARÁ VOCÊ A CONHECER A LINGUAGEM HTML - LINGUAGEM DE MARCAÇÃO UTILIZADA NO DESENVOLVIMENTO DE PÁGINAS, AGREGADO AOS RECURSOS DAS FOLHAS DE ESTILO CSS QUE APERFEIÇOARÃO A APARÊNCIA DAS SUAS PÁGINAS WEB, CAPACITANDO O PROFISSIONAL RESPONSÁVEL PELA CONCEPÇÃO VISUAL DE UM SITE, UTILIZANDO FERRAMENTAS COMO WORDPRESS, ILLUSTRATOR, PHOTOSHOP, CORELDRAW.

MÓDULOS

1. **CORELDRAW (16 HORAS);**
2. **DESENVOLVEDOR DE SITES COM WORDPRESS (16 HORAS);**
3. **HTML5+CSS3 (20 HORAS);**
4. **ILLUSTRATOR CC (16 HORAS);**
5. **PHOTOSHOP CC (18 HORAS).**

ÁREAS DE ATUAÇÃO

- **AGÊNCIAS DE PUBLICIDADE;**
- **DESIGN DE MÍDIAS;**
- **DESENVOLVEDOR DE SITES WEB;**
- **GRÁFICAS;**
- **JORMAIS E REVISTAS;**
- **SITES AVANÇADOS DE COMÉRCIO ELETRÔNICO.**

CARGA HORÁRIA

86 HORAS;
10 **MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).**

**PRÉ-REQUISITOS: PACOTE INFORMÁTICA BÁSICA.*

EIXO TECNOLÓGICO
DE CRIAÇÃO DE DESIGN

PROPAGANDA E MARKETING

O CURSO DE PROPAGANDA E MARKETING FORNECE CONHECIMENTOS SOBRE COMO IDENTIFICAR AS NECESSIDADES E DESEJOS DO CONSUMIDOR, ENTENDER O COMPORTAMENTO DE COMPRA E ANALISAR AS TENDÊNCIAS DO MERCADO. ESSAS HABILIDADES SÃO ESSENCIAIS PARA CRIAR ESTRATÉGIAS DE MARKETING EFICAZES E ALCANÇAR O PÚBLICO-ALVO DE MANEIRA ADEQUADA.
O CURSO DE PROPAGANDA E MARKETING AJUDARÁ VOCÊ A DESENVOLVER HABILIDADES CRIATIVAS E APRIMORAR SUA CAPACIDADE DE COMUNICAR MENSAGENS PERSUASIVAS E CONVINCENTES PARA PROMOVER PRODUTOS, SERVIÇOS OU MARCAS, SENDO ABORDADO MÉTODOS DE PESQUISA DE MERCADO, ESTUDA O COMPORTAMENTO DOS CONSUMIDORES, SAZONALIDADE, FIDELIZAÇÃO DE MARCA, GESTÃO DE RELACIONAMENTO COM O CLIENTE E MUITO MAIS.

MÓDULOS

1. **PROPAGANDA E MARKETING (17 HORAS).**

ÁREAS DE ATUAÇÃO

- **PROFISSIONAIS DE VENDAS E MARKETING;**
- **EMPRESÁRIOS E EMPREENDEDORES;**
- **AUTÔNOMOS;**
- **GESTÃO DE MÍDIAS SOCIAIS.**

CARGA HORÁRIA

17 HORAS;
02 **MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).**

**PRÉ-REQUISITOS: PACOTE INFORMÁTICA BÁSICA.*

PYTHON

PYTHON É UMA LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO VERSÁTIL QUE PODE SER USADA PARA DESENVOLVER UMA AMPLA VARIEDADE DE APLICATIVOS, DESDE SCRIPTS SIMPLES ATÉ APLICATIVOS WEB COMPLEXOS, ANÁLISE DE DADOS, INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E AUTOMAÇÃO DE TAREFAS. SUA FLEXIBILIDADE PERMITE QUE VOCÊ TRABALHE EM DIFERENTES PROJETOS E SETORES. PYTHON É CONSIDERADA UMA LINGUAGEM FÁCIL DE APRENDER, ESPECIALMENTE PARA INICIANTES. SUA SINTAXE SIMPLIFICADA E ABORDAGEM INTUITIVA FACILITAM O ENTENDIMENTO DOS CONCEITOS DE PROGRAMAÇÃO, ESTIMULANDO O APRENDIZADO RÁPIDO E UMA CURVA DE PROGRESSO MAIS SUAVE. AO DECORRER DAS AULAS DO CURSO, VOCÊ TERÁ ACESSO AOS TÓPICOS: TIPOS DE DADOS, OPERADORES LÓGICOS E ARITMÉTICOS, ESTRUTURAS DE DECISÃO E DE REPETIÇÃO, DIVERSOS MINI PROJETOS PARA EXERCER TODOS OS SEUS CONHECIMENTOS E APRIMORÁ-LOS, BEM COMO UM PROJETO FINAL QUE TE ENSINARÁ COMO UTILIZAR UM BANCO DE DADOS COM AS OPERAÇÕES BÁSICAS; ADIÇÃO, REMOÇÃO, ALTERAÇÃO E EXCLUSÃO DE DADOS.

MÓDULOS

1. **PYTHON (16 HORAS).**

ÁREAS DE ATUAÇÃO

- **DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE E WEBSITE;**
- **TESTE DE APLICAÇÕES (QA);**
- **INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL;**
- **JOGOS;**
- **BIG DATA E OUTROS SEGMENTOS DE T.I.**

CARGA HORÁRIA

16 HORAS;

02 **MESES APROXIMADAMENTE (2 HORAS SEMANAIS).**

**PRÉ-REQUISITOS: PACOTE INFORMÁTICA BÁSICA.*

EIXO ESPECÍFICO DE

Cursos Individuais

EIXO ESPECÍFICO DE CURSOS INDIVIDUAIS

- **3D STUDIO MAX MÓD. I (18 horas)**

  No módulo 1 desse curso de 3Ds Max 2022, o aluno aprenderá toda a interface do software, criando um cenário e modelando um personagem para este cenário.

- **3D STUDIO MAX MÓD. II (18 horas)**

  No módulo 2 do curso de 3Ds Max 2022 o aluno aprenderá técnicas modelando um cômodo de uma casa e alguns objetos desse cômodo, colocando cores, texturas e trabalhando com luzes e câmera no projeto.

- **ADMINISTRAÇÃO FINANCEIRA (16 horas)**

  Você aprenderá os principais conceitos e características da administração financeira. Aprenderá ainda a sua importância para as empresas e qual a melhor forma de fazer sua implementação para que as mesmas consigam bons resultados.

- **AFTER EFFECTS CC (16 horas)**

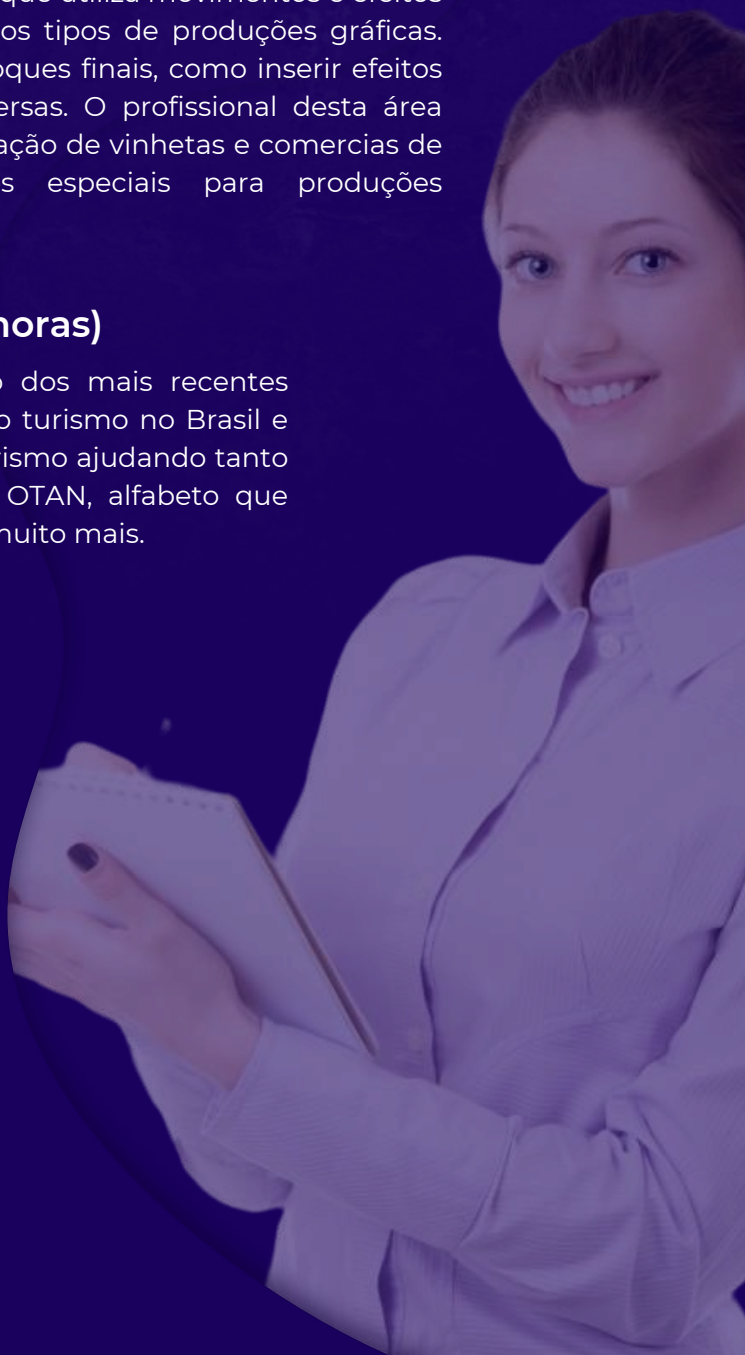
  O After Effects CC é um software de edição gráfica que utiliza movimentos e efeitos visuais na pós-produção de vídeos, filmes, e outros tipos de produções gráficas. Este software é utilizado para acabamentos e retoques finais, como inserir efeitos especiais, criar vinhetas e outras animações diversas. O profissional desta área poderá atuar em produções de vídeos, desde a criação de vinhetas e comercias de televisão, até o desenvolvimento de efeitos especiais para produções cinematográficas.

- **AGENTE DE VIAGENS E TURISMO (16 horas)**

  Ao decorrer deste curso você ficará por dentro dos mais recentes tópicos do turismo como pandemia, atualidade do turismo no Brasil e no mundo, como a tecnologia pode favorecer o turismo ajudando tanto o cliente como também o profissional, alfabeto OTAN, alfabeto que revolucionou tanto a aviação quanto cias aéreas e muito mais.

- **ALOGAMENTO DE CÍLIOS (20 horas)**

  Este curso é voltado para pessoas que desejam trabalhar na área estética, e gostaria de aprimorar seus conhecimentos com as novas tendências. Extensão de cílios é uma técnica para alongar os fios da região dos olhos. Neste curso serão ensinadas técnicas de como aplicar este tipo de alongamento. Este curso é composto apenas por apostila, para melhor atender ao cliente, proporcionando praticidade e liberdade de fazer o curso independente de horário ou local.



- **ASSISTENTE CONTÁBIL (17 horas)**

  O profissional aprenderá a fundo sobre quem é o assistente contábil e qual a sua função. Acrescentará ao seu currículo as características básicas que um assistente contábil deve ter, como: habilidade de se comunicar, conhecimento em matemática financeira e técnicas contábeis, organização, facilidade com cálculos e raciocínio analítico e muito mais.

- **ATENDENTE DE FARMÁCIA (16 horas)**

  Aprenderá as atividades desenvolvidas por um atendente de farmácia, como atender ao público e ao telefone, tipos de farmácia, etiqueta no trabalho, higiene pessoal, remédios e medicamentos, medicamentos genéricos, conhecer as bulas, receituários, legislação, etapas básicas de primeiros socorros, temperatura corporal, etc.

- **ATENDIMENTO AO CLIENTE (21 horas)**

  Aprenda de forma simples como se tornar um atendente de sucesso! Através de: explicações simples e diretas, vídeos, e claro, a interação do usuário com um mundo repleto de conhecimento, onde somente nós temos e disponibilizamos para você!

- **AUTOCAD – MÓD. I (18 horas)**

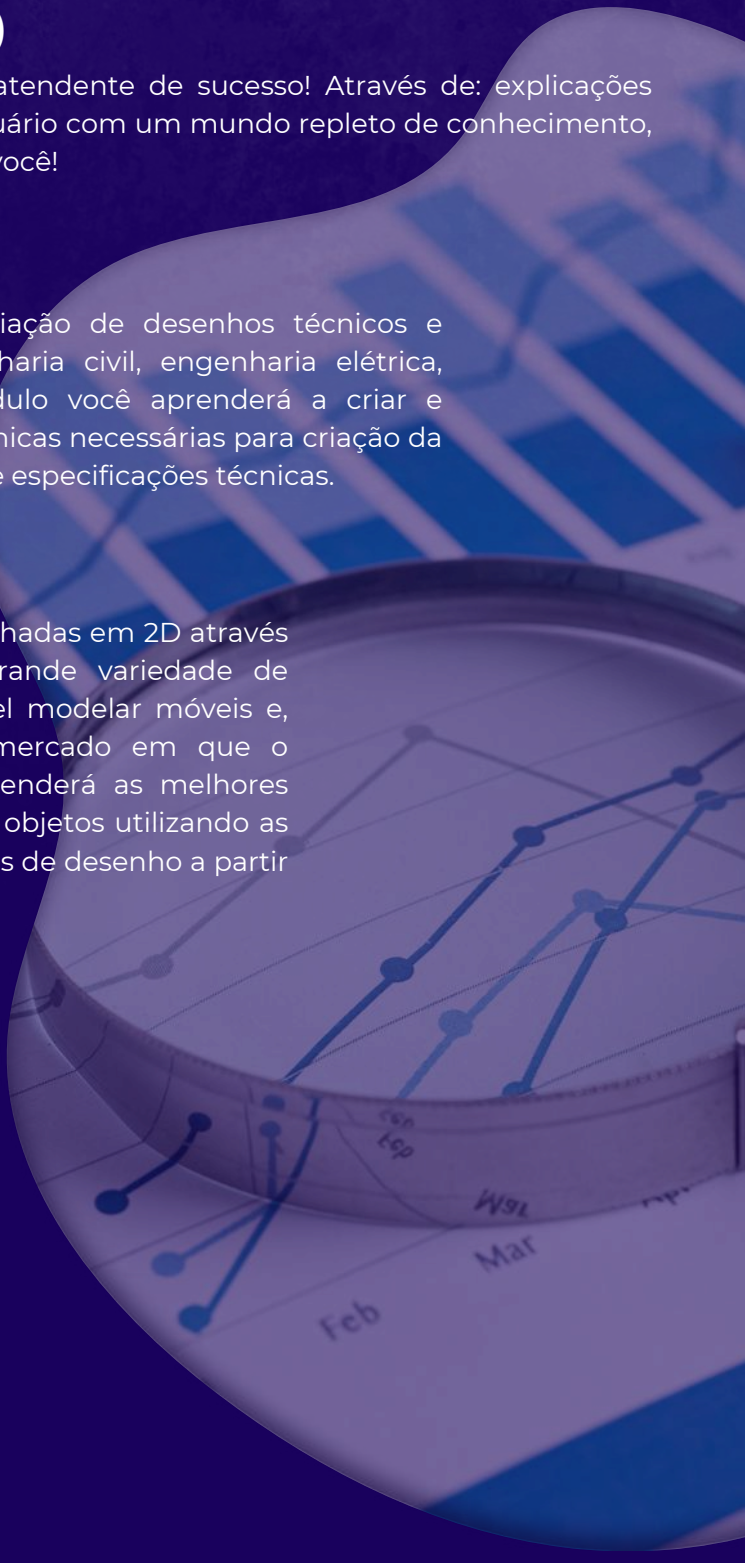
  É um programa amplamente utilizado para criação de desenhos técnicos e modelos 3D, nos ramos de arquitetura, engenharia civil, engenharia elétrica, engenharia mecânica, entre outros. Neste módulo você aprenderá a criar e interpretar desenhos mecânicos bem como as técnicas necessárias para criação da planta baixa de um sobrado, utilizando as normas e especificações técnicas.

- **AUTOCAD – MÓD. II (17 horas)**

  É usado em modelagens 3D de plantas civis desenhadas em 2D através do próprio AutoCad. Além disso, com uma grande variedade de ferramentas para modelagem, também é possível modelar móveis e, outros objetos expandindo a visualização de mercado em que o profissional pode atuar. Neste módulo você aprenderá as melhores práticas para a modelagem de uma casa e outros objetos utilizando as ferramentas 3D, além da plotagem e formas rápidas de desenho a partir da modelagem.

- **AUTO MAQUIAGEM (15 horas)**

  O curso de Auto Maquiagem é indicado para pessoas que adoram usar maquiagem, mas que ainda possuem dúvidas sobre quais produtos utilizar a fim de valorizar os pontos fortes e minimizar os pontos fracos de sua beleza. Nesse curso o aluno aprende o indispensável para ingressar no universo encantador de se maquiar e criar looks de acordo com as ocasiões. Este curso é composto apenas por apostila, para melhor atender ao cliente, proporcionando praticidade e liberdade de fazer o curso independente de horário ou local.



- **BANCO DE DADOS (19 horas)**

  Neste curso o aluno aprenderá o conceito de banco de dados, verá qual a função do SGBD (Sistema Gerenciador de Banco de Dados), conhecerá um pouco seu histórico, sua evolução e alguns modelos de dados. Aprenderá na prática, como criar e importar banco de dados, a realizar consultas SQL e o que é Diagrama Entidade – Relacionamento. O Aluno aprenderá manipulações de uma estrutura de dados desde um relacionamento até várias consultas fundamentais para um administrador de banco de dados.

- **COREL DRAW (16 horas)**

  O CorelDraw é uma ferramenta muito poderosa na criação e edição de artes vetoriais. Com ele você pode criar cartões de visitas, folders, panfletos, logomarcas, entre outros. Neste curso você irá aprender a criar uma agenda permanente do zero, criará cartão de visita, arte para caneca personalizada, logo marca, cardápio e muito mais.

- **CRIAÇÃO DE CONTEÚDO PARA MÍDIAS SOCIAIS (16 horas)**

  Neste curso será capaz de trabalhar com as ferramentas mais conhecidas para criação de conteúdo em mídias sociais. O curso de criação de contudo para mídias sociais é baseado em uma metodologia mais direta e interativa, ensinando exatamente o que o aluno precisa aprender para utilizar as ferramentas disponíveis.

- **CSHARP – MÓD. I (20 HORAS) e MÓD. II (18 horas)**

  Durante os dois módulos desse curso o aluno programará no Visual Studio utilizando a linguagem de programação C#. Aprenderá a declarar variáveis, conhecerá os tipos de dados básicos, operadores aritméticos e lógicos além das estruturas de decisão e repetição. Ao decorrer do curso conhecerá os conceitos básicos de Programação Orientada a Objetos e como aplicá-los. O aluno também aprenderá a desenvolver um Sistema de Gerenciamento de uma loja, passando por todas as etapas do desenvolvimento: criação da tela inicial, do formulário principal, menus, cadastros, movimentação, grades de resultados, gráficos, entre outras funcionalidades. Tudo isso utilizando o conceito de desenvolvimento em camadas e as ferramentas Microsoft Visual Studio 2012 e o PostgreSQL 9.1.

- **CUIDADOR DE IDOSO (15 horas)**

  A profissão de cuidador de idosos vem crescendo muito, devido a rotina corrida que muitas famílias vivenciam. Pensando nisso preparamos um curso completo, no qual você será capaz de zelar pelo bem estar físico e psicológico de pessoas com idade avançada.

  Neste curso você aprenderá: o processo de envelhecimento, o estatuto do idoso, como prevenir e proceder em casos de acidentes, a maneira correta de proceder com diversas patologias, a importância da higiene e nutrição de um idoso, a ética e os direitos de um cuidador e diversos conceitos básicos importantes para que você se torne um profissional de sucesso.

- **DEPILAÇÃO (12 horas)**

  Este curso é voltado para pessoas que desejam trabalhar na área estética, e gostaria de aprimorar seus conhecimentos com as novas tendências. Capacita o aluno a realizar depilação facial e corporal feminina e masculina com cera e linhas, utilizando técnicas e produtos adequados para cada região, satisfazendo as condições de higiene, saúde e bem-estar do cliente. Este curso é composto apenas por apostila, para melhor atender ao cliente, proporcionando praticidade e liberdade de fazer o curso independente de horário ou local.

- **DESENVOLVEDOR DE SITES COM WORDPRESS (16 horas)**

  Neste curso você aprenderá a criar um site na plataforma que vem sendo muito usada atualmente - WordPress. Aprenderá sobre domínios, plugins, técnicas de Seo, hospedagem de sites, Xampp, painel de controle do WordPress, templates, personalização de páginas e posts e muito mais.

- **DESIGN DE SOMBRANCELHA (30 horas)**

  Este curso capacita o profissional a desenhar sobrancelhas, através da retirada de pelos com o método convencional, pinça, e sua correção com hena, sombra e/ou Lápis, de forma a adequar a sobrancelha em formato, volume e cor às características pessoais e gosto de cliente, a fim de equilibrar e valorizar as expressões faciais de acordo com as normas de biossegurança. Este curso é composto apenas por apostila, para melhor atender ao cliente, proporcionando praticidade e liberdade de fazer o curso independente de horário ou local.

- **DIGITAÇÃO (16 horas)**

  Este curso possui aulas completamente de digitação para aprimorar as habilidades manuais e interação com o computador.

- **E-COMMERCE (16 horas)**

  Este curso tem por finalidade preparar o aluno para atuar no mercado de trabalho voltado na área da Tecnologia da Informação, capacitando-o para o desenvolvimento de lojas virtuais. E o melhor, sem a necessidade de saber nenhum tipo de linguagem de programação.
  O curso de E-commerce qualifica o aluno para o seu crescimento profissional, dentro da área de tecnologia da informação, bem como também conquistar novas oportunidades, além do curso trazer a experiência inovadora do método interativo.
  O desenvolvedor de e-commerce é o profissional responsável pela criação de lojas virtuais para que empresas vendas seus produtos pela internet.

- **EMPREENDEDORISMO (30 horas)**

  Com o curso de empreendedorismo você saberá qual é a melhor maneira de abrir sua própria empresa. Um curso interativo, proporcionando uma melhor experiência para quem busca criar seu próprio negócio, ou, os que já o possuí, visando crescer e atingir o ponto máximo de sucesso.

- **EXCEL (13 horas)**

  Você vai aprender a criar planilhas eletrônicas de cálculos; controlar movimentos de caixa, estoque, despesas, contas, gastos e muito mais, utilizando-se de formulários, expressões, fórmulas e funções diversas. Além disso, você poderá gerar gráficos ilustrativos e profissionais a partir dos dados de suas planilhas.

- **EXCEL AVANÇADO (21 horas)**

  O aluno vai aprender a criar formulas, funções, trabalhar com listas, trabalhar com tabela dinâmica, criar gráficos, compartilhar dados e pastas, criar macros, programação VBA, análise, cenários, e diversos recursos avançados que só um curso com este conteúdo pode oferecer.

- **EXCEL KIDS (13 horas)**

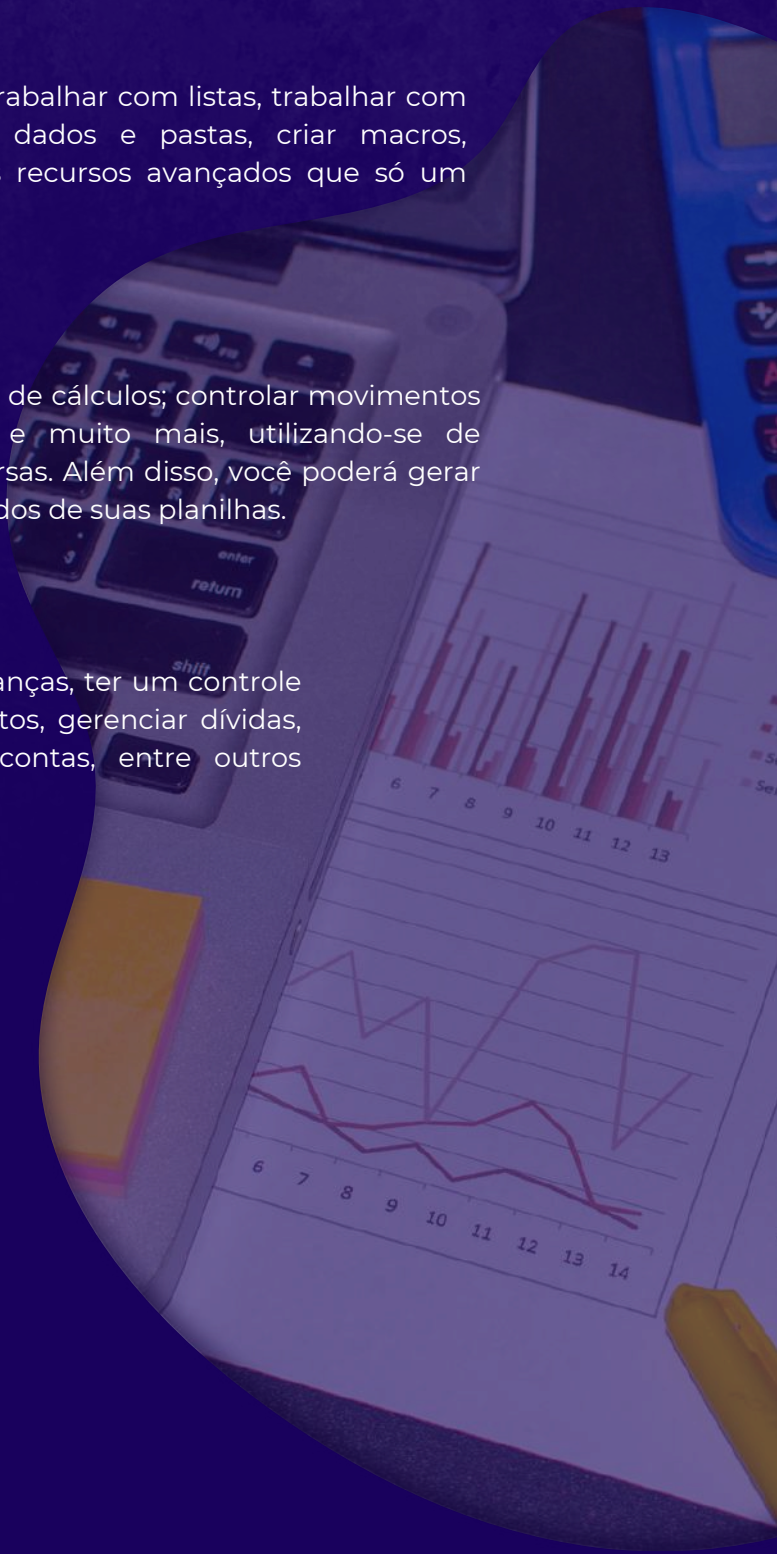
  O aluno vai aprender a criar planilhas eletrônicas de cálculos; controlar movimentos de caixa, estoque, despesas, contas, gastos e muito mais, utilizando-se de formulários, expressões, fórmulas e funções diversas. Além disso, você poderá gerar gráficos ilustrativos e profissionais a partir dos dados de suas planilhas.

- **FINANÇAS PESSOAIS (4 horas)**

  O aluno vai aprender como administrar suas finanças, ter um controle financeiro, técnicas de economias e investimentos, gerenciar dívidas, exemplos de planilhas para controlar suas contas, entre outros assuntos.

- **FORMAÇÃO DE PREÇO PARA O COMÉRCIO (5 horas)**

  O curso de Formação de Preço é indicado para pessoas que possuem ou pretendem possuir um estabelecimento de comércio, e desejam se preparar para aplicar os melhores preços em seus produtos, por meio dos quais poderá manter sua empresa firme no mercado, chamar atenção dos clientes e obter lucros. Este curso é composto apenas por apostila, para melhor atender ao cliente, proporcionando praticidade e liberdade de fazer o curso independente de horário ou local.



- **GAMES – MÓD. I – HTML + ANDROID (13 horas)**

  O mercado de games não para de crescer, e a demanda de profissionais altamente qualificados também. Através destes dois cursos, o aluno aprenderá a criar um jogo utilizando a linguagem HTML 5, CSS e Java script, onde posteriormente poderá rodá-lo em qualquer plataforma (IOS, Android, Windows Phone, etc).

- **GAMES MÓD. II – UNITY (14 HORAS)**

  Nesse módulo o aluno criará um jogo completo, utilizando uma das plataformas mais utilizadas e completas no mundo dos games, a plataforma Unity 3D. O Unity 3D possui vários recursos prontos, facilitando e agilizando sua utilização. Em alguns momentos o aluno utilizará a linguagem de programação C#. O Game será criado em ambiente 3D, possibilitando ao aluno inserir personagens tanto em primeira quanto terceira pessoa.

- **GAMES TEEN (16 horas)**

  Nesse curso você poderá iniciar sua trajetória na indústria de jogos utilizando a plataforma GameMaker. O GameMaker possui uma interface gráfica amigável e intuitiva, o que torna mais fácil para os jovens iniciarem a criação de jogos sem a necessidade de conhecimentos avançados em programação.

- **GESTÃO DE PESSOAS (19 horas)**

  Você terá informações sobre admissão; contrato de trabalho; apuração do 13° e férias; processo de rescisão e contratação; verbas rescisórias; seguro desemprego; homologação; folha de pagamento e muito mais.

- **HARDWARE (20 horas)**

  Entender como funciona a parte física e a parte lógica de um computador, além de criar uma rede que conecte estes canais de informação é uma real tradução do que chamamos de mundo globalizado. Portanto o Hardware representa uma oportunidade real para este profissional e este estudo o colocará em posição de destaque no mercado de trabalho. Curso totalmente interativo. O Aluno aprenderá de forma interativa como ser o melhor profissional em Hardware! Através de: explicações simples e diretas, vídeos, animações e claro, a interação do usuário com um mundo repleto de conhecimento, onde somente nós temos e disponibilizamos para você!

- **HOTELARIA (16 horas)**

  Com o crescimento dessa área, a busca por atender melhor os clientes se desenvolve constantemente, necessitando assim de ampla experiência de tratamento pelos profissionais. Os profissionais da hotelaria podem atuar em diversas áreas como administração, eventos, gastronomia, hotelaria hospitalar, Rh dos meios de hospedagem entre muitas outras.

- **HTML5 + CSS3 (20 horas)**

  Neste curso você aprenderá a criar páginas com links, imagens, tabelas, planos de fundo, formulários, entre outros recursos através do HTML e do CSS.

- **ILLUSTRATOR (16 horas)**

  O Illustrator é um software para criação e edição de vetores, utilizado pelos grandes profissionais da área de design profissional e artístico, se trata de uma poderosa ferramenta para criação de belas ilustrações. Neste curso você aprenderá a criar artes como se já trabalhasse no ramo, com diferentes tipos de projetos que exigem a compreensão da ferramenta em nível profissional.

- **INDESIGN (16 horas)**

  O InDesign CC é um editor de texto combinado com imagens. Com ele é possível diagramar livros, revistas, e-books, pode criar cardápios, PDF interativos, Revistas digitais, e muito mais. Neste curso o aluno ira aprender a diagramar livro, revista, capa de livro e revista, cardápio, ficha médica, panfleto e muito mais.

- **INGLÊS MÓD. I (40 horas), MÓD. II (40 horas) e MÓD. III (40 horas)**

  O curso utiliza situações do dia a dia, apresentando vocabulário e gramática de uma maneira simples objetiva, para tornar o aluno apto a comunicar-se em Inglês, seja para os negócios ou lazer.

- **INTERNET 3.0 (13 horas)**

  O aluno vai conhecer a rede mundial de computadores (World Wide Web) e suas atribuições; como navegar, pesquisar conteúdos; aprender a criar e-mail, baixar (fazer download) de arquivos, utilizar software de mensagem instantânea (Skype), criar um perfil na rede social Facebook, além das novidades e ferramentas que fazem da internet ou maior meio de comunicação da atualidade.

- **INTERNET KIDS (13 horas)**

  O aluno vai conhecer a rede mundial de computadores (World Wide Web) e suas atribuições; como navegar, pesquisar conteúdos; aprender a criar e-mail, baixar (fazer download) de arquivos, utilizar software de mensagem instantânea (Skype), criar um perfil na rede social Facebook, além das novidades e ferramentas que fazem da internet ou maior meio de comunicação da atualidade.

- **JAVA – MÓD. I (21 horas) e MÓD. II (18 HORAS)**

  Durante os módulos deste curso o aluno aprenderá como instalar o JDK e o NetBeans, aprenderá também todas as estruturas básicas utilizadas no Java, como, regra ou convenções de nomenclatura, componentes como Buttons, Jopionpane, Campos de textos, os tipos de dados utilizados no Java e como declará-los. Também irá criar um sistema onde o mesmo tem a necessidade de gravar, editar, excluir e pesquisar dados, tudo utilizando o banco de dados PostgreSQL.

- **JAVA SCRIPT (16 horas)**

  O JavaScript é uma linguagem muito popular e muito utilizada nos dias atuais. Com ela nós podemos realizar diversas tarefas e atender a diversos objetivos no dia a dia de um desenvolvedor. Neste curso o aluno aprenderá, de forma interativa, todo o caminho para se desenvolver como um programador através de explicações diretas, vídeos e interação (passo a passo) com a IDE (ambiente de desenvolvimento).

- **JAVA WEB (18 horas)**

  Neste curso, o aluno criará o sistema de uma loja em uma das linguagens mais utilizadas na criação de sistemas web, o Java. Ele aprenderá a criar desde funcionalidades básicas de um sistema como menu, tela de login, telas de cadastro, edição, exclusão e listagem de funcionários, fabricantes e produtos, até funcionalidades mais complexas como controle de login, segurança das páginas, entre outras.

- **LIDERANÇA EMPRESARIAL (16 horas)**

  O líder deve ser o profissional que motiva, valoriza e inspira os colaboradores que estão sob sua subordinação. Um bom líder consegue que os seus colaboradores executem as tarefas solicitadas com prazer e determinação, sem que isso pareça uma obrigação.

- **LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS (17 horas)**

  A programação orientada a objeto é um modelo de programação que utiliza objetos como estrutura de dados que consiste em campos, aonde são inseridos os dados e métodos, juntamente com as suas interações. Como parte das suas técnicas de programação estão inclusas abstração de dados, polimorfismo, encapsulamento, modularidade, mensagens e herança. O uso da lógica é de extrema importância para os profissionais da informática, pois seu papel dentro das empresas é o de solucionar problemas e atingir os objetivos esperados pelos usuários, desse modo ela auxilia na análise destes problemas de modo a solucioná-los de forma mais rápida possível. Neste curso o aluno se capacita para ingressar no mundo da lógica necessária nas linguagens de programação que aprenderá ao longo do curso.

- **LOGÍSTICA (16 horas)**

  Um profissional de logística é responsável por gerenciar produtos, materiais e recursos de uma empresa. Este profissional pode trabalhar em qualquer tipo de empresa, atuando por exemplo, no controle de estoque, no controle de transporte ou até mesmo em uma cadeia de suprimentos.

- **MANUTENÇÃO DE COMPUTADORES E REDES (19 horas)**

  Nesse curso o aluno vai aprender desde conceitos básicos sobre hardware e software, até a desmontagem e montagem de computadores, formatação, instalação de sistemas operacionais e outros programas.

- **MARKETING DIGITAL (16 horas)**

  Este curso tem como principal objetivo apresentar de forma clara e expressiva, o que é e como aplicar o Marketing Digital da melhor forma em uma empresa, sendo você um profissional da área de Marketing, ou mesmo o dono de uma empresa, preocupado em posicioná-la no mercado, de forma eficaz e eficiente.

- **MATEMÁTICA FINANCEIRA COM HP12C (15 horas)**

  Aprenderá a calcular capital inicial ou valor presente; juros compostos; desconto bancário; taxas proporcionais; operações de desconto em regime de juros simples; sistema price; sistema americano; entre outros.

- **MELHOR ATENDENTE (4 horas)**

  Como lidar com o cliente, como executar o melhor atendimento, cuidados pessoais no ambiente de trabalho, os principais erros no atendimento, ferramenta de atendimento omnichannel dentre outras recursos necessários para se tornar o melhor atendente.

- **METAVERSO (16 horas)**

  Nosso curso foi projetado para oferecer aos alunos uma compreensão aprofundada do metaverso e suas infinitas possibilidades. Aqui, os alunos conhecerão a fundo os conceitos do metaverso, desde sua história até as tecnologias necessárias que tornam esse universo alcançável, além de conhecer diversos temas importantes para ficar ainda mais por dentro desse assunto.

- **MEU NOVO EMPREGO – MÓD. I (7 horas) e MÓD. II (22 horas)**

  Um dos fatores mais relevantes para não conseguir um emprego é a falta de qualificação profissional do trabalhador. Neste curso você fará testes vocacionais e aprenderá a criar seu próprio curriculum. Aprenderá a buscar por sua empresa ideal no mercado, verá também como se portar no dia de sua entrevista de emprego, se preparando tanto mentalmente como fisicamente para conquistar sua vaga no mercado de trabalho. Também aprenderá a se preparar para diversas situações existentes no mercado e especificamente dentro de uma empresa.

- **OPERADOR DE CAIXA (14 horas)**

  Neste curso, o aluno aprenderá várias técnicas adequadas a cada situação, que vai desde a realização de um bom atendimento, sendo capacitado a operar diretamente um software de frente de caixa, até realizar operações de vendas, suprimentos, efetuarem cobrança de compras em dinheiro, cheque e cartões, desempenhando a função de operador de caixa com atendimento ao cliente com máximo êxito.

- **PHOTOSHOP (18 horas)**

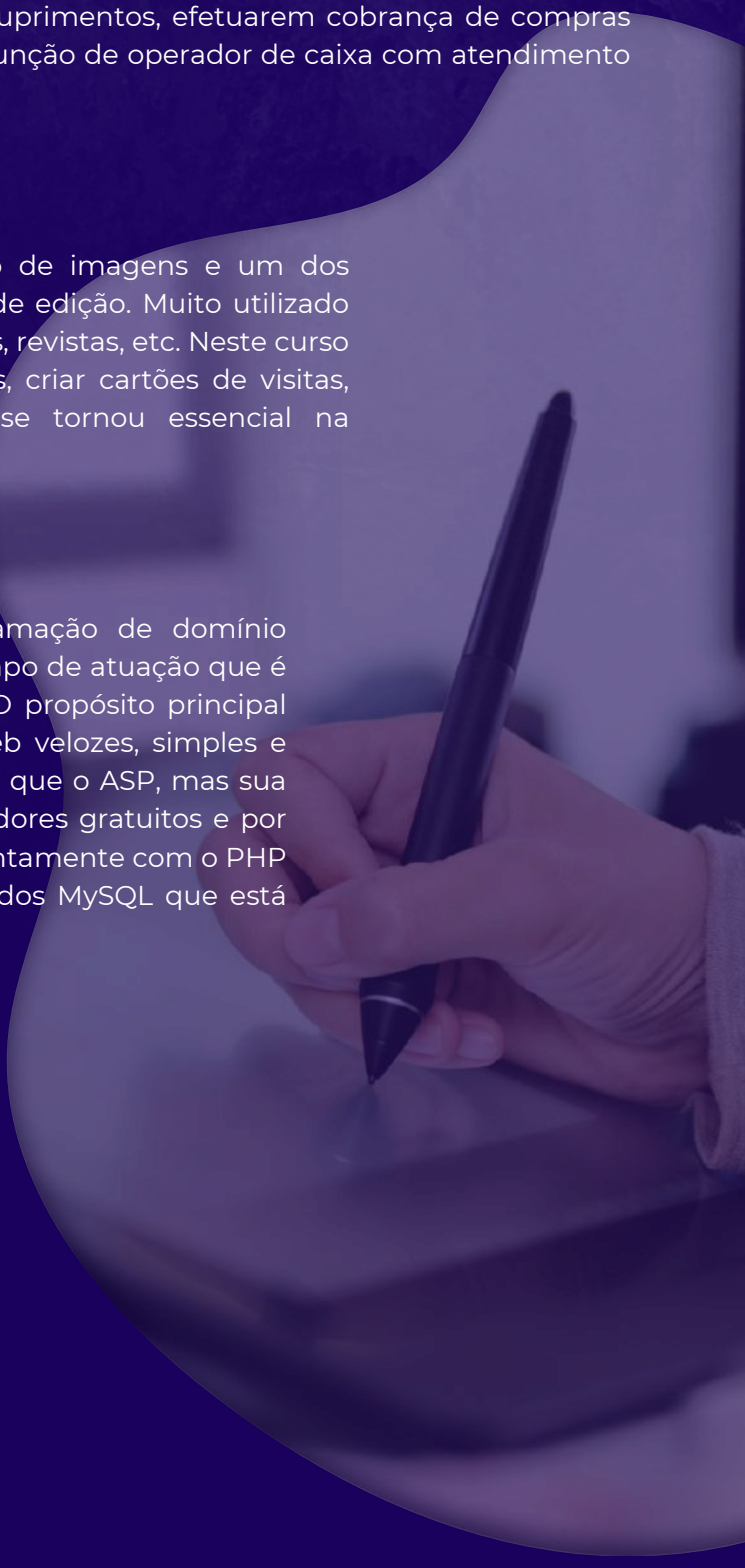
  O Photoshop é um poderoso software de edição de imagens e um dos melhores programas da atualidade para esse tipo de edição. Muito utilizado por empresas no ramo de design, além de fotógrafos, revistas, etc. Neste curso o aluno aprenderá a editar imagens, inserir efeitos, criar cartões de visitas, logotipos, entre outros projetos. O Photoshop se tornou essencial na manipulação de imagens e criação de efeitos visuais.

- **PHP COM LAVAREL (16 horas)**

  A linguagem PHP é uma linguagem de programação de domínio específico, ou seja, seu escopo se estende a um campo de atuação que é o desenvolvimento web, embora tenha variantes. O propósito principal desta linguagem é o de implementar soluções web velozes, simples e eficientes. Tem basicamente as mesmas finalidades que o ASP, mas sua utilização se torna diferente por trabalhar em servidores gratuitos e por isso ser preferido por alguns clientes e empresas. Juntamente com o PHP o aluno aprenderá a trabalhar com o banco de dados MySQL que está entre os mais utilizados de domínio público.

- **POWERPOINT (14 horas)**

  O aluno vai aprender a criar apresentações gráficas mostrando quadro a quadro sua empresa, seu produto, serviço ou qualquer outra informação que desejar. Muito usado por empresas, escolas e universidades durante as palestras e apresentações.



- **POWERPOINT KIDS (13 horas)**

  O aluno vai aprender a criar apresentações gráficas mostrando quadro a quadro sua empresa, seu produto, serviço ou qualquer outra informação que desejar. Muito usado por empresas, escolas e universidades durante as palestras e apresentações.

- **POWER BI (16 horas)**

  O Power BI é uma ferramenta da Microsoft, utilizada para realizar coletas, análises, armazenamentos e monitoramentos dos dados de uma empresa. O objetivo desta ferramenta é fornecer visualizações dinâmicas e interativas com uma interface simples para que os usuários finais criem os seus próprios relatórios e dashboards.

- **PREMIERE PRO (16 horas)**

  Para ser um bom editor, é preciso conhecer bem o software com o qual irá trabalhar para achar soluções rápidas e eficientes na hora da edição. Conhecimento técnico e muita criatividade é o que todos esperam de um bom editor. Neste curso o aluno conhecerá as principais ferramentas de Edição bem como os efeitos e transições mais utilizados para deixar seus vídeos com um aspecto de profissional. Tudo isso através de passos Interativos e com exemplos práticos.

- **PROGRAMADOR MOBILE – ANDROID (14 horas)**

  Durante as aulas ensina uma das profissões com maior alta e melhores salários dos últimos anos. Neste curso, o aluno criará vários aplicativos para smartphones, utilizando a plataforma de desenvolvimento Android Studio. Ao fim, o aluno criará um aplicativo mais complexo com banco de dados, para aperfeiçoar seus conhecimentos utilizando o que aprendeu até o momento. Ao concluir o curso, o aluno estará apto para ingressar neste mercado.

- **PROMOB (16 horas)**

  É usado por profissionais, como arquitetos, designers de interiores, marcenarias, lojas e fábricas de móveis, entre outros. O objetivo deste curso é de ensinar as utilidades do Promob e suas ferramentas. Com foco no setor moveleiro, na criação e utilização de móveis em ambientes 3D, trazendo a rotina de uma fábrica de móveis planejados.

- **PROPAGANDA E MARKETING (17 horas)**

  O curso de propaganda e marketing capacita o aluno para entrar nessa área que está cada vez mais valorizada no mundo. Ele mostra técnicas de atendimento e inovação, estratégias de marketing e endomarketing, gestão de relacionamento com cliente (CRM), gerenciamento de produtos, planejamento estratégico, pesquisa de mercado e administração de Vendas.

- **PYTHON (16 horas)**

  Ao decorrer das aulas do curso, você terá acesso aos tópicos: tipos de dados, operadores lógicos e aritméticos, estruturas de decisão e de repetição, diversos mini projetos para exercer todos os seus conhecimentos e aprimorá-los, bem como um projeto final que te ensinará como utilizar um banco de dados com as operações básicas; adição, remoção, alteração e exclusão de dados.

- **QUICK ENGLISH (30 horas)**

  O curso de Quick English não foca em regras gramaticais da língua inglesa, o aluno aprenderá na prática, com frases simples e de fácil memorização, contando com diversas explicações e exercícios.

- **REVIT (16 horas)**

  Programa utilizado para a BIM (Modelagem de Informações de Construção). Através de suas ferramentas é possível criar projetos arquitetônicos mais realistas, sabendo exatamente os processos de uma construção. Você poderá utilizar uma planta 2D simples desenvolvida no AutoCAD e criar todas as estruturas necessárias, afim de trazer informações mais realistas.

- **ROBÓTICA KIDS (18 horas)**

  O curso de Robótica Kids foi desenvolvido para alunos que tem interesse por conceitos básicos da elétrica, eletrônica e programação. O aluno aprende numa plataforma gamificada a realizar projetos robóticos, além de ter oportunidade de conhecer detalhes da linguagem e conceitos básicos de programação, montagem de circuito eletrônico e estruturas mecânicas do robô. Serão desenvolvidos 2 projetos. No primeiro , o aluno desenvolverá um robô seguidor de linha e no segundo projeto, o aluno desenvolverá um outro robô anticolisão.

- **SECRETARIADO (16 horas)**

  Profissional apto nas rotinas de um escritório ou empresa, que auxilia na elaboração de orçamentos, documentos comerciais, atendimento ao cliente e telefônico, elaboração de currículo, relatórios, entre outras atividades.

- **SOLIDWORKS (16 horas)**

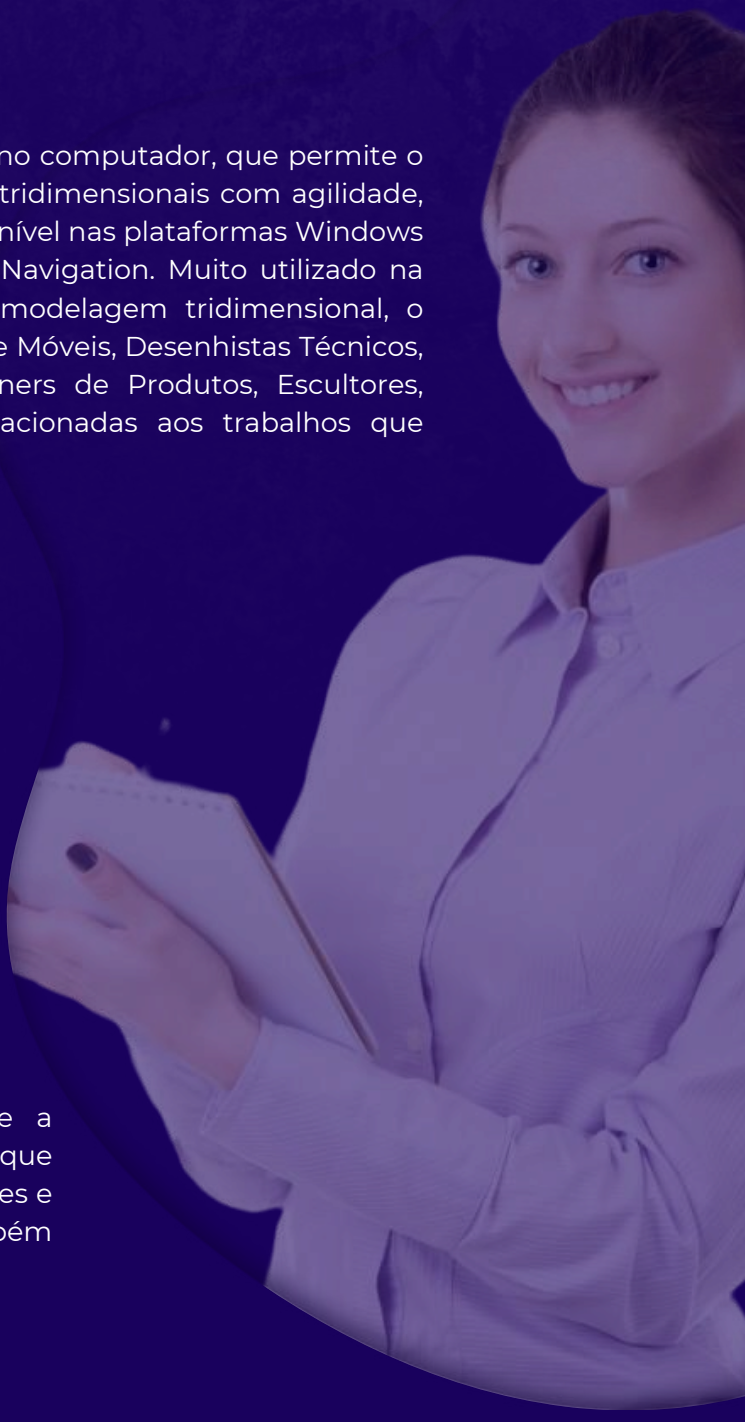
  O SolidWorks é reconhecido mundialmente pela sua versatilidade e facilidade, e é indispensável para profissionais que desejam se destacar como projetista no mercado de trabalho.

- **SQL Server (16 horas)**

  Com o SQL Server, o aluno pode criar bancos de dados flexíveis e escaláveis que suportam aplicativos, como gerenciamento de inventários, análise de dados complexos, armazenamentos de transações dentro de uma aplicação, dentre infinitas.

- **SKETCHUP (14 horas)**

  Software próprio para a criação de modelos em 3D no computador, que permite o desenvolvimento de modelagens bidimensionais e tridimensionais com agilidade, funcionalidade e um excelente resultado final. Disponível nas plataformas Windows e Macintosh, SketchUp é um software da Trimble Navigation. Muito utilizado na área de Arquitetura, devido a sua facilidade de modelagem tridimensional, o software é muito utilizado também por Designers de Móveis, Desenhistas Técnicos, Engenheiros Civis, Engenheiros Mecânicos, Designers de Produtos, Escultores, Game Designers e diversas outras profissões relacionadas aos trabalhos que necessitem visualizações em 3D.



- **TÉCNICAS DE ADMINISTRAÇÃO COM LOGÍSTICA (16 horas)**

  Com o curso de Técnicas de Administração com logística o aluno aprenderá sobre diversos conceitos, como por exemplo: Organização de empresas, formas jurídicas de empresas, classificação empresarial, administração financeira, fundamentos de logística, entre outros.

- **TÉCNICAS DE PRODUÇÃO SUCROALCOOLEIRA (16 horas)**

  Neste curso, ensinamos todo o processo desde a colheita da cana-de-açúcar até seu produto final, que inclui a produção de açúcar, fala dos tipos de açucares e para que cada um serve, produção de etanol e também a produção de cachaça, tipos, diferenças.

- **TELEMARKETING E VENDAS (19 horas)**

  O operador de telemarketing é o profissional que entra em contato com o cliente através de uma conversa telefônica. O objetivo dessa comunicação pode ser, esclarecer alguma dúvida do cliente, registrar alguma informação ou oferecer produtos/serviços.No atual cenário esse mercado evoluiu em conjunto com a tecnologia, que conta com o desenvolvimento de robôs e inteligência artificial para atendimento. Em alguns casos, o profissional atuará com as ferramentas de ChatBot.

- **UML (16 horas)**

  É uma padronização da modelagem orientada a objetos de uma maneira que qualquer sistema computacional a reconheça, seja qual for o tipo. Neste curso serão abordados conceitos e exercícios práticos, onde o aluno aprenderá a criar Diagramas de Caso de Uso, Diagramas de Atividades, Diagramas de Classes e também Documentação de Caso de Uso. Será utilizado para o desenvolvimento o Astah Community que é uma ferramenta que permite criar organogramas, fluxogramas e diagramas.

- **WINDOWS 11 (17 horas)**

  O Microsoft Windows ainda continua sendo o Sistema Operacional mais utilizado no mundo. Esta nova versão traz várias novidades, além de ter sido criado para ser mais ágil. O aluno aprenderá desde comandos básicos como gerenciar pastas e arquivos no computador e também através de dispositivos móveis (Pen Drives), até funcionalidades mais complexas do Windows 11 como criação e gerenciamento de e-mails, além de conhecer algumas das novidades mais incríveis do Windows 11, como por exemplo a Cortana, a assistente inteligente da Microsoft.

- **WINDOWS 10 KIDS (17 horas)**

  O aluno vai conhecer os principais componentes de um computador; manusear o mouse e teclado; criar pastas; alterar a aparência da área de trabalho; fazer cópia de segurança (backup); conhecer botões; ícones e atalhos. Enfim, aprender a trabalhar com todas as suas ferramentas essenciais. O Windows é o sistema operacional que você irá usar em casa ou no trabalho. É ele o software responsável pelas funcionalidades do computador.

- **WORD (16 horas)**

  O aluno vai aprender a trabalhar com textos, criando os mais diversos documentos comerciais ou pessoais; poderá criar seus próprios cartões de visita; formatar correspondências e diversos tipos de textos para envio aos seus clientes; e até mesmo criar seu próprio currículo ou monografia. É o editor de texto mais utilizado no mercado, sendo quase uma unanimidade nas empresas e lares do mundo.

- **WORD KIDS (13 horas)**

  O aluno vai aprender a trabalhar com textos, criando os mais diversos documentos comerciais ou pessoais; poderá criar seus próprios cartões de visita; formatar correspondências e diversos tipos de textos para envio aos seus clientes; e até mesmo criar seu próprio currículo ou monografia. É o editor de texto mais utilizado no mercado, sendo quase uma unanimidade nas empresas e lares do mundo.

- **YOUTUBER (10 horas)**

  O sonho de tornar-se um Youtuber de sucesso está prestes a acontecer. Com uma linguagem simples e prática, o curso de Youtuber te mostra caminhos que abrirá sua mente para criar uma identidade, e ter seu próprio canal. Sabendo como é a maneira correta e profissional de se trabalhar como Youtuber. Neste curso você irá encontrar ótimas dicas para seguir esta nova profissão que está crescendo cada vez mais. Aprendendo desde a funcionalidade da plataforma Youtube, criar e administrar um canal, gravar e editar vídeos, criar sua identidade visual, visualizando ótimos exemplos do que é certo e errado a fazer, concluindo o curso como um verdadeiro Youtuber.